

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SMPN 13 Jember  
Kelas / Semester : IX / Genap  
Topik : Ekonomi Kreatif  
Sub Topik : Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan  
Pembelajaran ke : 4  
Alokasi waktu : 4 x 40 Menit

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat Membuat rancangan/desain berupa gambar dari salah satu subsektor ekonomi kreatif.

### **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### 1. Pendahuluan

- a. Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa.
- b. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
- c. Peserta didik mendapatkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya, kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran.

#### 2. Langkah langkah

##### **a. Penentuan pertanyaan mendasar**

- 1) Guru menyampaikan penjelasan singkat tentang perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Peserta didik mengamati gambar/foto tentang salah satu kegiatan ekonomi kreatif di Indonesia.
- 2) Peserta didik menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia .
- 3) Mengidentifikasi pertanyaan peserta didik dan menghubungkan dengan kegiatan menentukan pertanyaan mendasar kegiatan pembelajaran proyek.

- 4) Menentukan pertanyaan mendasar kegiatan pembelajaran proyek, yaitu “Apakah ide kreatifitas desain berupa gambar yang akan kalian dibuat?”

**b. Menyusun perencanaan proyek**

- 1) Peserta didik merencanakan desain yang akan dibuat
- 2) Menyusun jadwal
- 3) Guru menyampaikan timeline dan deadline penyelesaian proyek

Jadwal membuat desain

Jadwal kegiatan mengumpulkan bahan/informasi (membaca buku dan mencari informasi di internet) untuk membuat desain.

Jadwal kegiatan presentasi rancangan dan membuat kesimpulan .

**c. Pelaksanaan proyek di luar jam tatap muka (membuat desain subsektor ekonomi kreatif )**

- 1) Setiap individu membuat rancangan (memilih salah satu dari 14 subsektor ekonomi kreatif .
- 2) Mengumpulkan bahan/informasi tentang 14 subsektor ekonomi kreatif melalui buku dan internet.
- 3) Membimbing peserta didik berkenaan dengan tugas proyek (mengakomodir hambatan dan kesulitan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan proyek dan kegiatan penyusunan hasil desain /laporan kegiatan proyek).
- 4) Guru memonitor keseluruhan aktivitas peserta didik menyangkut kegiatan proyek (aktivitas peserta didik sejak perencanaan, pelaksanaan, sampai mendesain berupa gambar )

**d. Presentasi/publikasi hasil proyek**

Hasil proyek berupa proposal dan desain gambar dipresentasikan kepada peserta didik yang lain secara bergiliran secara individu. Peserta didik yang tidak tampil memberikan pertanyaan, tanggapan, atau bahkan sanggahan bila perlu.

**e. Evaluasi proses dan hasil proyek**

Peserta didik dan guru melaksanakan evaluasi proses dan hasil kegiatan proyeknya. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan menyampaikan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek. Selanjutnya dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dilaksanakan.

### 3. Penutup

Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

Guru mengingatkan agar setiap peserta didik melaksanakan kegiatan proyek sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Guru menginformasikan tugas proyek satu minggu setelah pelaksanaan digunakan untuk membuat rancangan, presentasi, evaluasi proses, dan hasil proyek.

Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap Spiritual dan Sosial (Observasi)
2. Pengetahuan (Tes tertulis)
- 3 Keterampilan Proyek (Membuat proposal sederhana dan rancangan subsektor ekonomi kreatif)

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Jember,  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Mohamad Pagi, M.M.Pd  
NIP 19641113 199903 1 005

Dra. Senda Ike Listyawati, M.Pd  
NIP 19650801 199403 2 006

## LAMPIRAN

### Materi Pelajaran

1. Materi pembelajaran reguler
  - a. Pengertian ekonomi kreatif.
  - b. subsektor ekonomi kreatif.
  - c. Upaya meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia.
  
2. Materi pembelajaran pengayaan  
Memanfaatkan persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa
  
3. Materi pembelajaran remedial  
subsektor ekonomi kreatif Indonesia.

### Metode / Model

Pembelajaran menggunakan metode/model: Project based learning.

### Media dan Bahan

1. Media  
Gambar/foto ekonomi kreatif
2. Bahan
  - a. Alat Tulis Kantor (ATK)
  - b. Lembar kegiatan (LK)

### Sumber Belajar

1. Iwan Setiawan dkk. 2018. Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas IX. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (halaman 159 - 168).
2. Internet, perpustakaan, dan lingkungan sekitar.

LAMPIRAN

**LEMBAR KERJA**

Laporan membuat rancangan subsektor ekonomi kreatif

Pelajaran IPS

Nama / Kelas : ...../ IX

Topik : Ekonomi Kreatif

sub topik : Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan

Tugas	Laporan kegiatan
Melakukan penelusuran tentang ide subsektor ekonomi kreatif	Tanggal : Laporan :
Mengidentifikasi 14 subsektor ekonomi kreatif yang diminati	Latar belakang : Tujuan : Alat yang digunakan : Gambar rancangan salah satu subsektor ekonomi kreatif : Dibuat di kertas folio A4

## LAMPIRAN

### PENILAIAN

#### 1. Penilaian Sikap (Spiritual dan Sosial)

##### Jurnal Perkembangan Sikap (Spiritual dan Sosial)

Sekolah : SMP Negeri 13 Jember

Kelas/Semester : IX/1

Tahun Pelajaran : 2019/2020

No.	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ttd.	Keterangan/ Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						

#### 2. Penilaian Pengetahuan

Tes tulis (uraian)

##### a. Kisi-kisi Soal:

No.	KD	Materi	Indikator	Bentuk Soal	Jumlah Soal
	3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	Pengertian ekonomi kreatif.	Menyebutkan pengertian ekonomi kreatif.	Uraian	1
		Upaya meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia.	Menjelaskan upaya meningkatkan ekonomi kreatif Indonesia.	Uraian	2
			Bagaimana perkembangan ekonomi kreatif di daerahmu	Uraian	

**b. Instrumen bentuk soal Uraian**

1. Jelaskan pengertian ekonomi kreatif!
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia?
3. Jelaskan perkembangan ekonomi kreatif didaerah kalian !

**c. Kunci Jawaban**

1. Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengandalkan ide atau gagasan kreatif untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi.
2. Upaya mengembangkan ekonomi kreatif di antaranya:  
menyiapkan insentif (uang perangsang) untuk memacu pertumbuhan industri kreatif, memetakan kawasan industri kreatif yang melibatkan lembaga pemerintah danswasta, membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif, memberikan perlindungan hukum terhadap pelaku industri kreatif.
3. jawaban terbuka dari peserta didik

**Rubrik Penilaian Bentuk Soal Uraian**

No.	Skor Maksimal	Uraian Skor	Alternatif Jawaban
1.	2	0	Tidak memberi jawaban
		1	Jawaban kurang lengkap
		2	Jawaban lengkap
2.	4	0	Tidak memberi jawaban
		1	Jawaban 1
		2	Jawaban 2
		3	Jawaban 3
		4	Jawaban 4
3.	4	0	Tidak memberi jawaban
		1	Jawaban kurang lengkap
		2	Jawaban lengkap

**b. Pedoman Penilaian:**

- 1) Soal uraian dari nomor 1 sampai dengan 3 masing-masing soal memiliki skor, yaitu sebagai berikut:  
soal nomor 1 = 2  
soal nomor 2 = 4  
soal nomor 3 = 4  
sehingga skor maksimal adalah 10
- 2) Skor maksimal ideal adalah jumlah skor jumlah skor uraian (10).

3) Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Uraian}}{10} \times 100$$

### 3. Penilaian Keterampilan

#### a. Penilaian Proyek

#### Kisi-kisi Penilaian Proyek

Sekolah : SMP Negeri 13 Jember

Kelas/Semester : IX/2

Tahun Pelajaran : 2019/2020

No.	KD	Materi	Nama Proyek	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	Ekonomi kreatif.	Membuat desain salah satu subsektor ekonomi kreatif .	Peserta didik dapat: 1. merencanakan proyek untuk membuat desain subsektor ekonomi kreatif Indonesia. 2. melaksanakan proyek untuk membuat desain berupa gambar subsektor ekonomi kreatif Indonesia 3. membuat laporan proyek tentang desain berupa gambar subsektor ekonomi kreatif Indonesia	Proyek



### Rubrik Perskoran Proyek

No.	Tahap	Indikator	Nilai (1-4)
1.	Perencanaan	1) Menentukan proyek 2) Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek dari awal sampai akhir 3) Menyusun jadwal pelaksanaan proyek	12
2.	Pelaksanaan	1) Keakuratan sumber data/informasi 2) Kuantitas sumber data 3) Analisis data 4) Penarikan kesimpulan	16
3.	Laporan Proyek	1) Sistematika laporan 2) Performa desain subsektor 3) Presentasi	12
Total Skor			40

Pedoman perskoran dan penentuan nilai:

Skor terentang antara 1 – 4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = amat baik.

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{40} \times 100$$

#### b. Rubrik Penilaian Praktik Presentasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		0	1	2	3	4
1.	Penyampaian presentasi dengan lugas					
2.	Kemampuan berargumentasi					
3.	Kemampuan menjawab pertanyaan					
4.	Penguasaan materi					
Jumlah						
Skor Maksimum						

Pedoman perskoran dan penentuan nilai:

Skor terentang antara 1 – 4, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = amat baik.

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{4} \times 100$$