

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN SIMULASI MENGAJAR PENDAMPING GURU PENGGERAK

Sekolah : SMP NEGERI 20 SINGKAWANG
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ Semester : IX / 2 (Genap)
Materi Pokok : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Sub Materi : Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat
Indikator : Konsep Ekonomi Kreatif
Alokasi Waktu : Pertemuan (10 Menit), dari 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

- K.I. 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- K.I. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- K.I. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- K.I. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	IPK
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.	3.3.1 Menyebutkan konsep ekonomi kreatif 3.3.2 Menganalisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi dalam diri atau potensi wilayah masing-masing

<p>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.</p>	<p>4.3.1 Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tabel</p>
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, **peserta didik diharapkan dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :**

1. Memahami konsep ekonomi kreatif
2. Menganalisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi dalam diri atau potensi wilayah masing-masing
3. Menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tabel

Fokus penguatan karakter : Bersyukur, jujur, disiplin, tanggungjawab, percaya diri

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran regular
Konsep Ekonomi Kreatif
2. Materi pembelajaran pengayaan
Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF)
3. Materi pembelajaran remedial
Subsektor Ekonomi Kreatif di Indonesia
(Disesuaikan dengan materi yang belum mencapai KBM)

E. Pendekatan, Metode, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Kooperatif Learning
- Model : Picture to Picture

F. Media, Bahan dan Alat :

- Media : Gambar Power Point (Ekonomi Kreatif)
- Bahan : Leaflet (Ekonomi Kreatif)
- Alat : Laptop, LCD, Spidol

G. Sumber Belajar :

1. Suciati,dkk. 2018. *Buku Siswa IPS SMP/Mts Kelas IX*, Jakarta : Kemendikbud RI tahun 2018 (halaman : 159-168)
2. Erick Putra C.2018.*Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/Mts Kelas IX*, Klaten : Intan Pariwara (halaman: 111-115)
3. Leaflet (Ekonomi Kreatif)
4. Internet, [http :// www.Kemenkraf.go.id](http://www.Kemenkraf.go.id)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (2 menit)

- Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- Guru mempresensi kehadiran siswa
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik
- Guru menayangkan gambar untuk menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan “ Ekonomi Kreatif “, misalnya : Adakah perabotan hasil kerajinan, di rumah mu?
- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5 orang

2. Kegiatan Inti (6 menit)

1) Menyajikan Materi (Pengantar)

- Peserta didik diminta untuk mengamati **gambar tentang** konsep ekonomi kreatif
- Peserta didik menerima pengantar materi sebagai permulaan pembelajaran.



<https://www.google.com/search?q=desain+ekonomi+game+kreatif&tbm=isch&ved=2ahUKEwivjb->



www.coco.kz

(<https://goukm.id/ekonomi-kreatif/>)

2) Menyediakan dan Membagikan Gambar

- a) Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (gambar sub-sub sektor ekonomi kreatif).
- b) Peserta didik diminta mendiskusikan dalam kelompok untuk memasang gambar-gambar yang ada, sesuai tujuan pembelajaran yang diarahkan oleh guru.

3) Mengumpulkan Informasi

- a) Siswa berdiskusi dalam kelompoknya.
- b) Bahan diskusi kelompok dapat dilihat juga pada aktivitas kelompok di LKPD.
- c) Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data guna memasang gambar dengan benar kedalam tabel yang telah disediakan dengan cara/melalui pengamatan yang telah dilakukan ataupun dengan membaca dari sumber yang ada yakni : buku siswa Kelas IX, penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018, halaman 159-168, buku IPS Kelas IX, Klaten : Intan Pariwara (halaman: 111-115), Leaflet (Ekonomi Kreatif) dan akses internet, [http : www.bekraf.go.id](http://www.bekraf.go.id)

4) Mengasosiasi

- a) Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari pengamatan, buku siswa Kelas IX, penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018, halaman 159-168, dan buku IPS Kelas IX, Klaten : Intan Pariwara (halaman:111-115), Leaflet (Ekonomi Kreatif) dan akses internet,[http : www.bekraf.go.id](http://www.bekraf.go.id).
- b) Peserta didik diminta untuk mendiskusikan di dalam kelompok untuk memasang gambar dengan benar dan menempelkannya sesuai bidang.

5) Mengkomunikasikan

- a) Salah satu peserta didik wakil kelompok diminta menempelkan kertas hasil diskusi ke depan kelas.
- b) Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan peserta didik dalam menentukan urutan gambar.
- c) Guru menilai hasil diskusi kelompok yang telah ditempel di depan kelas .

3. Kegiatan Penutup (2 menit)

- 1) Peserta didik membuat kesimpulan dan diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- 2) Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik mengenai hal-hal yang belum dipahami.
- 3) Peserta didik diberikan tes secara individu tentang “ Ekonomi Kreatif ”
- 4) Peserta didik diminta **melakukan refleksi** terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi.

- 5) Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral dari pembelajaran ini.
- 6) Peserta didik diingatkan untuk membaca materi pada materi pokok berikutnya yaitu Memanfaatkan persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa
- 7) Berdoa dan salam

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap Spiritual : Jurnal

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Jurnal	Lembar catatan prilaku spritual yang menonjol (baik positif maupun negatif)	Lihat Lamp.1	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

b. Sikap Sosial : Jurnal

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Jurnal	Lembar catatan prilaku spritual yang menonjol (baik positif maupun negatif)	Lihat Lamp.2	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

c. Pengetahuan : Tes Pilihan Ganda

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Uraian	Lihat Lamp.3	Dalam kegiatan penutup, setelah peserta didik menyampaikan kesimpulan pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

d. Keterampilan : Kinerja

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Kinerja	Produk	Lihat Lamp.4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

2. Pembelajaran Remedial

Pembelajaran remedial dilakukan dengan bentuk: klasikal maupun individual bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal sesuai hasil analisis penilaian. Format kegiatan pembelajaran dan hasil penilaian remedial (Lamp. 5) serta Program remedial (Lamp.7)

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan atau pendalaman materi. Format kegiatan pengayaan (Lamp. 6). Pelaksanaan Pengayaan dilaksanakan bentuk membaca materi pengayaan (Lamp. 8).

Singawang, 30 Desember 2021

Mengetahui
Kepala SMP Negeri



Hendra,S.Pd
NIP. 19660410 198803 1 020

Guru Mata Pelajaran

Endra Muplihun, S.Pd, M.Pd
NIP. 198609022009031001

Lampiran 1 : Jurnal Sikap Spiritual

Petunjuk:

- a. Amati perkembangan sikap spritual siswa sesuai fokus penguatan karakter, menggunakan instrumen jurnal.
- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut
1						
2						
Dst.						

Lampiran 2 : Jurnal Sikap Sosial

Petunjuk:

- a. Amati perkembangan sikap sosial siswa sesuai fokus penguatan karakter, menggunakan instrumen jurnal.
- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun yang negatif.

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut
1						
2						
Dst.						

Lampiran 3: Penilaian Pengetahuan

Tes Uraian

- Kisi-kisi

No	KD	Materi/ SubMateri	Indikator	Tingkatan Berfikir	Bentuk Soal	No Soal
1	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.	Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan masyarakat	3.3.1 Menjelaskan konsep ekonomi kreatif	C 1	Uraian	Soal 1
			3.3.2 Menganalisis ekonomi kreatif berdasarkan potensi dalam diri atau potensi wilayah masing-masing	C 4	Uraian	Soal 2

- **Butir Soal**

1. Sebutkan pengertian ekonomi kreatif !
2. Bagaimana perkembangan ekonomi kreatif di daerahmu !

- **Pedoman Skor**

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Soal 1	<p>Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide, gagasan dan pengetahuan dari SDM sebagai faktor produksi yang utama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kata kunci : Gagasan/ide, SDM, Kreativitas, Ekonomi. 	10

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
		1. Apabila maknanya benar dan lengkap, skor = 10 2. Apabila maknanya benar tapi kurang lengkap, skor = 7,5 3. Apabila maknanya kurang benar dan kurang lengkap, skor = 5,0 4. Apabila maknanya tidak benar dan tidak lengkap, skor = 0	

No.	Soal	Kunci Jawaban	Skor
2	Soal 2	Perkembangan ekonomi kreatif di daerah mu : Jawaban bervariasi sesuai ekonomi kreatif di daerah masing-masing. <ul style="list-style-type: none"> • Kata kunci : ekonomi kreatif di kaitkan dengan daerah masing-masing. 	40
		1. Apabila jawaban benar dan berkaitan, skor = 40 2. Apabila jawaban benar tapi tidak berkaitan, skor = 10 3. Apabila jawaban salah dan tidak berkaitan, skor = 0	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Lampiran 4: Penilaian keterampilan

Petunjuk:

Dari kinerja berupa produk (tabel) hasil diskusi tentang “Ekonomi Kreatif”, maka ketrampilan peserta didik dapat dinilai sebagai berikut :

Rubrik penilaian ketrampilan :

No	Nama	Aspek Ketrampilan								Nilai Akhir	Konversi Nilai
		Bersih dari coretan		Kerapian menyusun gambar		Kerapian membuat Tabel		Ketepatan Jawaban			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1											
Dst											

▪ Pedoman Skor :

4. Skor 1, apabila “Ya”
5. Skor 0, apabila “Tidak”

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

▪ Keterangan (Konversi Nilai) :

6. Nilai 100 = A
7. Nilai 75 = B
8. Nilai 50 = C
9. Nilai 25 = D

Lampiran 5 : Format Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Remedial

Sekolah : SMP Negeri 20 Singkawang
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/2 (Genap)
Materi Remedial : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Waktu Pemb. Remedial : ...
Waktu Ulangan Remedial : ...
Ketuntasan Belajar Minimal : 70

No.	Nama Siswa	Nilai Tes	KD Tidak Tuntas	Bentuk Pembelajaran Remedial	Nilai Hasil Remedial	Ket.
1				Lihat Lamp.7		
2 dst.						

Singkawang, 30 Desember 2021

Mengetahui
Kepala SMP Negeri

Guru Mata Pelajaran



Hendra,S.Pd
NIP. 19660410 198803 1 020

Endra Muplihun, S.Pd, M.Pd
NIP. 198609022009031001

Lampiran 6 : Format Pelaksanaan dan Hasil Pembelajaran Pengayaan

Sekolah : SMP Negeri 20 Singkawang
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX/2 (Genap)
Materi Pengayaan : Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya terhadap Kesejahteraan
Waktu Pengayaan : ...
Ketuntasan Belajar Minimal : 70

No.	Nama Siswa	Nilai Tes	Bentuk Pengayaan
1			Lihat Lamp.8
2 dst.			

LAMPIRAN 7 : PROGRAM REMIDIAL

Ketentuan :

- Remedial :
Diberikan kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal dalam Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- Bentuk : Klasikal maupun individual

LAMPIRAN 8 : MATERI PENGAYAAN

Ketentuan :

- Pengayaan :
Diberikan kepada siswa yang sudah menuntaskan pembelajaran dalam Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- Bentuk : Membaca Materi Pengayaan
- Materi Pengayaan : Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf)

MATERI PENGAYAAN

Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia



<https://kemenparekraf.go.id/>

Indonesia menjadi inisiator untuk mendorong kebangkitan sektor ekonomi kreatif dunia. Untuk itu, tahun ini akan menjadi momen yang penting sekaligus menantang bagi sektor ekonomi kreatif Indonesia. Pasalnya, 2021 telah ditetapkan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) sebagai Tahun Internasional Ekonomi Kreatif melalui Resolusi Umum PBB N0. 74/198. Paling membanggakan, Indonesia memprakarsai resolusi PBB mengenai kemajuan ekonomi kreatif dunia tersebut. Disampaikan dalam pertemuan Friends of Creative Economy (FCE) pada 11 November 2020 lalu, Indonesia diharapkan mampu mendorong implementasi Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia 2021 secara efektif, baik bagi pemulihan sektor ekonomi kreatif maupun ekonomi dunia.

Pertemuan FCE yang berlangsung pada tanggal 11-12 November 2020 atas kolaborasi antara; Kemenparekraf/Baparekraf dengan Kementerian Luar Negeri RI. Acara ini dilangsungkan secara *hybrid*, yakni kombinasi antara pertemuan virtual dan pertemuan fisik.

Pertemuan FCE pertama kali diadakan pada 6 November 2018, sebelum World Conference on Creative Economy (WCCE) digelar. Dalam pertemuan FCE 2020, topik bahasan forum merujuk pada persiapan pelaksanaan Tahun Internasional Ekonomi Kreatif 2021.

Acara ini dihadiri 55 negara dan 8 organisasi internasional. Pesertanya terdiri dari beragam latar belakang, mulai dari pelaku ekonomi kreatif, pemerintahan, organisasi internasional, hingga akademisi.

Dalam pertemuan tersebut, Indonesia mengusulkan tema “*Inclusively Creative: A Global Recovery*”. Tema ini dipilih mengingat ekonomi kreatif memiliki potensi besar terhadap pemulihan ekonomi global.

Dalam pembukaan pertemuan FCE 2020 tersebut, Wamenparekraf Angela H. Tanoesoedibjo menjelaskan, kata “inklusivitas” dalam tema tersebut berasal dari keyakinan bahwa melalui pemberian kesempatan yang sama tanpa memandang latar belakang, ekonomi kreatif akan menjembatani kekompakan antar masyarakat.

Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia Terus Signifikan

Cerahnya nama Indonesia pada sektor ekonomi kreatif dunia tidak lahir dari proses yang singkat. Nama besar Indonesia dalam ekonomi kreatif dunia tercipta berkat upaya seluruh pelaku ekonomi kreatif pada tahun-tahun sebelumnya.

Tidak heran, saat ini Indonesia dianggap sebagai pelopor revolusi industri kreatif dunia. Hal ini dapat dibuktikan dari perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya.

Menurut data dari laporan *OPUS Ekonomi Kreatif 2020*, kontribusi subsektor ekraf pada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp1.211 triliun. Mengutip dari *Kompas.id*, angka tersebut meningkat dari 2017 dan 2018, yang hanya sebesar Rp1.000 triliun dan Rp1.105 triliun.

Torehan angka tersebut membawa Indonesia menduduki posisi ketiga terbesar di dunia, dengan kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap PDB. Sedangkan, dua posisi sebelumnya ditempati oleh Amerika Serikat dan Korea Selatan.

Meski menempati posisi ketiga, Indonesia justru lebih unggul dari Amerika Serikat dari segi serapan tenaga kerja pada sektor ekonomi kreatif. Menurut laman *Good News From Indonesia*, pada 2019 sektor ekonomi kreatif Indonesia mampu menyerap hingga 17 juta tenaga kerja. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan Amerika Serikat yang hanya memiliki 4,7 juta pekerja pada sektor ekonomi kreatif. Maka sudah sepantasnya jika Indonesia menjadi inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia.

