

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 39 BENGKULU UTARA
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IX / 2
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Materi Pokok : **Membangun Ekonomi Kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.**
Sub Materi : **Konsep Ekonomi Kreatif**
Alokasi Waktu : **2 Jam Pelajaran.**

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran, gotongroyong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan kanpengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar 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 (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (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. mendeskripsikan lingkup ekonomi kreatif. 3.3.2. mengidentifikasi potensi ekonomi kreatif yang ada di lingkungan sekitar 3.3.3. mengidentifikasi jenis-jenis barang hasil industri kreatif. 3.3.4. mengidentifikasi dampak ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat.
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.	4.3.1. Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk tabel pada kertas plano dampak Ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran.

Melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui model Kooperatif Learning Metode diskusi siswa diharapkan memiliki Sikap Sosial (Kerjasama, Menghargai pendapat, Rasa ingin tahu) dan siswa mampu :

1. Mendeskripsikan lingkup ekonomi kreatif
2. Mengidentifikasi potensi ekonomi kreatif yang ada di lingkungan sekitar.
3. Mengidentifikasi jenis-jenis barang hasil industri ekonomi kreatif.
4. Merincikan dampak ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat.

D. Materi Pembelajaran

Konsep Ekonomi Kreatif

- Konsep Merupakan Rancangan .
- Pengertian Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya (Supriadi, 2001:7)
- Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan potensi ekonomi.
- Produk hasil industri kreatif contoh Topi dan kursi yang terbuat dari bambu
- Lingkup industri kreatif .
- Dampak ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat

E. Pendekatan Pembelajaran / Model / Metode

- Saintifik / Cooperatif Learning / Diskusi.

F. Media dan Bahan.

- Media = Power Point (Ppt), Gambar Hasil Industri Kreatif& Video, barang hasil ekonomi kreatif
- Bahan = Kertas HVS, Spidol, Kertas Plano

G. Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2018 Buku Siswa IPS Kelas IX Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018.(hal : 159-164). Dan Internet.

H. Langkah – Langkah Pembelajaran.

Kegiatan	Langka-langka dalam Pembelajaran	Nilai karakter	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin❖ Menyiapkan fisik dan memfokuskan peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Mengaitkan materi/<i>topik</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dilingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi ekonomi kreatif melalui pertanyaan pertanyaan.❖ Peserta Didik Menjawab Pertanyaan-Pertanyaan Lisan Guru untuk mengecek penguasaan materi tentang Ekonomi Kreatif. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung❖ Peserta didik menyimak guru menyampaikan informasi mengenai kompetensi yang ingin dicapai dan	<ul style="list-style-type: none">- Rasa ingin tahu- Tahu- Gotong royong- Tangung jawab	10 Menit

	<p>manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat dalam pembelajaran dengan topik Ekonomi Kreatif <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Peserta didik menyimak guru menyampaikan garis besar cakupan materi Konsep Ekonomi Kreatif. ❖ Peserta didik menyimak guru dalam menyampaikan lingkup penilaian dan teknik penilaian yang akan digunakan ❖ Pemberian acuan tentang metode yang akan digunakan adalah Metode <i>Diskusi</i>. ❖ Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang ❖ Tugas siswa setiap kelompok Berdiskusi tentang Dampak Ekonomi Kreatif Terhadap Kesejahteraan Masyarakat. Dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang ada. Hasil diskusi tersebut di Tuliskan pada Kertas Plano dalam Bentuk Tabel. ❖ Siswa mmpersentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan. ❖ Setiap kelompok melaporkan hasil diskusinya dalam kertas plano untuk dinilai. 		
Kegiatan Inti	Tahap 1 Mengamati		60 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dengan kelompoknya mengamati Media Pembelajaran PPT, Video dan Gambar tentang Ekonomi kreatif yang ditampilkan oleh guru. 		
	Tahap 2 menaya		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik saling berkomunikasi tentang materi tentang Ekonomi kreatif. 2. Dengan membaca dan mengamati gambar sumber belajar peserta didik dengan kelompoknya dapat mengumpulkan informasi tentang ekonomi Kreatif. <div data-bbox="450 1473 1158 1944" data-label="Image"> </div> <p>Sumber : www.google.co.id/search?q=kerajinan+raj</p>		

1	Kerjasama						
2	Menghargai Pendapat						
3	Tanggung jawab						
4	Rasa ingin tahu						

Rubik Penilaian Sikap

Kreteria	Skor	Indikator penilaian sikap
Kerjasama	3	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	2	Kurang Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Tidak Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
Menghargai Pendapat	3	Mampu menghargai dengan baik pendapat dalam kelompok
	2	Kurang Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Tidak Mampu menghargai dengan baik pendapat dalam kelompok
Tanggung jawab	3	Mampu bertanggung jawab dengan baik dalam kelompok
	2	Kurang Mampu bertanggung jawab dengan baik dalam kelompok
	1	Tidak Mampu bertanggung jawab dengan baik dalam kelompok
Rasa ingin tahu	3	Memiliki rasa ingin tahu yang baik dalam kegiatan pembelajaran
	2	Kurang Memiliki rasa ingin tahu yang baik dalam kegiatan pembelajaran
	1	Tidak mampu Memiliki rasa ingin tahu yang baik dalam kegiatan pembelajaran

Nilai = Skor Perolehan / Skor Maksimal x 100

B. PENGETAHUAN.

Tes Uraian : Menggerjakan soal pada LKPD (terlampir)

Pedoman penskoran penilaian pengetahuan

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Ket-
1	Deskripsikan Lingkup Ekonomi Kreatif	2	Jika deskripsi tepat diberi skor 2, kurang tepat skor 1, tidak menjawab skor 0
2	Tuliskan 4 contoh Hasil Produksi Industri Kreatif yang ada di lingkungan mu. 1. 2. 3. 4.	8	Siswa diminta menyebutkan 4 industri kreatif jika menyebutkan hanya 1 diberi Skor 2. dst
3	Identifikasi dampak ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat, hasil identifikasi tersebut uraikan dampaknya terhadap kesejahteraan masyarakat serta berikan alasan berdasarkan hasil diskusi kelompok. 1. 2. 3. 4. 5.	20	5 lingkup Ekonomi kreatif , Jika siswa menguraikan dampak beserta alasannya skor 4 jikalau hanya memberikan dampak atau alasannya diberi skor 2 Jadi skor

			maksimal 5 x 4 = 20
Skor Maksimal		30	

Nilai = Skor Perolehan / Skor Maksimal x 100

C. Keterampilan.

- Unjuk Kerja (Mind Map)

LEMBAR OBSERVASI KINERJA KELOMPOK

No.	Kelompok	Aspek Penilaian											
		Kelengkapan pembahasan				Kemampuan Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah				Kerapihan dan keindahan dalam membuat tabel			
		0-25	26-50	51-75	76-100	0-25	26-50	51-75	76-100	0-25	26-50	51-75	76-100
1.	Kelompok I												
2.	Kelompok II												
3.	Kelompok III												
4.	Kelompok IV												
5.	Kelompok V												

Rubik Penilaian Keterampilan Pada saat Persentasi

No	Aspek yang dinilai	Indikatorb Skor Penilaian			
		0-25	26-50	51-75	76-100
1	Kelengkapan pembahasan	Tidak membuat sama sekali hingga membuat 4 pembahasan yg ditugaskan	Membuat 5-8 Pembahasan yang ditugaskan	Membuat 9-11 Pembahasan yang ditugaskan	Membuat 12-14 pembahasan yang ditugaskan
2	Kemampuan Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah	Tidak lugas dalam menyampaikan Pendapat	Kurang lugas dalam menyampaikan Pendapat	Cukup lugas dalam menyampaikan Pendapat	Sudah lugas dalam menyampaikan Pendapat
3	Kerapihan dan keindahan dalam membuat Tabel	Tidak rapihan dan keindahan dalam membuat Tabel	Kurang rapihan dan keindahan dalam membuat Tabel	Cukup rapihan dan keindahan dalam membuat Tabel	sudah rapihan dan keindahan dalam membuat Tabel

Mengetahui
Kepala Sekolah

HARTOWI,S.Pd
NIP. 196904121988031001

Batiknau, Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

WAYAN DESI PURNAMI,S.Pd
NIP. 198912222015032002

Catatan Kepala Sekolah

.....
.....
.....