

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Kopang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: IX/Genap
Materi Pokok	: Ekonomi Kreatif
Pembelajaran Ke-	: 3 (Tiga)
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif dan contoh usaha di bidang ekonomi kreatif
2. Menjelaskan manfaat pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Media Pembelajaran & Sumber Belajar	
• Media	: Gambar/Photo, Produk-produk ekonomi kreatif
• Sumber Belajar	: Rangkuman Materi dari beberapa referensi (Buku Paket Kemendikbud dan Internet)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (2 menit)	
	1. Membuka proses pembelajaran dengan salam, mengecek kebersihan kelas, berdo'a dan mengecek kehadiran peserta didik
	2. Mengondisikan suasana dan kesiapan belajar peserta didik
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti (5 Menit)	
Orientasi dan perumusan Masalah	KEGIATAN LITERASI
	• Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk membaca, melihat, mengamati, dan menulis, dari bahan dan media pembelajaran yang diberikan oleh guru.
Pencarian Data	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS)
	• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menelaah bacaan dan mengidentifikasi hal-hal yang belum dipahami, dari bacaan dan media yang diberikan oleh guru.
Proses pemecahan masalah	COLLABORATION (KERJASAMA)
	• Secara berkelompok, peserta didik mendiskusikan dan mengumpulkan informasi/data, dari sumber-sumber belajar yang ada, termasuk pengalaman pribadi anggota kelompok, mengenai hal-hal yang menjadi masalah dan masih belum dipahami.
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	• Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka secara klasikal, kemudian peserta (<i>audiens</i>) diberikan kesempatan bertanya atau memberikan masukan/sanggahan, lalu ditanggapi kembali oleh kelompok yang presentasi.
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	• Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari, terkait dengan <i>ekonomi kreatif dan manfaat pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat</i> . Dan

jika masih ada waktu, peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang masih belum dipahami

Kegiatan Penutup (3 menit)

1. Peserta didik membuat rangkuman/kesimpulan tentang point-point penting yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2. Guru juga membuat rangkuman/kesimpulan tentang point-point penting yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian Sikap : Observasi (Jurnal)
- Penilaian Pengetahuan : Tes tulis (Uraian dan Pilihan Ganda)
- Penilaian Keterampilan : Proyek pembuatan kerajinan ekonomi kreatif

Mengetahui Kepala Sekolah,

Lombok Tengah, 03 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

ERDANI SURATMAN,S.Pd

H E R Y, S.E.,M.Pd

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Materi Pembelajaran
2. Media Pembelajaran
3. LKPD
4. Lembar Penilaian

MATERI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Ekonomi Kreatif

Pengertian ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di bidang perekonomian yang mengedepankan kreativitas dan pengelolaan informasi. Dalam implementasi konsep ini, para pelaku ekonomi harus memiliki ide, referensi yang cukup, pengetahuan dan pengalaman serta akses informasi dan komunikasi yang kuat sebagai faktor utama dalam mendukung produksi.

Intinya ekonomi kreatif ini lebih mengedepankan kreativitas, pengetahuan, dan ide dari manusia sebagai aset untuk membuat perekonomian bergerak maju. Konsep ekonomi kreatif ini sudah terbukti dapat mengembangkan sektor perekonomian.

Buktinya pertumbuhan sektor ekonomi ini sudah meningkat hingga 5,76% dibandingkan sektor pertambangan dan penggalian, listrik, pertanian, dan sektor lainnya.

B. Contoh Usaha di Bidang Ekonomi Kreatif

Banyak sekali usaha-usaha yang bisa dijalankan dengan menggunakan konsep ekonomi kreatif. Apa saja usaha-usaha di bidang ekonomi kreatif tersebut? Berikut adalah contohnya

1. Advertising (Periklanan)

Periklanan ini bisa dijadikan sebagai ajang para pelaku ekonomi kreatif untuk menawarkan jasanya dalam membuat iklan. Pembuatan iklan ini tidak hanya memuat ide kreatif saja, tetapi juga menggunakan strategi pemasaran yang tepat.

Periklanan ini lebih efektif dan populer dilakukan melalui media-media sosial, elektronik dan media cetak seperti surat kabar dan majalah. Dengan memasukkan konsep ekonomi kreatif ke dalam periklanan dapat dipastikan jika iklan yang dihasilkan akan terlihat berbeda dan lebih menarik pastinya.

2. Arsitektur

Konsep ekonomi kreatif juga bisa dilakukan dalam bidang pembangunan atau arsitektur. Hal ini tentu saja bisa, karena di jaman yang semakin maju ini banyak generasi-generasi milenial yang ingin mempunyai konsep rumah atau hunian yang unik.

Tidak hanya untuk membangun rumah saja, ekonomi kreatif ini bisa dimasukkan dalam semua bidang terkait arsitektur. Seperti perencanaan kota, kegiatan teknik sipil, pembangunan taman kota, dan masih banyak lagi. Ekonomi kreatif ini sangat cocok dan pas untuk semua bidang terkait arsitektur.

3. Pasar Barang Seni

Hal ini tentu saja sangat membutuhkan konsep ekonomi kreatif di dalamnya. Karena seni memang berhubungan erat dengan ide kreatif dan inovatif.

Semua seni membutuhkan kreativitas yang tinggi seperti patung, lukisan, hingga musik. Para seniman bisa menambahkan konsep ekonomi kreatif ini ke dalam kehidupan seni mereka. Hal ini bisa dilakukan untuk melakukan lelang atau pameran seni.

4. Craft (Kerajinan)

Para pengrajin bisa memasukkan konsep ekonomi kreatif dalam usaha kerajinan. Terlebih saat ini dengan adanya Sirkuit Mandalika yang mendunia, kesempatan emas bagi para UKM untuk melakukan produksi besar-besaran dan menciptakan produk-produk baru yang berkarakteristik

khas lokal Lombok, yang dapat menarik minat para pengunjung baik domestik maupun mancanegara.

Disinilah dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan ide kreatif untuk menciptakan kerajinan yang berkualitas. Jika para pengrajin di Indonesia menerapkan hal ini maka bisa dipastikan jika kerajinan dari Indonesia bisa mendunia nantinya.

5. Desain

Kegiatan desain memang sangat membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif di bidang ini. Mulai dari mendesain sebuah produk, desain grafis, desain interior, dan lainnya sangat membutuhkan kreativitas di dalam pembuatannya.

6. Fashion

Konsep ekonomi kreatif juga dapat merambah ke dunia fesyen. Para perancang busana biasanya sangat membutuhkan orang-orang yang dapat memberinya ide dan masukkan kreatif mengenai busana yang akan dirancangnya.

Mulai dari merancang busana hingga aksesoris-aksesoris yang akan digunakannya. Disini para perancang harus bisa berpikir inovatif agar rancangannya bisa terlihat berbeda dari para perancang lain.

7. Musik

Para musisi haruslah memiliki ide yang kreatif dan inovatif saat ingin menciptakan sebuah lagu. Tidak hanya saat menciptakan lagunya saja tetapi saat lagu tersebut akan didistribusikan.

Para musisi ini membutuhkan pemikiran kreatif dari orang lain mengenai cara mendistribusikan lagunya. Dengan begitu pesan dari musik yang diciptakan dapat dimengerti oleh para penikmat musik tersebut.

8. Game (Permainan Interaktif)

Dizaman yang serba canggih seperti sekarang ini menjadikan game sebagai salah satu asupan pokok bagi beberapa orang. Biasanya game ini menyasar para anak-anak dan remaja. Untuk itu dibutuhkan pemikiran kreatif agar game tidak hanya sebagai sarana hiburan saja.

Tetapi juga bisa menjadi sarana edukasi bagi para penggunanya. Dengan begitu game yang tadinya memiliki konotasi buruk, bisa merubah pandangan seseorang terhadap game tersebut. Sehingga game yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja tersebut tidak membawa pengaruh yang buruk terhadap mereka.

9. Televisi (Broadcasting)

Di balik layar kaca memang terdapat orang-orang yang sangat kreatif dan inovatif dalam membuat acara untuk menghibur para penonton. Seperti menciptakan acara reality show, kuis, games, infotainment, dan masih banyak lagi bukanlah hal yang mudah. Tetapi di zaman sekarang ini semakin banyak acara yang kurang mendidik khususnya bagi anak-anak.

Dilihat dari hal tersebut sangatlah penting untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki ide kreatif untuk meluruskan hal itu. Diharapkan nantinya akan semakin banyak acara televisi yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi kepada para penontonya.

10. Video, Film, dan Fotografi

Tentu saja sangat dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan dan kreativitas di dalam bidang ini. Mulai dari pembuatan film atau video, pemotretan di bidang fotografi, hingga mengedit hasil dari ketiganya untuk kemudian disebarluaskan.

Jika tidak memiliki ide yang kreatif maka film yang dihasilkan akan sangat monoton dan gambar yang dihasilkan akan terlihat biasa saja. Maka dari itu konsep ekonomi kreatif sangat dibutuhkan di dalam bidang ini.

Konsep tersebut bisa dijadikan sebagai penunjang saat ingin memproduksi sebuah film atau video. Sehingga film yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik.

Sebenarnya masih banyak contoh usaha ekonomi kreatif lainnya. Namun yang sudah disebutkan diatas tadi merupakan usaha yang paling sering menggunakan konsep ekonomi kreatif ini.

C. Manfaat Ekonomi Kreatif

Setelah membahas pengertian ekonomi kreatif dan contoh usahanya selanjutnya ada manfaat dari ekonomi kreatif. Berikut adalah manfaatnya.

- Menciptakan lapangan kerja baru
- Membuat masyarakat menjadi lebih kreatif
- Mengurangi angka pengangguran
- Meningkatkan inovasi di berbagai bidang
- Menciptakan kompetisi bisnis yang lebih sehat

Itulah tadi pembahasan mengenai ekonomi kreatif. Mulai dari pengertian ekonomi kreatif hingga manfaatnya. Diharapkan semakin banyak masyarakat yang paham mengenai arti dari ekonomi kreatif sehingga bisa mempraktekkannya dalam menjalankan bisnisnya. Selain untuk bisnisnya mengetahui tentang ekonomi kreatif juga bisa sebagai tambahan wawasan di bidang perekonomian.

MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI KREATIF

Periklanan



Arsitektur



Pasar Barang Seni



Craft



Kuliner



Desain



Fashion



Pothografi



Musik



Pertunjukan



Games



Televisi



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelas IX Semester 2
Materi 'Ekonomi Kreatif'

Nama kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Petunjuk pengerjaan :

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Diskusikan dengan teman sekelompokmu!
3. Tulis hasil diskusi didalam kolom jawaban yang telah disediakan.
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Pertanyaan :

1. Apa yang kalian ketahui tentang ekonomi kreatif di subsektor tujuh produk unggulan Kabupaten Lombok Tengah ?

2. Berikan contoh ekonomi kreatif masing-masing sub sector yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan kemukakan dengan singkat bentuk keberhasilan salah satu pengusaha pada sub sector tersebut!

Selamat bekerja!

P E N I L A I A N
(SIKAP, PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN)

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP PENILAIAN OBSERVASI

Rubrik:

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok:

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif:

1. Kurang baik jika sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama	Sikap																			
		Tanggung Jawab				Jujur				Kerjasama				Percaya Diri				Disiplin			
		K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S	K	C	B	S
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adi																				
2	Jaya																				
3	dst																				
4																					
5																					
6																					

K : Kurang C: Cukup B: Baik S: Sangat Baik

REKAPITULASI PENILAIAN SIKAP – OBSERVASI

No	Nama	Sikap					
		Tg Jwb	Jujur	Kerjasama	Percaya Diri	Disiplin	Skor Rata2
1							
2							

LEMBAR PENILAIAN SIKAP – OBSERVASI PADA KEGIATAN DISKUSI

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, santun, toleran, responsif dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan

No	Nama	Kerjasama	Rasa ingin tahu	Santun	Komunikatif	Ket
1						
2						

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik 3 = baik 2 = cukup 1 = kurang

LEMBAR PENILAIAN SIKAP – JURNAL

No	Hari/Tgl	Sikap/Prilaku		Ket
		Positif	Negatif	

Kesimpulan :

.....

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUN TERTULIS

1. Uraian
2. Pilihan Ganda

Soal Tes Uraian

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

Alternatif Jawaban	Penyelesaian	Skor
1		2
2		2
3		2
4		2
5		2
	Jumlah	10

Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh : 5) × 10

PENILAIAN PENGETAHUAN-URAIAN

Topik :

Indikator :

Soal :
a.
b.

Jawaban :
a.
b.

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor
a		
b		
Skor Maksimal		

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUN TERTULIS (Pilihan Ganda)

Pilih Satu Jawaban yang paling tepat ! a,b, c atau d

Kunci Jawaban dan Pensekoran:

Jawaban Alternatif	Penyelesaian	Skor
1		1
2		1
3		1
4		1
...		1
20	Jumlah	20

Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh : 20) × 10

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - PROYEK

Nama Proyek :

“Kunjungan sentra kerajinan rotan ketak di desa Montong Gamang”

Orientasi Masalah:

Bentuklah tim kelompokmu, kemudian pergilah ke tempat pembuatan kerajinan yang ada di kampungmu. Rekam dan ambil gambar (photo) dokumentasi dan lakukan wawancara untuk mendapatkan informasi teknis pengerjaannya, bilaperlu mintalah mereka mengajarkan dasar-dasar pembuatan kerajinan tersebut kepada tim kalian, lalu dokumentasikan sebagai bahan laporan kalian.

Langkah-langkah Pelaksanaan Proyek:

1. Kerjakan tugas ini secara kelompok. Anggota tiap kelompok paling banyak 4 orang.
2. Selesaikan masalah terkait dengan mendatangi pengrajin di kampung kalian yang sudah ditentukan
3. Cari data dan informasi terkait dengan proses dan produk yang mereka hasilkan
4. Siapkan Kamera untuk mengambil gambar baik video dan photo sebagai dokumentasi proyek
5. Siapkan pertanyaan agar memudahkan memperoleh informasi secara runut saat melakukan wawancara kepada pengrajin
6. Hasil wawancara dibuat dalam bentuk laporan tertulis tentang kegiatan yang dilakukan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan pemecahan masalah, dan pelaporan hasil pemecahan masalah
7. Laporan bagian perencanaan meliputi: (a) tujuan kegiatan, (b) persiapan/strategi untuk pemecahan masalah
8. Laporan bagian pelaksanaan meliputi: (a) pengumpulan data, (b) proses pemecahan masalah, dan (c) penyajian data hasil
9. Laporan bagian pelaporan hasil meliputi: (a) kesimpulan akhir, (b) pengembangan hasil pada masalah lain (jika memungkinkan)
10. Laporan dikumpulkan paling lambat 1 pekan setelah tugas ini diberikan

Rubrik Penilaian :

Kriteria	Skor
<ul style="list-style-type: none">• Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah• Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan• Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat• Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti• Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, terdapat pengembangan hasil pada masalah lain• Kerjasama kelompok sangat baik	4
<ul style="list-style-type: none">• Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah• Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan• Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat• Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti	3

<ul style="list-style-type: none"> • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok sangat baik 	
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban benar tetapi kurang sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang kurang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data kurang berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang kurang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok baik • 2 	2
<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban tidak benar • Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan • Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang tidak jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat • Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data tidak berbasis bukti • Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang tidak sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain • Kerjasama kelompok kurang baik 	1
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak melakukan tugas proyek 	0

PENILAIAN KETERAMPILAN-PROYEK

Mata Pelajaran :
Guru Pembimbing :
Nama Proyek :
Nama :
Alokasi Waktu :
Kelas :

No	Aspek	Skor (1-5)
1	PERENCANAAN : a. Rancangan Alat - Alat dan bahan - Gambar rancangan/desain b. Uraian cara menggunakan alat dan prosedur penggunaan	
2	PELAKSANAAN : a. Keakuratan Sumber Data / Informasi b. Kuantitas dan kualitas Sumber Data c. Analisis Data d. Penarikan Kesimpulan	
3	LAPORAN PROYEK : a. Sistematika Laporan b. Performans c. Presentasi	
	Total Skor	

****Terima Kasih****