

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan : SMPN 1 KUDU
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : 9 / Genap

Materi Pokok : Ekonomi kreatif
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Sikap Spritual	:	Siswa dapat mengamalkan sikap berdoa
Sikap Sosial	:	Siswa dapat mengamalkan sikap santun
Pengetahuan	:	Disajikan teks tentang ekonomi kreatif, Peserta didik mampu membuat interpretasi dari informasi implisit yang ada dalam teks; mampu membuat simpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam suatu teks.
Keterampilan	:	Siswa dapat menginterpretasi informasi secara mandiri materi ekonomi kreatif

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERMAINAN TEKA TEKI SILANG)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;• memberi motivasi dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi ekonomi kreatif• mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi ekonomi kreatif ;• menjelaskan tujuan pembelajaran dicapai; dan• menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan langkah-langkah pembelajaran dengan permainan teka-teki silang	10 menit
Inti	<p>Menjelaskan tujuan dan setting</p> <p>Presentasi materi atau demonstrasi skill</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyajikan contoh teka-teki silang di depan kelas, lalu mendemonstrasikan cara belajar dengan permainan ini• Siswa memperhatikan dan menirukan. <p>Latihan terbimbing</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagikan lembar permainan teka teki silang pada siswa dan meminta siswa untuk berpasangan dengan teman sebangku• Siswa secara berpasangan siswa berlatih cara belajar dengan permainan teka-teki silang <p>Mengecek pemahaman dan memberikan balikan</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa bertanya dan meminta bimbingan jika mengalami kesulitan• Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dan meyakinkan siswa mampu <p>Latihan lanjutan dan transfer</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyajikan lembar word square pada siswa• Siswa berlatih menemukan dan mengambil informasi dari lembar teka-teki silang yang diberikan guru• Siswa saling mengoreksi hasil pekerjaannya dengan teman sebangku• Siswa sebangku saling mengoreksi pekerjaannya dengan siswa sebangku lainnya	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa bersama guru merefleksikan kegiatan pembelajaran2. guru memberikan umpan balik terhadap pembelajaran;3. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas berupa tuga individu4. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	10 menit

D. PENILAIAN

- Sikap Spiritual : menggunakan teknik observasi, instrumen berupa jurnal penilaian sikap spiritual
Sikap Sosial : menggunakan teknik observasi, instrumen berupa jurnal penilaian sikap spiritual
Pengetahuan : menggunakan teknik tertulis, instrumen berupa soal teka-teki silang dan pilihan ganda
Keterampilan : menggunakan teknik praktik, instrumen berupa rubrik penilaian keterampilan diskusi

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri1 Kudu

Jombang, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Heri Sukanto, S.Pd.M.MPd.
NIP. 19650102 200501 1 003

Aman Maqsudi, S.Pd
NIP 197702042006041011

Lampiran: Contoh Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual: Jurnal Penilaian Sikap Spiritual

Pert ke	Hari/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Perilaku yang Teramati	Butir Sikap		Tanda Tangan	Tindak Lanjut
				+	-		

Instrumen Penilaian Sikap Sosial: Jurnal Penilaian Sikap Sosial

Pert ke	Hari/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Perilaku yang Teramati	Butir Sikap		Tanda Tangan	Tindak Lanjut
				+	-		

Instrumen Penilaian Pengetahuan: Tes tulis bentuk pilhan benar salah dan pilihan ganda

Soal	Kunci Jawaban
a.	

Instrumen Penilaian Keterampilan: Rubrik Penilaian Produk (mengumpulkan informasi)

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai			Skor Pero- lehan	Nilai
		Kelengkapan informasi	Kualitas informasi	Estetika/penampilan		

Pedoman Penskoran:

Sangat baik : skor = 5

Baik : skor = 4

Cukup : skor = 3

Kurang : skor = 2

Kurang Sekai : skor = 1

Nilai = skor perolehan : skor maksimal X 100

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk!

1. Bacalah materi yang telah disediakan
2. Jawablah pertanyaan yang diberikan
3. Isilah teka teki silang sesuai dengan jawaban yang telah dikerjakan pada nomor 2

Bacaan

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya (Supriadi, 2001:7). Dalam setiap kegiatan ekonomi diperlukan suatu pemikiran yang kreatif yang dapat membantu alternatif tindakan. Seorang wirausahawan adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menangkap peluang bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dan mengambil tindakan yang tepat, serta memastikan keberhasilan. Seorang wirausahawan tidak hanya mampu berbuat sesuatu yang baik bagi dirinya melainkan bagi orang lain

Peranan wirausahawan juga mampu membuka lapangan kerja baru, sehingga dapat membantu pemerintah dapat mengurangi pengangguran. Gagasan kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan ekonomi. Karena gagasan ini para pelaku ekonomi muncul suatu ide yang inovatif yang akhirnya dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan kegiatan ekonomi. Munculnya gagasan-gagasan yang kreatif diharapkan menimbulkan kemampuan melakukan kegiatan ekonomi.

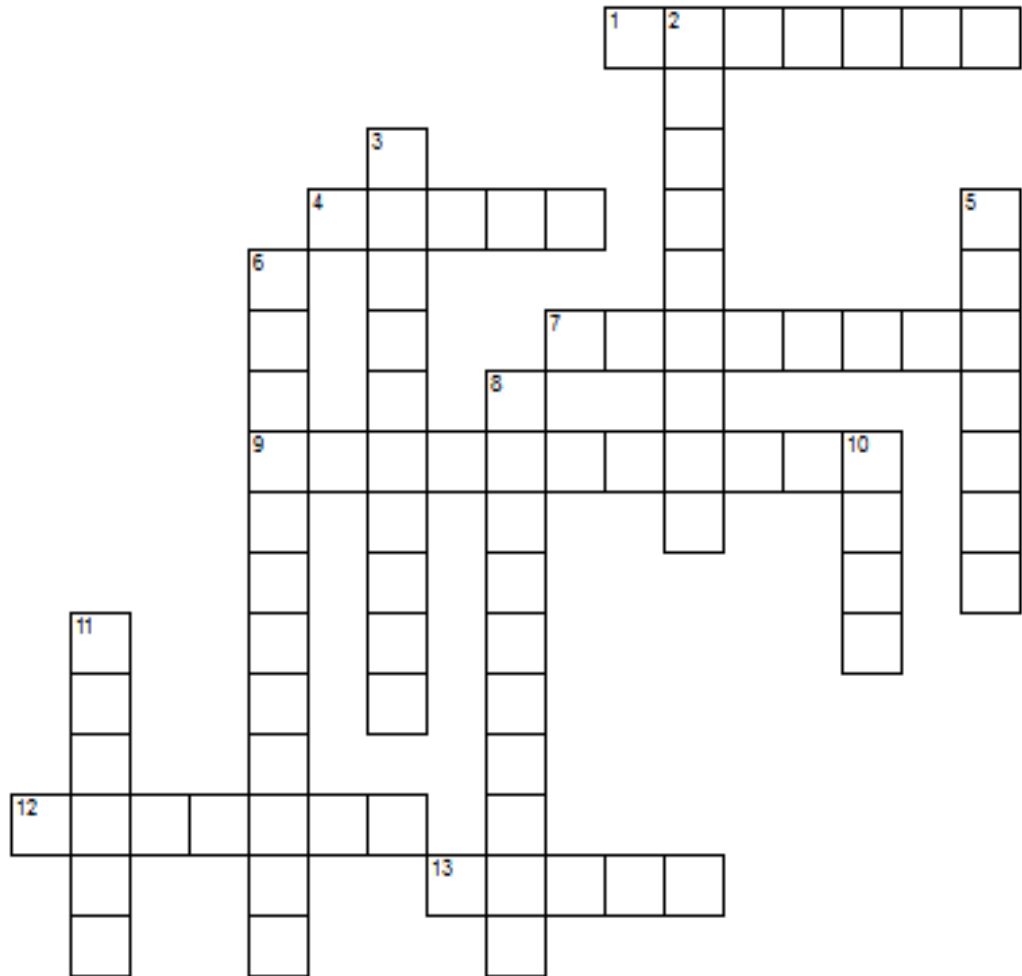
Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Pemerintah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, *fashion mode*, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan. Keempat belas lingkup industri kreatif dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Periklanan (*advertising*). Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan, yakni komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu. Meliputi proses kreasi, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan, misalnya riset pasar, perencanaan komunikasi periklanan, media periklanan luar ruang, produksi material periklanan, promosi dan kampanye relasi publik. Selain itu, tampilan periklanan di media cetak (surat kabar dan majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan media reklame sejenis lainnya, distribusi dan *delivery advertising materials or samples*, serta penyewaan kolom untuk iklan.
- b. Arsitektur. Kegiatan ini berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik dari level makro (*town planning, urban design, landscape architecture*) sampai level mikro (detail konstruksi). Misalnya, arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan sejarah, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa seperti bangunan sipil dan rekayasa mekanika dan elektrik.
- c. Pasar Barang Seni. Kegiatan ini berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan sejarah yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan dan internet, meliputi barang-barang musik, percetakan, kerajinan, *automobile*, dan film.
- d. Kerajinan (*craft*). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya. Antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu dan besi), kaca, porselen, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).
- e. Desain. Kreatif ini yang berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.
- f. Fesyen (*fashion*). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk berikut distribusi produk

- g. Video, Film dan Fotografi. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, *dubbing film*, sinematografi, sinetron, dan pameran atau festival film.
- h. Permainan Interaktif (*game*). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sub-sektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.
- i. Musik. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara.
- j. Seni Pertunjukan (*showbiz*). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan. Misalnya, pertunjukan wayang, balet, tari tradisional, tari kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.
- k. Penerbitan dan Percetakan. Kegiatan ini berkaitan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, saham dan surat berharga lainnya, paspor, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (*engraving*) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.
- l. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*software*). Kegiatan ini berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan *database*, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.
- m. Televisi dan Radio (*broadcasting*). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti *games*, kuis, *reality show*, *infotainment*, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan *station relay* (pemancar) siaran radio dan televisi.
- n. Riset dan Pengembangan. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Termasuk yang berkaitan dengan humaniora, seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

EKONOMI KREATIF

Isilah teka-teki silang berikut berdasarkan bacaan yang ada



Across

1. usaha mengembangkan konten dan produksi pertunjukan
4. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat oleh tenaga pengrajin
7. kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi dll
9. kegiatan yang berkaitan dengan jasa periklanan
12. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi pakaian, alas kaki dan aksesoris model lainnya
13. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi dan distribusi rekaman suara

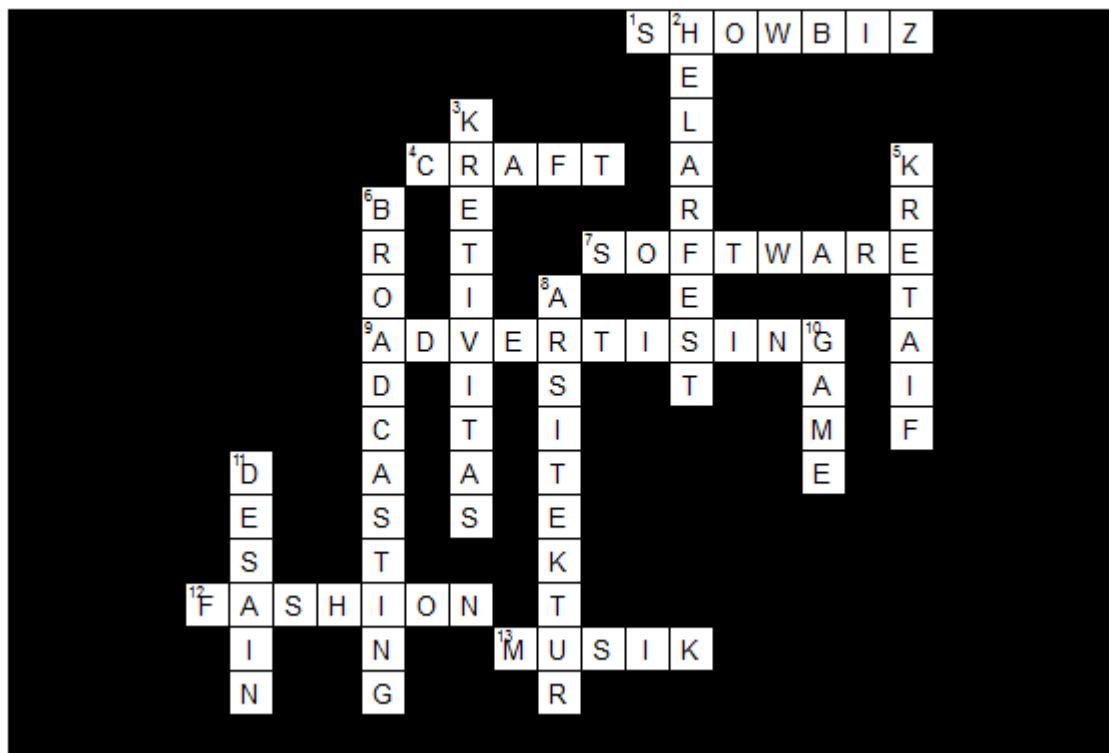
Down

2. kegiatan ekonomi kreatif yang diselenggarakan di Bandung
3. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya disebut...
5. Pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi adalah pengertian ekonomi
6. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi
8. kegiatan yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh
10. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer yang bersifat ketangkasan
11. kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis dan lain-lain

Kunci jawaban

EKONOMI KREATIF

Isilah teka-teki silang berikut berdasarkan bacaan yang ada



Across

1. usaha mengembangkan konten dan produksi pertunjukan [SHOWBIZ]
4. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat oleh tenaga pengrajin [CRAFT]
7. kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi dll [SOFTWARE]
9. kegiatan yang berkaitan dengan jasa periklanan [ADVERTISING]
12. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi pakaian, alas kaki dan aksesoris model lainnya [FASHION]
13. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi dan distribusi rekaman suara [MUSIK]

Down

2. kegiatan ekonomi kreatif yang diselenggarakan di Bandung [HELARFEST]
3. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya disebut... [KREATIVITAS]
5. Pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi adalah pengertian ekonomi [KRETAIF]
6. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi [BROADCASTING]
8. kegiatan yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh [ARSITEKTUR]

Down

10. kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer yang bersifat ketangkasan [GAME]
11. kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis dan lain-lain [DESAIN]