

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJAR

Satuan Pendidikan : SMP Internat Al-Kausar
 Kelas / Semester : VII/ Genap
 Tema : Ekonomi Kreatif
 Sub Tema : Membangun ekonomi kreatif berdasarkan potensi daerah untuk meningkatkan kesejahteraan.
 Pembelajaran ke : 7 (tujuh)
 Alokasi waktu : 2x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- a.1. Menjelaskan peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia
- a.2. Menjelaskan kreativitas dan kemadirian dalam kewirausahaan
- a.3. Menganalisis fungsi ekonomi kreatif dalam meningkatkan kesejahteraan
- a.4. Menciptakan produk ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kesejahteraan.

B. Kegiatan pembelajaran

Media yang digunakan	Alat Pembelajaran	Sumber Pembelajaran
Whattapp, Google Classroom, Google Form dll. Sway, Infografis/CANVA dan Baamboozle	Laptop, LCD Projector, Handpone, Tablet dan Speaker.	Buku Guru dan Siswa. Buku Paket Pembelajaran IPS Intenet, Modul, Youtube, dan Produk Kuliner kreatif kekinian

Sumber belajar produk kreatif kearifan lokal

Produk Nakasira Jakarta	Produk Krupuk Turbin Majalengka	Produk Tahu Aci Sukabumi
		

Langkah-langkah pembelajaran

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama. • Guru mengecek kehadiran peserta didik via Gmeet dan zoho Form. • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram</i> atau media daring lainnya) terkait materi Kreativitas dan Kewirausahaan melalui ekonomi kreatif. (Literasi) • Guru memberikan kesempatan untuk menganalisis fungsi ekonomi kreatif melalui infografis, khususnya di masa pandemi Covid-19. Kemudian diintruksikan menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi Kreativitas dan Kewirausahaan melalui ekonomi kreatif. (HOTS)

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Kreativitas dan Kewirausahaan melalui produk ekonomi kreatif berbasis potensi daerah (kearifan lokal), khususnya di masa Pandemi Covid-19 .(Collecting information and Problem solving) Melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya. • Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya. (Communication). • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Kreativitas dan Kewirausahaan melalui ekonomi kreatif berbasis produk kearifan lokal, khususnya di masa Pandemi Covid-19. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

- c.1. Pengetahuan : Analisis fungsi ekonomi kreatif dengan produk kreatif berbasis kearifan lokal
Konsep kreativitas dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif. Hubungan kreativitas, kewirausahaan dan ekonomi kreatif di masa Pandemi Covid-19.
- c.2 Keterampilan : Presentasi Fungsi ekonomi kreatif dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat dengan produk kreatif berbasis potensi daerah (Kearifan Lokal)
Menciptakan ide dan gagasan produk kreatif yang dapat dikembangkan sebagai sentra ekonomi masyarakat desa.

Sukabumi , 12 Juli 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP Internat A-Kausar

Guru Mata pelajaran



Dra Hj Windarningsih
NIY 298 07 026

Bahar Sungkowo MPd
NIY 200 02 070

Lampiran

Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	...	75	75	50	75	275	68,75	C
2

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100= Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01-100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01– 75,00 = Baik (B)

25,01– 50,00 = Cukup (C)

00,00– 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah	Skor	Kode
				Skor	Sikap	Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01– 75,00 = Baik (B)
 25,01– 50,00 = Cukup (C)
 00,00– 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah	Skor	Kode
				Skor	Sikap	Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :

75,01– 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01– 75,00 = Baik (B)

25,01– 50,00 = Cukup (C)

00,00– 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

2. Penilaian Pengetahuan

a. Tes Tertulis

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan nilai benar pada jawaban dari pertanyaan yang diberikan secara lisan, tertulis, atau penugasan.

Format dari rubrik penilaian pengetahuan terlampir.

b. Observasi terhadap diskusi, tanya jawab dan percakapan

Nama Siswa	Pernyataan							
	Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran Konsep		Ketepatan penggunaan istilah		Lainnya	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak

3. Penilaian Keterampilan Penilaian Kinerja

Rubrik Penilaian Kinerja

No	Aspek yang diamati	Hasil
1	Berpartisipasi dalam mempersiapkan bahan diskusi	√
2	Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah	
3	Memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain	√
4	Mengajukan pertanyaan ketika belajar di kelas	
5	Menulis dengan rapi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD	

