

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh: **R. Yulia Yulianti, M.Pd.**

Satuan Pendidikan : SMP
Kelas/Semester : IX/2
Tema : Ekonomi Kreatif
Sub Tema : Membangun Ekonomi Kreatif Berdasarkan Berdasarkan Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan
Pembelajaran ke- : ke-3
Alokasi Waktu : 2 JP (120 Menit)

KOMPETENSI INTI :

KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

KOMPETENSI DASAR

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.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan dan mengidentifikasi manfaat dan kegiatan ekonomi kreatif dalam mengembangkan ekonomi berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2. Indikator Pembelajaran

Peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian dan manfaat kegiatan ekonomi kreatif.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis ekonomi kreatif.
3. Menganalisa upaya peningkatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kesejahteraan masyarakat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Langkah-Langkah Pembelajaran

NO	KEGIATAN	WAKTU
A	PENDAHULUAN	10 Menit
	Tahap 1 (Orientasi Terhadap masalah) <ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan peserta didik secara praktek dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.2. Melakukan refleksi terhadap apa yang selama ini telah dilakukan peserta didik dalam pembelajaran sebelumnya.3. Memberi pertanyaan-pertanyaan dan menghubungkan refleksi tersebut dengan materi yang akan disampaikan pada saat ini serta memberi komentar terhadap refleksi tersebut.4. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan penilaian yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung	
B	KEGIATAN INTI	100 Menit
	Tahap 2 (Organisasi Belajar) <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diberi stimulus untuk pemusatan perhatian pada materi yang akan dipelajari dengan menyajikan permasalahan yang akan dipecahkan bersama melalui penayangan gambar/foto, pertanyaan permasalahan atau masalah yang dirasakan oleh peserta didik sesuai dengan materi yang akan dibahas. Tahap 3 (Penyelidikan Individual maupun kelompok) <ol style="list-style-type: none">2. Mengkondisikan peserta didik dalam kelompok untuk berdiskusi, mengidentifikasi, menganalisa, merumuskan, menyusun hipotesis dan membuat alternatif pemecahan masalah. Serta berbagi tugas mencari data/bahan/informasi yang diperlukan dan relevan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap 4 Pengembangan dan Penyajian hasil Penyelesaian Masalah) <ol style="list-style-type: none">3. Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan presentasi dan saling mengapresiasi terhadap hasil aktivitas dalam diskusi untuk memecahkan permasalahan yang ditampilkan dalam karya tulisan hasil diskusi. Tahap 5 (Menganalisa dan mengevaluasi <ol style="list-style-type: none">4. Memfasilitasi peserta didik untuk menganalisa, menyimpulkan masukan, tanggapan, koreksi terkait hasil pembelajaran yang dilakukan. Serta menyampaikan review materi.5. Peserta didik mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya untuk selanjutnya menyusun indentifikasi masalah dari kesulitan tersebut dan menganalisis permasalahannya. Selanjutnya peserta diminta untuk merumuskan permasalahan tersebut. Setelah permasalahan telah dirumuskan selanjutnya peserta diminta menulis hipotesis. Terakhir peserta didik dapat membuat alternatif pemecahan permasalahan.	

C	PENUTUP	10 Menit
1.	Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan refleksi hasil pembelajaran.	
2.	Memberikan apresiasi dan evaluasi kepada peserta didik.	
3.	Peserta didik diminta membuat tugas terstruktur instrumen supervise akademik pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.	

2. Model Pembelajaran:

PBL (Problem Base Learning)

3. Sumber Pembelajaran;

Buku, artikel, dan informasi dari media sosial

4. Media Pembelajaran:

Perangkat computer, LCD, lembar kerja, lembar penilaian, spidol, kertas warna, dan karton.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

A. Penilaian Sikap

NO	NAMA	SKOR INDIKATOR PENILAIAN									TOTAL SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Keterangan Indikator Penilaian Sikap:

1 = Menghargai

2 = Jujur

3 = Disiplin

4 = Santun

5 = Percaya diri

6 = Peduli

7. Bertanggungjawab

8 = Mampu berkomunikasi

9 = Mampu bekerjasama

Kriteria Penilaian Skala Likert untuk penilaian sikap:

Nilai 1 = Sangat Baik

Nilai 2 = Baik

Nilai 3 = Cukup

Nilai 4 = Kurang

Total skor Penilaian sikap = 36

B. Penilaian Pengetahuan

Melalui Penilaian Tertulis

NO	SOAL	JUMLAH SKOR
1.	Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif	5
2.	Jelaskan manfaat ekonomi kreatif bagi pengembangan potensi wilayah	10
3.	Identifikasi jenis-jenis ekonomi kreatif	10
4.	Analisa upaya peningkatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kesejahteraan masyarakat.	15
	JUMLAH SKOR	40

Kunci Jawaban:

1. Ekonomi kreatif adalah Ekonomi kreatif yakni sebuah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.
2. Manfaat ekonomi kreatif bagi pengembangan potensi wilayah, diantaranya:
 1. Pesatnya inovasi baru
 2. Menciptakan pekerjaan baru
 3. Kreativitas meningkat
 4. Tingkat kompetisi akan terus meningkat
 5. Peningkatan kualitas produk
 6. Pertumbuhan ekonomi meningkat
3. Jenis-jenis ekonomi kreatif
 1. Iklan (Periklanan)
 2. Arsitektur
 3. Pasar seni
 4. Kerajinan
 5. Desain
 6. Mode
 7. PerFilman, video, dan fotografi
 8. Game interaktif
 9. Industri Musik
 10. Seni Drama
 11. Penerbitan dan pencetakan
 12. Layanan komputer dan perangkat lunak (Aplikasi)
 13. Penyiaran Radio dan televisi
 14. Penelitian dan Pengembangan (Litbang)

4. Upaya peningkatan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kesejahteraan masyarakat.

1. Peningkatan kontribusi industri kreatif terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia.
2. Peningkatan ekspor nasional berdasarkan kreativitas dan konten lokal dengan semangat kontemporer.
3. Peningkatan penyerapan tenaga kerja sebagai akibat dari pembukaan lapangan kerja baru di industri kreatif.
4. Peningkatan jumlah perusahaan yang sangat kompetitif yang lazim di industri kreatif.
5. Memperkuat penggunaan sumber daya yang berkelanjutan untuk bumi dan generasi masa depan.
6. Penciptaan nilai ekonomi dari inovasi kreatif, termasuk yang didasarkan pada kearifan dan warisan budaya nusantara.
7. Mengembangkan area kreatif potensial di wilayah Indonesia.
8. Memperkuat citra kreatif produk / jasa sebagai upaya untuk 'Branding Nasional' atau pencitraan negara Indonesia di mata dunia internasional.

Kriteria Penilaian Esai :

Jumlah skor diberikan dari hasil penyusunan instrumen bila :

- 8 - 10 = sangat relevan, sangat lengkap dan sesuai
- 5 - 7 = relevan, kurang lengkap dan sesuai
- 2 - 4 = kurang relevan, kurang lengkap tapi sesuai
- 1 = tidak relevan, tidak lengkap dan tidak sesuai

C. PENILAIAN KETERAMPILAN

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR INDIKATOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR
		1	2	3	4	
1.	Kemampuan menyampaikan gagasan					
2.	Kemampuan menanggapi pertanyaan audiensi					
3.	Kemampuan membuka dan menutup presentasi					
4.	Performance presentasi					
5.	Kebenaran konsep					
6	Penjelasan pendukung konsep					
TOTAL SKOR						

Total Skor Penilaian Keterampilan = 24

Kriteria Penilaian Keterampilan :

Jumlah skor diberikan dari hasil penyusunan instrumen bila :

- 4 = sangat relevan, sangat lengkap dan sesuai
- 3 = relevan, kurang lengkap dan sesuai
- 2 = kurang relevan, kurang lengkap tapi sesuai
- 1 = tidak relevan, tidak lengkap dan tidak sesuai

NILAI AKHIR = Skor Sikap + Skor Pengetahuan + Skor Keterampilan
 = 36 + 40 + 24
 = 100

KRITERIA PENILAIAN

SKOR	KRITERIA PENILAIAN	KETERANGAN
76 - 100	A = (Sangat Baik)	Tuntas
51 - 75	B = (Baik)	Tuntas
26 - 50	C = (Kurang)	Tidak Tuntas
1 - 25	D = (Sangat Kurang)	Tidak Tuntas

Bandung, Oktober 2021

Mengetahui

Kepala SMPN 36 Bandung

Pengawas Sekolah

Endang Iwan, S.Pd., M.M.
NIP. 196205071983021004

R. Yulia Yulianti, M.Pd.
NIP.197206031998032006