

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Singosari
 Kelas : IX / 2
 Tema : Ekonomi Kreatif
 Sub Tema : Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Daerah Untuk Meningkatkan Kesejahteraan
 Pembelajaran Ke : Topik 9
 Alokasi waktu : 10 Menit (Pre Teaching)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dapat:

- Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif dengan benar
- Menjelaskan subsektor ekonomi kreatif dengan tepat
- Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif secara kritis.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Model PBL	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik, serta mengajak peserta didik berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2. Mengingatkan untuk senantiasa menjaga protocol kesehatan dengan (Menjaga Jarak, Mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker) 3. Guru memberi motivasi kepada peserta didik. 4. Peserta didik bersama guru mengkondisikan kelas. 5. Guru melakukan review materi sebelumnya 6. Guru memberikan apersepsi tentang pelajaran yang akan disampaikan dengan menanyakannya kepada peserta didik Contoh:apakah membawa buku? Apa bahan yang digunakan untuk membuat buku? (membuat pertanyaan yang menggiring peserta didik untuk berfikir pada lingkungannya 7. Peserta didik menerima informasi topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 	2 menit
Kegiatan Inti	Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada Pemecahan masalah	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> <i>Guru menyampaikan tayangan gambar berupa produk Recycle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik. Dengan menayangkan berikut: <div style="text-align: center;">  </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">Foto: etsy.com</p>	2 menit

		<p>Peserta didik diminta mengidentifikasi informasi yang telah didapat. Peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan gambar dan beberapa artikel. Pertanyaan diarahkan pada hal-hal yang substantif terkait dengan tujuan pembelajaran, misalnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi dan subsektor pendukung ekonomi kreatif untuk industri rumahan? 2. Mana yang lebih dibutuhkan oleh seorang yang akan membuka usaha : modal atau kreativitas? 3. Bagaimana hubungan antara ekonomi kreatif dengan industry kreatif? <p>Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mencatat hasil dari pemikiran peserta didik tentang pengembangan ide • Apabila hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan yang telah dituangkan, belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, maka guru dapat menambahkan hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran. 	
	Tahap – 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	<p>COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <p>Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil ▪ Materi diskusi masing-masing kelompok untuk bermain peran antara lain: berperan sebagai pengusaha, sebagai pemerintah, sebagai karyawan, sebagai pemodal dan sebagai pelanggan 	1 menit
	Tahap – 3 Membimbing peyelidikan individual ataupun kelompok	<p>CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <p>Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Setelah bermain peran dan menemukan solusi terbaik dari masalah yang timbul. Dan berusaha mengelola ide untuk diwujudkan dalam karya</p>	1 menit
	Tahap – 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <p>Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan sederhana serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.</p>	2 menit
	Tahap – 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</p> <p>Hasil dari laporan dapat dipresentasi dengan membuat video sederhana dan diupload di youtube. Video yang mendapat like terbanyak mendapat poin dari guru, sedang kelompok yang karyanya kurang mendapat apresiasi akan dievaluasi</p>	1 menit
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. 	1 menit

		3. Peserta didik diberi pesan tentang ide dan kreativitas untuk meningkatkan produktivitas	
--	--	--	--

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap : Observasi/Jurnal
- b. Pengetahuan : Tes Lisan, Penugasan
- c. Keterampilan : Non Tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi serta produk hasil diskusi pada materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan ..

2. Instrumen penilaian

- a. Sikap (pada buku jurnal penilaian sikap), contoh format penilaian sikap terlampir.
 - b. Pengetahuan (terlampir)
 - c. Keterampilan (pada buku jurnal penilaian keterampilan), contoh format penilaian keterampilan terlampir.
3. Pembelajaran Remedial : Pembelajaran remedial dilakukan dalam pemberian tugas bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
 4. Pembelajaran Pengayaan : Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan ..

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Singosari, 30 Desember 2020
Guru Mata Pelajaran,

Drs. H. IMAM, M,MT
NIP. 19640401 199003 1 018

DONI TRI PRASETIO, S.Pd
NIP. 19800805 201001 1 017

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

a) Tes Tertulis

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan memberikan nilai benar pada jawaban dari pertanyaan yang diberikan secara lisan, tertulis, atau penugasan. Adapun format dari rubrik penilaian pengetahuan telah disampaikan di petunjuk umum buku guru.

KISI-KISI SOAL

No.	KD	Materi	Indikator soal	Bentuk Soal	Jlh. 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 .	<ul style="list-style-type: none">o Konsep Ekonomi Kreatifo Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif.2. Menjelaskan subsector ekonomi kreatif.3. Menjelaskan upaya peningkatan ekonomi kreatif.4. Menganalisis hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif.	Uraian Uraian Uraian Uraian	1 1 1 1
Jumlah soal					4

BUTIR SOAL:

1. Jelaskan yang dimaksud ekonomi kreatif!
2. Sebutkan 14 subsector ekonomi kreatif, jelaskan salah satunya
3. Bagaimanakah meningkatkan hal pendukung ekonomi kreatif dengan industri kreatif!
4. Jelaskan jenis usaha dalam bidang pariwisata dalam rangka peningkatan ekonomi kreatif!

RUBRIK PENILAIAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

No.	Kunci Jawaban	Skor	Bobot
1.		25	25
2.		25	25
3.		25	25
4.		25	25
	Jumlah		100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot soal}$$

b) Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IX / 2
 Pokok Bahasan : Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Skor	Nilai
		Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran konsep		Pengembangan ide			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak		
1.	ADAM SURYA SAPUTRA								
2.	AHMAD DIFA ARDIANSYAH								
3.	AHMAD FADILLAH BAIHAQI								
4.	ALFAN ALIFIANTO								
5.	ANANDA AFIF YUNADE								
6.	ANDI DARMAWAN								
7.	ARBA MUHAMMAD FARID								
8.	BAGUS SATRIAWAM								
9.	BIMA BAGUS SETIAWAN								
10.	CHARISTYAS DION KRISNA P.								
11.	DADANG ANDI CAHYONO								
12.	DIMAS ALIF PUTRA								
13.	DONY DEWA DWI PRASETYA								
14.	EDWIN ADINATA								
15.	EGA WAHYU RAMADHAN								
16.	FAJRI THORIQ RAMADHANI								
17.	FAUZAN ERFAN SAPUTRA								
18.	GILANG RAMADHAN								
19.	INGGAL AHMAD MAULID PUTRA								
20.	IVANA PUTRA SETIAWAN								
21.	KEN GHULAM HUSAIN								
22.	M IQBAL SURYA PRATAMA								
23.	M IVAN TRI WARDANA								
24.	MOH. KATON PRATAMA								
25.	MUHAMAD ANDIKA PRATAMA								
26.	MUHAMMAD BAGUS G.								
27.	MUHAMMAD HISYAM ADILLAH								
28.	NOVAN ARDIANSYAH								
29.	RAHMAT ALAMSYAH								
30.	RESTU ZAKY RUDIANSYAH								

Keterangan Skor :

Ya = 1
 Tidak = 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A = 86 – 100 : Baik Sekali
 B = 71– 85 : Baik
 C = 56 – 70 : Cukup
 D = ≤ 55 : Kurang

C. PENILAIAN KETERAMPILAN

Berupa Observasi Kegiatan Diskusi dan Presentasi

KISI-KISI

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk 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 .	<ul style="list-style-type: none">○ Konsep Ekonomi Kreatif○ Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif.	4.3.2 Menyajikan hasil analisis tentang mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan ..	Penilaian Kinerja dan Proyek

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA

1. Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi

Dilaksanakan pada saat proses pembelajaran, saat siswa menyampaikan hasil diskusi tentang Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan .