

PERANGKAT PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN : IPS

KELAS/ SEMESTER : IX / GENAP

TAHUN PELAJARAN 2020/2021



NAMA : SUPRIYONO, S.PD.,S.E., M.M.
NIP. 19710917 199802 1 003

UPT SMP NEGERI 29 GRESIK
Jl. Raya Laban Menganti Kab. Gresik
Telp. (031) 7912437 Kode Pos 61174

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (TATAP MUKA)

No. 02

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 29 Gresik Mata Pelajaran : IPS Kelas/Semester : IX/Genap Materi Pokok : Bab 3B. Mengembangkan ekonomi kreatif Alokasi Waktu : 2 JP	Kompetensi Dasar : 3.3. Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya
---	---

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model Project Based Learning, peserta didik diharapkan dapat menganalisis kebijakan dan tindakan dalam mengembangkan ekonomi kreatif dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

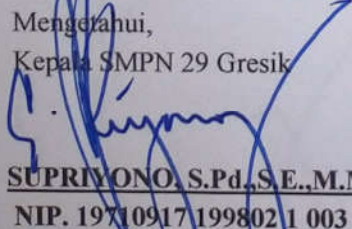
1. Model Pembelajaran : Project Based Learning
2. Media Pembelajaran : Video Pembelajaran/Power Point/ Lingkungan sekitar
3. Langkah-langkah :

Pendahuluan	Waktu
-Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa .(PPK RELIGIUS) -Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat belajar bab 3B. -Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaiannya	5 menit
Inti	Waktu
-Peserta diminta mencermati PPT Bab 3B tentang "Pengembangan Ekonomi Kreatif" yang ditayangkan di LCD di kelas, kemudian diminta merencanakan membuat barang yang laku dijual.(LITERASI DIGITAL) -Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok, tiap kelompok diminta membuat barang yang laku dijual secara kreatif. Pengumpulan hasil tugas kelompok satu minggu kemudian. (PPK KREATIF)	60 menit
Penutup	Waktu
-Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan kemudian melakukan refleksi pembelajaran -Penutup	5 menit

C. PENILAIAN

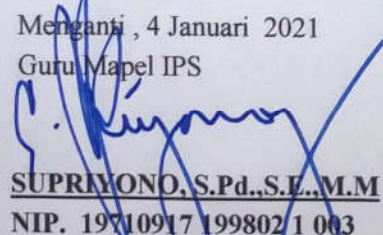
1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap : Observasi guru dan dicatat di jurnal
 - b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
 - c. Penilaian Keterampilan : Proyek membuat barang secara kreatif yang laku dijual
2. Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian sikap : Jurnal Penilaian Sikap
 - b. Penilaian pengetahuan : Soal tes pilihan ganda dalam bentuk Google Form
 - c. Penilaian Keterampilan : Lembar penilaian proyek membuat barang secara kreatif yang laku dijual

Mengerahui,
 Kepala SMPN 29 Gresik



SUPRIYONO, S.Pd., S.E., M.M.
 NIP. 19710917 199802 1 003

Menganti, 4 Januari 2021
 Guru Mapel IPS



SUPRIYONO, S.Pd., S.E., M.M.
 NIP. 19710917 199802 1 003

Menyetujui
 Pengawas Sekolah

RPP PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) No. 02

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 29 Gresik	Kompetensi Dasar	: 3.3. Menganalisis
Mata Pelajaran	: IPS	ketergantungan antarruang	dilihat dari konsep ekonomi
Kelas/Semester	: IX/Genap	dan pengaruhnya	
Materi Pokok	: Bab 3B. Mengembangkan ekonomi kreatif		
Alokasi Waktu	: 2 JP		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model Discovery Learning dalam PJJ, peserta didik diharapkan dapat menganalisis kebijakan dan tindakan dalam mengembangkan ekonomi kreatif dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Project Based Learning - PJJ
2. Media Pembelajaran : Video Pembelajaran/Power Point/ Lingkungan sekitar
3. Langkah-langkah :

Pendahuluan	Waktu
-Melalui Video Pembelajaran / Power Point / WA Grup Kelas / Google Classroom, Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa . (PPK RELIGIUS) -Guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat belajar bab 3B. -Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaiannya	5 menit
Inti	Waktu
-Peserta diminta mencermati Video/ PPT Bab 3B tentang "Pengembangan Ekonomi Kreatif" kemudian diminta merencanakan membuat barang yang laku dijual. (LITERASI DIGITAL) -Peserta diminta membuat barang yang laku dijual secara kreatif, setelah selesai barang difoto dikirim ke WA guru / Email/ GCR. (PPK KREATIF)	60 menit
Penutup	Waktu
-Melalui Video Pembelajaran / Power Point / WA Grup Kelas/ Google Classroom, Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan dan melakukan refleksi pembelajaran -Penutup	5 menit

C. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi guru dan dicatat di jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Proyek membuat barang secara kreatif yang laku dijual

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian sikap : Jurnal Penilaian Sikap
- b. Penilaian pengetahuan : Soal tes pilihan ganda dalam bentuk Google Form
- c. Penilaian Keterampilan : Lembar penilaian proyek membuat barang secara kreatif yang laku dijual

Mengetahui,
Kepala SMPN 29 Gresik

SUPRIYONO, S.Pd., S.E., M.M.
NIP. 197109171998021003

Menganti, 4 Januari 2021
Guru Mapel IPS

SUPRIYONO, S.Pd., S.E., M.M.
NIP. 197109171998021003

Menyetujui
Pengawas Sekolah

C. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap = Observasi -> Jurnal
- b. Pengetahuan = Tes Tulis
- c. Keterampilan = Projek Membuat Barang

2. Instrumen Penilaian .

- a. Sikap = Jurnal
- b. Pengetahuan = Soal Pilihan Ganda
- c. Keterampilan = Lembar Penialain Projek

Format Observasi Pembelajaran di luar / jurnal Sikap Peserta didik

Nama Peserta Didik : Pukul :

No Absen : Tempat Praktik :

NO	ASPEK YANG DI AMATI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN

Tes Tulis

1. Apakah yang dimaksud kreatifitas ?
2. Jelaskan Pengertian Ekonomi Kreatif ?.....
3. Ada 14 sektor ekonomi kreatif .
Sebutkan 7 sektor Ekonomi Kreatif yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggal!....
4. Bagaimana cara meningkatkan ekonomi kreatif agar produknya disukai masyarakat
5. Mana yang lebih penting bagi pengusaha, antara modal dan kreatifitas....

Instrumen Penilai Proyek

No	Aspek Yang di nilai	Deskripsi hasil proyek
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Keterangan

1. Nama Barang yang dibuat yang di sukai konsumen
2. Proses Pembuatan barang dari awal hingga akhir
3. Bentuk / Wujud barang yang di buat atau dihasilkan
4. Unsur nilai Nilai Kreatifitas dan kualitas produk
5. Hasil akhir / Nilai ekonomi yang layak dijual

Point

5

10

5

10

10

Total point

40 point

Soal Pilihan Ganda

1. Aktivitas menjual barang dari dalam negeri ke luar negeri disebut
 - A. eksportir
 - B. importir
 - C. ekspor
 - D. impor
2. Perhatikan ciri-ciri perdagangan berikut:
 - (1) Pembeli dan penjual tidak bertemu langsung
 - (2) Dikenakan bea masuk
 - (3) Mata uang berbeda
 - (4) Pembeli dan penjual cenderung bertemu
 - (5) Biaya angkut lebih murahYang termasuk ciri-ciri perdagangan internasional adalah
 - A. (1), (2), dan (3)
 - B. (1), (3), dan (4)
 - C. (2), (3), dan (5)
 - D. (3), (4), dan (5)
3. Kondisi kekurangan tenaga ahli di suatu negara sehingga tidak mampu memproduksi barang berkualitas tinggi dan murah merupakan salah satu pendorong terjadinya perdagangan internasional yaitu disebabkan
 - A. perbedaan upah dan biaya produksi
 - B. perbedaan kualitas sumber daya manusia
 - C. perbedaan budaya suatu bangsa
 - D. perbedaan sumber daya alam
4. Kerja sama Indonesia dengan negara-negara maju, memberi kesempatan pada generasi muda menjadi paham dan mahir dalam bidang teknologi. Dari ilustrasi tersebut, manfaat perdagangan internasional adalah
 - A. memperoleh devisa
 - B. menstabilkan harga-harga
 - C. memperluas kesempatan kerja
 - D. mempercepat alih teknologi
5. Salah satu dampak positif perdagangan internasional adalah
 - A. meningkatkan kuantitas dan kualitas produksi
 - B. meningkatkan ketergantungan terhadap barang asing
 - C. masyarakat menjadi semakin konsumtif
 - D. terdapat produsen dalam negeri gulung tikar

6. Dampak negatif perdagangan internasional antara lain
- A. memperoleh devisa dari luar negeri
 - B. barang konsumsi semakin beragam
 - C. terikat dengan produk-produk asing
 - D. terjadi perpindahan teknologi ke dalam negeri
7. Untuk mengatasi dampak negatif perdagangan internasional dapat dilakukan dengan
- A. mempromosikan produk-produk luar negeri
 - B. mendatangkan tenaga kerja luar negeri
 - C. pemberian subsidi kepada industri-industri kecil
 - D. mengimpor barang-barang bermerek
8. Kebijakan pengekspor menjual barang di luar negeri dengan harga yang lebih murah daripada di dalam negeri merupakan salah satu hambatan dalam perdagangan internasional yaitu
- A. proteksi
 - B. kuota
 - C. tarif
 - D. dumping
9. Usaha mengembangkan kegiatan ekonomi dengan mendasarkan pada ide dan gagasan-gagasan inovatif individu masyarakat disebut
- A. industri kreatif
 - B. ekonomi kreatif
 - C. produk kreatif
 - D. tenaga kreatif
10. Bagian subsektor ekonomi kreatif berikut yang bukan termasuk produk abstrak adalah
- A. *showbiz*
 - B. *craft*
 - C. *software*
 - D. *advertising*



PPT IPS KELAS 9 BAB 3B : PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

SUPRIYONO, S.Pd.,S.E.,M.M.
NIP. 197109171998021003



TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian kreativitas dan ekonomi kreatif dengan benar.
2. Menyebutkan 14 sektor ekonomi kreatif
3. Menjelaskan kreativitas yang harus dimiliki pengusaha agar produksinya disukai masyarakat
4. Membuat barang secara kreatif dengan memanfaatkan sampah di lingkungan sekitar.



PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

Kreativitas : kemampuan menciptakan sesuatu yg baru.

Ekonomi kreatif : pengembangan ekonomi berdasarkan kreativitas.

Ada 14 subsektor ekonomi kreatif :

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 1. Periklanan | 8. Game |
| 2. Arsitektur | 9. Musik |
| 3. Pasar barang seni | 10. Seni Pertunjukan |
| 4. Kerajinan / craft | 11. TV/radio |
| 5. Desain | 12. Percetakan |
| 6. Fesyen | 13. Layanan komputer |
| 7. Video, film, fotografi | 14. Riset |



Kreativitas apa yang harus dimiliki pengusaha agar produksinya disukai masyarakat ?



1. Promosi
2. Diskon
3. Endorse
4. Gratis ongkir
5. Dipasarkan secara langsung maupun online
6. Iklan di TV / majalah / koran / Hp
7. Menciptakan produksi yang sesuai selera masyarakat/ trend
8. Jaga kualitas produk
9. Memberi jaminan jika barang rusak dalam waktu tertentu
10. Memberi jasa layanan service jika barang rusak





Mana yang lebih penting bagi pengusaha ?
Modal atau kreativitas?

Lebih penting kreativitas.
Karena orang kreatif bisa menciptakan modal.
Sebaliknya orang yg punya modal banyak tetapi
gak kreatif modalnya akan semakin habis.



TUGAS SISWA

1. Buatlah rencana pembuatan barang secara kreatif yang laku dijual di pasaran.
2. Buatlah barang sesuai rencana dan dijual.
Foto barangnya dan foto ketika menjualnya

