

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 2 CIBITUNG
Mata Pelajaran : IPS
Materi Pokok/ Sub Materi : Ketergantungan antarruang dilihat dari segi ekonomi dan pengaruhnya/ Pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
Kelas/ Semester : 9 / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

Kompetensi Dasar	IPK
3.1 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga social dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat 4.1 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga social dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat	- Mendeskripsikan ekonomi kreatif - Mengidentifikasi jenis produk ekonomi kreatif - Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan industri kreatif di daerah Bekasi - Mengevaluasi dampak atau pengaruh perkembangan ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan bangsa - Menciptakan produk ekonomi kreatif - Menyajikan hasil telaah

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model Discoveri learning peserta didik dengan benar dapat: Mendeskripsikan, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi serta menciptakan produk ekonomi kreatif dengan penuh kejujuran, tanggung jawab, dan rasa syukur; serta menyajikan hasil telaah dengan percaya diri dan santun.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktifitas Pembelajaran
Pendahuluan	1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik melalui google classroom dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut. 2. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19. 3. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.
Kegiatan Inti	1. Peserta didik melihat video yang dikirimkan melalui google classroom tentang Pembuatan Produk Ekonomi Kreatif. 2. Peserta didik & guru mendiskusikan tentang produk ekonomi kreatif yang sekarang semakin tumbuh subur di Indonesia. 3. Masing-masing kelompok berdiskusi melalui WAG/Google Meet dan mengerjakan Lembar Kerja yang dibagikan guru di google classrom dengan panduan pertanyaan yang ada di LK 4. Peserta didik bekerja secara kelompok untuk membahas permasalahan dengan mengali informasi dari berbagai sumber , di Hangout Meet / Google Classroom. 5. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menayangkan powerpoint Google Slides di Google Classroom untuk melakukan eksplorasi mengenai hasil jawaban antar kelompok. 5. Peserta didik bersama guru mendiskusikan pekerjaan kelompok di Hangout Meet/google classroom di menu forum. 6. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. 7. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang ekonomi kreatif
Penutup	1. Peserta didik diminta melakukan refleksi 2. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar di rumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 19. 4. Guru memberikan tugas pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

C. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan. **Penilaian Pengetahuan** : Tugas tertulis. **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan pembelajaran online

ALAT, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR 1) Alat : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis. 2) Media : Internet, Video. 3) Sumber belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas IX. SMP/MTs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017. Media Masa cetak maupun media online

Kepala Sekolah

(Drs. Joko Sriyanto)
NIP. 19670904 199903 1 003

Bekasi, Maret 2020
Guru Mapel

(Rirry Asril Putery, M.Pd)
NIP. 19820413 200501 2 007

Lampiran : 1. Lembar Kerja

LEMBAR KERJA SISWA

Ekonomi Kreatif Bagi Generasi Muda



Profesi yang mengharuskan seseorang memiliki daya kreativitas tinggi adalah wirausaha. Maka pengembangan ekonomi kreatif ini secara tidak langsung mengarahkan dan mencoba untuk menciptakan wirausaha-wirausaha yang handal dalam berbagai bidang.

Industri ekonomi kreatif merupakan sektor usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang potensial dikembangkan bagi perekonomian di Indonesia. Ekonomi kreatif merupakan konsep ekonomi dimana sumber utamanya terletak pada informasi dan pengetahuan.

Generasi muda merupakan pemegang tongkat estafet kepemimpinan dimasa depan dan harapan bangsa. Mereka adalah anak bangsa yang memiliki potensi idealisme untuk mewujudkan Indonesia unggul. Generasi muda masa kini juga biasanya mempunyai pemikiran out of the box dan kreativitas yang tinggi dan mudah menjangkau segala informasi melalui internet dan mempunyai peluang besar untuk terlibat dalam ekonomi kreatif bangsa.

Generasi muda saat ini memiliki peluang untuk terlibat didalam ekonomi kreatif karena keseharian mereka yang terus terkoneksi dengan internet, oleh karena itu dibutuhkan sebuah keterampilan bagaimana mengolah informasi itu menjadi sebuah kreativitas.

Untuk bisa menjadi pelaku ekonomi kreatif maka generasi muda harus memiliki berbagai macam kemampuan, kreativitas dan inovatif. Generasi muda perlu mengasah daya nalar dan kreativitasnya agar nantinya berbagai konsepsi terkait peningkatan ekonomi UKM bisa diberdayakan masyarakat.

Pada era modern ini banyak generasi muda sebagai penggerak bagi era ekonomi kreatif. Generasi ini percaya bahwa mereka sebagai penggerak era ekonomi, apa yang mereka sukai, atau sebagai bisnis dan harus mempunyai inovasi atau ide-ide baru yang belum ada saat ini dan ide-ide tersebut harus kreatif, inovatif dan sangat unik.

Dengan perkembangan yang sudah modern sangat membantu bagi generasi muda saat ini. Mereka dapat menemukan caranya tersendiri untuk terhubung dan koneksi jaringan internet misalnya, facebook, instagram, twitter, pinterest, blogspot dan sebagainya. Bila generasi muda Indonesia setengahnya terjun ke industri kreatif, membuat sebuah inovasi dengan ide-ide fresh mereka, berapa banyak pengangguran yang terselamatkan, selain meningkatkan nilai ekonomi dan juga bisa meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Menurut RUU Ekonomi Kreatif yang dikutip dari kompasiana.com, ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu hak kekayaan intelektual yang lahir dari kreativitas manusia, warisan budaya, dan teknologi.

Penurunan ekonomi di Indonesia terjadi setiap tahunnya, namun adanya kontribusi ekonomi kreatif menjadikan pertumbuhan ekonomi menjadi stabil. Presiden juga menyatakan bahwa nilai tambah hasil ekonomi kreatif mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hal ini bisa dilihat dari pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sebesar 5,76 persen.

Selain itu, ekonomi kreatif juga berkontribusi banyak pada perekonomian di Indonesia. Kontribusinya terhadap ekonomi nasional mencapai 7,57 persen dan mampu menyerap 17,4 juta tenaga kerja pada 2017 silam. Ekonomi kreatif juga akan menjadi pilar ekonomi masa depan di Indonesia. Oleh karena itulah saya membahas tentang ekonomi kreatif guna menjadikan ekonomi kreatif sebagai lokomotif baru pemerintah dalam mengalami pertumbuhan ekonomi.

Pengaruhnya terhadap ekonomi nasional juga sangat penting. Menurut Triawan Munaf kepala Bekraf mengatakan “Ekonomi kreatif akan menggantikan peran komoditas dan SDA sebagai penyokong perekonomian Indonesia”.

Berdasarkan data bekraf subsektor kuliner penyumbang PDB Nasional terbesar dengan kontribusi 41,69 persen. Kemudian fashion sebesar 18,15 persen, kerajinan sebesar 15,7 persen. Selain itu subsektor music, film, aplikasi kepegawaian serta game memiliki efek ganda dalam perekonomian nasional dan akan terus ditekan pertumbuhannya.

Namun perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia juga terdapat beberapa masalah seperti penyebaran sumber daya yang belum merata, sulit menembus pasar internasional dan mendapatkan sumber pendanaan usaha, minimnya kontribusi dari pekerja yang memiliki pendidikan tinggi, serta masalah lainnya.

Keyakinan di masa depan pada sektor ekonomi kreatif inilah yang mendorong pemerintahan untuk membentuk Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang bertugas membantu presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif. (Dikutip dari Bekraf.go.id).

Peran saya sebagai mahasiswa juga penting, karena diharapkan setelah lulus nanti para mahasiswa di seluruh Indonesia mampu mengembangkan wirausaha sebagai upaya untuk membuka peluang lapangan kerja baru. Upaya ini juga dilakukan guna mendukung program pemerintah dalam mengembangkan ekonomi kreatif.

<https://sukabumiupdate.com/detail/bale-warga/opini/70946-Ekonomi-Kreatif-Bagi-Generasi-Muda>

Berdasarkan wacana diatas, diskusikanlah dengan teman satu kelompok :

1. Apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif ?
2. Jenis produk ekonomi apa yang masuk kategori ekonomi kreatif ?
3. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan industry kreatif di Kabupaten Bekasi?
4. Apa pengaruh atau dampak perkembangan ekonomi kreatif bagi kesejahteraan Bangsa ?
5. Bagaimana meningkatkan industry kreatif di Kabupaten Bekasi?

B. Jawaban Kelompok di buat dalam bentuk PPT dan di kirim melalui google classrom

C. Secara bergantian hasil kerja kelompok di tanggapi bersama pada menu Forum di google classroom.

D. Berikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok kalian!

E. Buatlah satu produk ekonomi kreatif secara berkelompok, buat PPT dan video pembuatannya, kirimkan melalui google classroom dalam waktu 1 minggu dimulai dari tugas ini diberikan

Selamat bekerja

EVALUASI DIRI DAN RENCANA TINDAK LANJUT

PENYUSUNAN RPP ADAPTIF

Satuan Pendidikan : SMPN 2 CIBITUNG
 Mata Pelajaran : IPS
 Materi Pokok/ Sub Materi : Ketergantungan antar ruang dilihat dari segi ekonomi dan pengaruhnya/ Pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat
 Kelas/ Semester : 9 / Ganjil
 Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

NO	KEGIATAN	HASIL	RENCANA TINDAK LANJUT
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>1. Guru menyampaikan salam kepada peserta didik melalui google classroom dan mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran online tersebut.</p> <p>2. Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19.</p> <p>3. Guru menjelaskan aktivitas yang akan di lakukan dan cara pengerjaannya.</p>	Saya merasa pada bagian ini sudah terlaksana dengan baik	Akan menggunakan langkah-langkah ini pada kegiatan pembelajaran berikutnya
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>1. Peserta didik melihat video yang dikirimkan melalui google classroom tentang Pembuatan Produk Ekonomi Kreatif.</p> <p>2. Peserta didik & guru mendiskusikan tentang produk ekonomi kreatif yang sekarang semakin tumbuh subur di Indonesia.</p> <p>3. Masing-masing kelompok berdiskusi melalui WAG/Google Meet dan mengerjakan Lembar Kerja yang dibagikan guru di google classrom dengan panduan pertanyaan yang ada di LK</p> <p>4. Peserta didik bekerja secara kelompok untuk membahas permasalahan dengan mengali informasi dari berbagai sumber , di Hangout Meet / Google Classroom.</p> <p>5. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menayangkan powerpoint Google Slides di Google Classroom untuk melakukan eksplorasi mengenai hasil jawaban antar kelompok.</p> <p>5. Peserta didik bersama guru mendiskusikan pekerjaan kelompok di Hangout Meet/google classroom di menu forum.</p> <p>6. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>7. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi tentang ekonomi kreatif</p>	Saya merasa pada bagian ini sudah terlaksana dengan baik, hanya masih ada beberapa siswa yang belum bisa mengikuti secara utuh kegiatan inti pembelajaran karena keterbatasan jaringan, kuota dan kepemilikan gawai	Akan menggunakan langkah-langkah ini pada kegiatan pembelajaran berikutnya dan menciptakan pembelajaran blended learning yang lebih bervariasi lagi
3	<p>1. Peserta didik diminta melakukan refleksi</p> <p>2. Guru memotivasi peserta didik agar tetap semangat belajar di rumah dan selalu menjaga kesehatan dan menjaga jarak terkait covid 19.</p> <p>4. Guru memberikan tugas pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang</p>	Saya merasa pada bagian ini sudah terlaksana dengan baik	Akan menggunakan langkah-langkah ini pada kegiatan pembelajaran berikutnya
4.	Tujuan Pembelajaran	Tercapai	Pertahankan
5.	Penilaian	Terlaksana	Pertahankan

*Masih dapat dilengkapi dan lebih bervariasi lagi sesuai karakteristik tiap kelas

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bekasi, Maret 2020
Guru Mapel

(Drs. Joko Sriyanto)
NIP. 19670904 199903 1 003

(Rirry Asril Putery, M.Pd)
NIP. 19820413 200501 2 007