



# **RANCANGAN PROYEK PEMBELAJARAN TERPADU MATA PELAJARAN IPS IPS**

**MAHMUD SAEFI, S.Pd, M.Pd**

**SMP NEGERI 7 CILACAP**

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial

**Level** : SMP

**Kelas** : IX

**A. Fenomena Permasalahan Sosial Dengan Kendali Karakter Yang Akan Diproyeksikan Secara Kontekstual**

<b>Fenomena Sosial Budaya</b>	<p>Kesenjangan antara Desa dengan Kota menyebabkan tingginya arus urbanisasi. Padahal potensi di desa juga cukup banyak untuk dikembangkan menjadi sumber penghasilan. Perkembangan teknologi di desa juga mendukung pengembangan potensi desa melalui pemanfaatan internet seperti pembuatan weblog desa atau aplikasi wisata desa. Oleh karena itu perlu ada upaya kreatif dari masyarakat desa dalam mengembangkan ekonomi kreatif di desanya. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah menjadi pondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif</p> <p>Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah “Pengembangan Desa Wisata”. Sebagai contoh di kawasan Desa Rembangan yang merupakan wilayah pegunungan, kawasan perkebunan dan peternakan sapi. Desa Rembangan dapat dijadikan pengembangan desa Wisata dengan pemanfaatan hasil perkebunan di wilayahnya seperti Kopi, Tanaman hortikultura (Durian, Buah Naga dan sayuran), pemanfaatan hasil peternakan dan juga kondisi alam wilayah Rembangan yang sesuai untuk olahraga seperti arung jerang, <i>offroad</i>, <i>trail</i>. Desa ini memiliki daya tarik karena kawasannya yang sejuk dan hasil ternak dan kebunnya yang banyak diminati oleh masyarakat umum. Konsep pengembangan desa wisata dapat menunjukkan kepada pengunjung tentang bagaimana pengolahan hasil perkebunan, melakukan penjualan hasil perkebunan, mengenalkan sejarah dan peninggalan budaya desa.</p>
<b>Kendali Pengembangan karakter dalam pemanfaatan produk.</b>	<p>Pengembangan Desa Wisata diharapkan dapat mengembangkan kemandirian desa, sekaligus juga kemandirian masyarakat. Diantaranya yaitu semangat kerja sama dalam membangun desa wisata, menciptakan lapangan pekerjaan untuk mengurangi ketergantungan terhadap lapangan kerja yang tersedia, mengembangkan rasa tanggung jawab dalam membangun desanya menjadi desa yang sejahtera.</p>

## A. DESAIN PRODUK STEM

Desain	Deskripsi
Nama Produk	Maket Desa Wisata
Level /Kelas/semester	SMP IX/II
Deskripsi Produk	Maket Desa Wisata merupakan miniatur Rumah Joglo dan pengembangan desa wisata sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh desa tersebut. Dalam hal ini Maket Desa Wisata yang dibuat adalah Maket Desa Wisata Rawa Bendungan Tritih Cilacap, yang menyajikan tentang tempat-tempat wisata yang dapat dikunjungi di desa tersebut.
Keterkaitan konsep antar mapel / keterkaitan dengan mapel.	Ekonomi : Pengembangan Ekonomi Kreatif Sosiologi : Interaksi sosial Geografi : Kondisi Alam Sejarah : Sejarah lokal (Asal-usul Desa, atau peristiwa sejarah yang ada di desa) Bahasa Indonesia: Teks Deskripsi Bhasa Inggris : Deskriptif Teks Prakarya : Produk/ hasta karya
Bahan dan media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Triplek</li> <li>2. Styrofoam ukuran ketebalan 1,5 cm dan ukuran 2 cm</li> <li>3. Stik eskrim</li> <li>4. Cat <i>Styrofoam</i> aneka warna</li> <li>5. Kuas</li> <li>6. Kertas Bufalo</li> <li>7. Lem <i>Styrofoam</i>, dan Lem Kastol</li> <li>8. Cutter</li> <li>9. Gunting <i>Styrofoam</i></li> <li>10. Tusuk Gigi</li> <li>11. Penggaris, penghapus, <i>double tip</i> dan alat tulis</li> </ol>
Proses Cara Pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tentukan jenis tempat wisata yang akan dikembangkan, seperti : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rumah produksi hasil perkebunan</li> <li>b. Rumah produksi hortikultura</li> <li>c. Rumah produksi hasil peternakan</li> <li>d. Padepokan Seni (Pertunjukkan)</li> <li>e. Rumah Seni (Hasil karya/budaya desa)</li> <li>f. Wisata alam (arum jeram dan <i>Affroad</i>)</li> <li>g. Pusat informasi</li> </ol> </li> <li>2. Buatlah sketsa pemetaan tempat-tempat wisata budaya yang akan dikembangkan, sekaligus rute yang dilalui oleh pengunjung pada triplek/duplek.</li> <li>3. Buatlah miniatur bangunan Rumah Joglo sesuai yang akan dikembangkan, dari bahan kardus. Lalu dapat diwarnai dengan cat sesuai dengan kebutuhan. Setelah cat mengering tempelkan sesuai sketsa yang telah dibuat.</li> <li>4. Tempelkan korek api sebagai jalan penghubung antar tempat Rumah yang satu dengan yang lain. Sedangkan Stik ditempelkan</li> </ol>

	<p>sebagai batas maket.</p> <p>5. Buatlah papan nama pada kertas/karton untuk penanda tempat-tempat wisata yang dapat dikunjungi. Lalu tempelkan pada masing-masing tempat wisata.</p>
Desain Rancangan	<p>Rumah Joglo dan Wisata budaya</p> 

## B. PEMETAAN KD DAN INDIKATOR

### 1. IPS Kelas IX

#### Kompetensi Dasar:

No KD	Uraian Kompetensi Dasar
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
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

#### Indikator kunci :

No Indikator	Uraian indikator
3.3.1	Menganalisis pengaruh ketergantungan antarruang terhadap lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan dan kesejahteraan masyarakat
4.3.1	Menyajikan hasil analisis pengaruh ketergantungan antarruang terhadap lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan dan kesejahteraan masyarakat dalam bentuk Maket Desa Wisata

## D. DESAIN PEMBELAJARAN

Kelas/ Semester: IX/II

Materi Pokok : Mengembangkan Ekonomi Kreatif sesuai Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Alokasi Waktu : 8 JP ( 4 Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong-royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (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

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
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	Menganalisis pengaruh ketergantungan antarruang terhadap lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan dan 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	Menyajikan hasil analisis pengaruh ketergantungan antarruang terhadap lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan dan kesejahteraan masyarakat dalam bentuk Maket Desa Wisata

## C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran STEM berbasis pembuatan Maket Desa Wisata, peserta didik dapat menganalisis pengaruh ketergantungan antarruang terhadap lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan dan kesejahteraan masyarakat dengan semangat kerja sama dan kemandirian

## D. Materi Pembelajaran

Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah menjadi pondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah “Pengembangan Desa Wisata”. Sebagai contoh di kawasan Desa Rembangan yang merupakan wilayah pegunungan, kawasan perkebunan dan peternakan sapi. Desa Rembangan dapat dijadikan pengembangan desa Wisata dengan pemanfaatan hasil perkebunan di wilayahnya seperti Kopi, Tanaman hortikultura (Durian, Buah Naga dan sayuran), pemanfaatan hasil peternakan dan juga kondisi alam wilayah Rembangan yang sesuai untuk olahraga seperti arung jerang, offroad, trail. Desa ini memiliki daya tarik karena kawasannya yang sejuk dan hasil ternak dan kebunnya yang banyak diminati oleh masyarakat umum. Konsep pengembangan desa wisata dapat menunjukkan kepada pengunjung tentang bagaimana pengolahan hasil perkebunan, melakukan penjualan hasil perkebunan, mengenalkan sejarah dan peninggalan budaya desa.

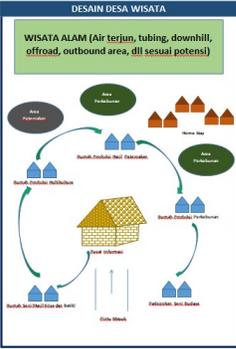
E. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Project Based Learning (PjBL)

Metode : Diskusi dan Tanya Jawab

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengondisikan peserta didik melalui kegiatan berdo'a sebelum memulai pembelajaran</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>3. Menyanyikan lagu "Lestari Alamku"</li> <li>4. Siswa menanggapi lagu yang barusan dinyanyikan</li> <li>5. Guru memberikan apersepsi dengan dengan menanyakan "apa saja potensi alam yang ada di desa kalian?"</li> <li>6. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, dan menunjukkan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>8. Guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan</li> </ol>	
Kegiatan Inti	
Tahap	Kegiatan Pembelajaran
<p><b>1. Menentukan Projek</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok</li> <li>2) Peserta didik mengamati dan memperhatikan gambar yang ditayangkan oleh Guru mengenai beberapa potensi desa yang belum dikembangkan masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraannya.                     <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>a. i. Kebun Kopi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Kebun Durian</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ii. ArungJeram</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Pertanian</p> </div> </div> </li> <li>3) Dengan bimbingan guru, peserta didik mengidentifikasi untuk menemukan akar permasalahan dengan cara menyusun daftar pertanyaan tentang:                     <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Mengapa potensi alam yang ada di desa belum dikembangkan?</li> <li>b) Apa yang harus dilakukan oleh masyarakat untuk mengembangkan potensi yang ada di desa?</li> </ol> </li> </ol>

	<p>c) Apa yang dibutuhkan oleh masyarakat untuk mengembangkannya?</p> <p>d) Bagaimana cara mewujudkannya?</p> <p>4) Setiap kelompok menentukan solusi yang akan diterapkan</p>
<p><b>2. Merancang langkah-langkah penyelesaian proyek</b></p>	<p>1) Peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya didampingi oleh guru merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengolahannya mencakup : Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Penyelesaian proyek</p> <p>2) Setiap kelompok memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk memberikan saran mengenai :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Desain / bentuk produk yang akan dibuat</li> <li>Alat dan bahan yang dibutuhkan</li> <li>Langkah-langkah pembuatan</li> </ol>  <p>3) Kelompok menentukan prioritas yang akan dilakukan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan</p>
<p><b>3. Menyusun jadwal pelaksanaan proyek</b></p>	<p>1) Kelompok berdiskusi menyepakati jumlah pertemuan yang diperlukan dan target/progress yang harus dicapai di setiap pertemuan</p> <p>2) Guru membimbing proses penyusunan jadwal</p> <p>3) Guru meminta jadwal dan progress dari setiap kelompok sebagai panduan dalam monitoring pembuatan produk</p>
<p><b>4. Monitoring keaktifan dan perkembangan proyek</b></p>	<p>1) Setiap kelompok melaporkan perkembangan/progress report ketercapaian proyek di setiap pertemuan</p> <p>2) Guru menanyakan perkembangan yang dicapai dan kendala yang dialami oleh setiap kelompok</p> <p>3) Guru membimbing dan memberikan bantuan jika ada kelompok yang belum bisa mencapai target</p> <p>4) Guru dan peserta didik mencatat hasil perkembangan proyek pada setiap kali pertemuan</p> <p>5) Setiap kelompok memastikan prototipe produk harus bisa diselesaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan</p>
<p><b>5. Publikasi hasil proyek</b></p>	<p>1) Pada waktu yang telah ditentukan setiap kelompok membawa prototype produk untuk dipresentasikan</p> <p>2) Presentasi kelompok meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bahan dan alat yang dibutuhkan</li> <li>Proses pembuatan produk</li> <li>Pihak yang berperan dalam penyelesaian</li> </ol>

		<p>produk</p> <p>d) Kelebihan yang dimiliki oleh produk yang telah dibuat</p> <p>3) Guru membimbing proses presentasi prototipe dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil kelompok presenter</p>
	<b>6. Evaluasi proses dan hasil proyek</b>	<p>1) Guru memberikan masukan untuk perbaikan atau penyempurnaan prototipe.</p> <p>2) Setiap kelompok memperbaiki kelemahan atau kekurangan prototipe</p> <p>3) Kelompok mendesain prototipe final hasil revisi</p>
<b>KEGIATAN PENUTUP</b>		
		<p>1) Guru membantu siswa untuk merefleksikan pengalaman selama penyelesaian proyek</p> <p>2) Guru memberikan penguatan</p> <p>3) Guru memberikan tindak lanjut berupa penugasan untuk pertemuan berikutnya</p>

### G. Penilaian

- 1) Bentuk Penilaian : Penilaian Sikap, Penilaian Pengetahuan dan Penilaian Keterampilan
- 2) Teknik penilaian: Tes dan Non tes,
- 3) Instrumen penilaian : Jurnal (Sikap), Tes tertulis (Pengetahuan), dan Lembar Observasi (Keterampilan)

### H. Sumber belajar

Kemendikbud. 2017. Ilmu *Pengetahuan Sosial Buku Siswa Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta : Puskurbuk

<https://www.youtube.com/watch?v=mWgRhuG4dNc>

<https://www.youtube.com/watch?v=kLq9wkkTTAM>

<https://www.youtube.com/watch?v=J3S5TwCDAKw>

## E. PENILAIAN PROYEK.

### 1. Penilaian Keterampilan (Seni Rupa)

#### a. Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek	Kriteria pensokran				Ket
		4	3	2	1	
1	Ketepatan	Selalu tepat dalam memilih bahan dan cekatan menggunakan alat	Selalu tepat memilih bahan tetapi kurang cekatan menggunakan alat	Tidak tepat memilih bahan dan kurang cekatan menggunakan alat	Selalu salah dalam memilih bahan dan lambat menggunakan alat	

2	Kecermatan dalam mengukur	Selalu cermat mengukur setiap komponen prototipe dan tidak pernah mengulangi	Pernah mengulang pengukuran karena mengalami kesalahan	Banyak mengulang pengukuran setiap komponen karena banyak melakukan kesalahan mendasar	selalu salah saat mengukur setiap komponen prototipe/ selalu mengulang	
3	Kecepatan menyelesaikan proyek	Selalu menyelesaikan proyek melebihi target yang telah ditentukan di setiap tahapan	Menyelesaikan proyek sesuai dengan target di setiap tahapan	Masih ada beberapa target yang belum terpenuhi di setiap tahapan	Tidak pernah menyelesaikan proyek sesuai dengan target yang telah ditentukan di setiap tahapan	
4	Kerapian dalam pembuatan	Semua hasil yang diperoleh di setiap tahapan selalu rapi	Sebagian kecil hasil yang diperoleh di setiap tahapan masih kurang rapi	Sebagian besar hasil yang diperoleh di setiap tahapan tidak rapi	Setiap hasil yang diperoleh di setiap tahapan tidak pernah rapi	
5	Ketelitian	Selalu meninjau ulang hasil yang diperoleh di setiap tahapan	Meninjau sebagian besar hasil yang diperoleh di setiap tahapan	Meninjau ulang sebagian kecil hasil yang diperoleh setiap tahapan	Tidak pernah meninjau ulang hasil yang diperoleh di setiap tahapan	

**b. Instrumen penilaian keterampilan**

No	Aspek Penilaian Keterampilan	Kriteria pensokran				Ket
		4	3	2	1	
1	Ketepatan					
2	Kecermatan					
3	Kecepatan					
4	Kerapian					
5	Ketelitian					

**c. Pedoman pensokran**

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**d. Kriteria penilaian keterampilan**

No	Rentang	Kriteria	Predikat
1	17-20	Sangat baik	A
2	13-16	Baik	B
3	9-12	Cukup	C
4	5-8	Kurang	D

**2. Penilaian Keterampilan (Aspek Bahasa)**

**a. Rubrik Penilaian Keterampilan**

No	Aspek	Kriteria pensokran				Ket
		4	3	2	1	
1	Penguasaan Bahasa	Amat L	Baik	Cukup	Kurang	
2	Komunikatif	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
3	Lancar	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
4	Ekspresi/ mimik	Amat Baik	Baik	Cukup	Kurang	

**b. Instrumen penilaian keterampilan**

No	Aspek Penilaian Keterampilan	Kriteria pensokran				Ket
		4	3	2	1	
1	Penguasaan Bahasa					
2	Komunikatif					
3	Lancar					
4	Ekspresi/ mimik					
5	Penguasaan Bahasa					

**c. Pedoman pensokran**

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**d. Kriteria penilaian keterampilan**

No	Rentang	Kriteria	Predikat
1	17-20	Sangat baik	A
2	13-16	Baik	B
3	9-12	Cukup	C
4	5-8	Kurang	D

**Penilaian Produk (hasil karya)**

**a. Rubrik**

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penskoran				Ket
		4	3	2	1	
1	Perencanaan	Setiap komponen produk menggunakan perencanaan matang	Sebagian besar komponen produk dibuat dengan perencanaan	Sebagian kecil komponen produk dibuat dengan perencanaan	Tidak ada persiapan sama sekali dalam membuat semua komponen produk	
2	Kesesuaian dengan petunjuk	Semua langkah-langkah dalam pembuatan mengacu pada petunjuk pembuatan	Sebagian besar langkah-langkah dalam pembuatan mengacu pada petunjuk pembuatan	Sebagian kecil langkah-langkah dalam pembuatan mengacu pada petunjuk pembuatan	Semua langkah-langkah dalam pembuatan tidak ada yang mengacu pada petunjuk pembuatan	
3	Pemilihan bahan	Semua bahan diperoleh dengan mudah di lingkungan sekitar	Sebagian kecil bahan sulit diperoleh di lingkungan sekitar	Sebagian besar bahan sulit diperoleh di lingkungan sekitar	Semua bahan sulit diperoleh di lingkungan sekitar	
4	Penggunaan alat	Menggunakan semua alat yang tersedia	Menggunakan sebagian besar alat yang tersedia	Menggunakan sebagian alat yang tersedia	Menggunakan sebagian kecil alat yang tersedia	
5	Kesesuaian konsep STEM dan tepat guna	Produk yang dihasilkan mengakomodasi semua konsep mapel	Produk yang dihasilkan mengakomodasi sebagian besar konsep mapel	Produk yang dihasilkan mengakomodasi sebagian kecil konsep mapel	Tidak mengakomodasi satupun konsep mapel	

6	Kreativitas	Menggunakan perpaduan bentuk, warna, dan bahan (3 atau lebih perpaduan)	Menggunakan perpaduan bentuk atau bahan saja (2 perpaduan)	Menggunakan salah satu perpaduan (warna, bentuk, atau bahan saja)	Bentuk standar tidak ada perpaduan	
7	Kemenarikan	Produk sangat rapi dan menarik	Produk rapi tetapi kurang menarik	Produk kurang rapi dan kurang menarik	Produk tidak rapi dan tidak menarik	
8	Hasil Uji coba dan keefektifan	Hasil uji coba tanpa perbaikan/ revisi dan tepat untuk memecahkan masalah	Hasil uji coba dengan sedikit perbaikan (1-2 revisi) dan tepat untuk memecahkan masalah	Hasil uji coba dengan banyak perbaikan (lebih dari 2 revisi) dan tepat untuk memecahkan masalah	Hasil uji coba harus merevisi semua komponen dan tidak tepat memecahkan masalah	
9	Ketepatan waktu	Produk selesai sebelum waktu yang telah ditentukan	Produk selesai pada waktu yang telah ditentukan	Masih ada beberapa komponen produk yang belum selesai	Sebagian besar komponen produk tidak selesai hingga batas waktu yang telah ditentukan	

**b. Instrumen Penilaian produk**

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penskoran				Jumlah
		4	3	2	1	
1	Perencanaan					
2	Kesesuaian dengan petunjuk					
3	Pemilihan bahan					
4	Penggunaan alat					
5	Kesesuaian konsep STEM dan tepat guna					
6	Kreativitas					
7	Kerapian dan Kemenarikan					
8	Hasil Presentasi					
9	Ketepatan waktu					
<b>Jumlah Perolehan</b>						

**c. Pedoman penskoran**

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**d. Kriteria penilaian**

No	Rentang	Kriteria	Predikat
1	30-36	Sangat baik	A
2	22-29	Baik	B
3	14-21	Cukup	C
4	6-13	Kurang	D

## MENENTUKAN MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

### 1. Tentukan Media/ Alat, Bahan, dan Sumber Belajar yang diperlukan

Media/ Alat/ Bahan

- a. Triplek 1 cm
- b. *Styrofoam* 2 cm
- c. *Styrofoam* 1,5 cm
- d. Cat gabus aneka warna
- e. Kuas
- f. Lem gabus
- g. Lem uhu / castol
- h. Pensil dan penghapus
- i. Penggaris
- j. *Stick ice cream*
- k. Tusuk gigi
- l. *Double tape*
- m. Hiasan aquarium (tanaman , kerikil, pasir)
- n. Hewan mainan
- o. Gunting, *cutter, styrofoam cutter*
- p. Kertas bufalo aneka warna

## 2. Uraikan alasan penggunaan media yang dipilih

Kriteria Media	Alasan Penggunaan media sesuai kriteria
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesuai Dengan Tujuan yang Akan Dicapai</b></li> </ul>	<p>Media digunakan sebagai solusi atas permasalahan pola keruangan pedesaan yang menghasilkan homogenitas mata pencaharian penduduknya sehingga menjadi pendorong penduduk desa berurbanisasi. Hal tersebut menyebabkan desa kekurangan tenaga kerja potensial untuk mengembangkan desa. Media maket desa wisata mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dan gagasan yang mengarah pada ekonomi kreatif dalam rangka pengembangan tata ruang pedesaan.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Karakteristik Media yang Akan Digunakan Sesuai dengan Proses Pembelajaran</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berupa maket tata ruang desa.</li> <li>• Terbuat dari alat/bahan yang mudah diperoleh di toko alat tulis dan toko bangunan.</li> <li>• Tingkat kesulitan proses pembuatan tergolong sedang.</li> <li>• Media tersebut dapat mengukur sikap, pengetahuan dan keterampilan (kreatifitas) peserta didik secara komprehensif.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mampu Mendukung Isi dan Bahan Pembelajaran</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maket desa wisata mampu mendukung ketercapaian KD 3.3 kelas IX tentang 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.</li> <li>• Maket desa wisata mampu memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Media Mudah Diperoleh</b></li> </ul>	<p>Alat/bahan pembuatan media pembelajaran mudah diperoleh di toko alat tulis dan toko bahan bangunan yang terdapat di sekitar tempat tinggal peserta didik dengan harga terjangkau.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kemudahan Dalam Pengaksesan</b></li> </ul>	<p>Media maket desa wisata mudah diperoleh dan dipergunakan dalam proses pembelajaran</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesuai Dengan Situasi dan Kondisi Lingkungan</b></li> </ul>	<p>Media maket desa wisata sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan karena ide pembuatannya berdasarkan fenomena sosial yang berada di sekitar peserta didik.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesuai dengan Kemampuan Para Pengajar</b></li> </ul>	<p>Media maket desa wisata mampu dibuat oleh peserta didik dengan didampingi oleh guru</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Efektifitas Penggunaan Media dalam Pembelajaran</b></li> </ul>	<p>Media maket desa wisata sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Media maket desa wisata efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan peran serta aktif peserta didik.</p>