

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Tigapanah
Kelas/Semester	: IX/2
Tema/Topik	: Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi Wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan
Sub Tema	: Konsep Ekonomi Kreatif
Pembelajaran ke	: 4 (empat)
Alokasi Waktu	: 10 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep ekonomi kreatif
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi subsektor ekonomi kreatif

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Pendahuluan (2 Menit)

- Guru mengucapkan salam, doa, mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan suasana belajar.
- Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.

#### 2. Kegiatan Inti (6 menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pemberian Rangsangan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta didik diberi motivasi memusatkan perhatian pada materi subsektor ekonomi kreatif</li><li>- Guru mengajak peserta didik mengamati benda-benda yang ada di ruangan kelas, termasuk hiasan yang ada di dinding kelas, peralatan yang kita gunakan (pakaian)</li><li>- Peserta didik menerima informasi topik dan tujuan pembelajaran</li></ul>
Pertanyaan/ Identifikasi masalah	<p>Berpikir kritis</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberi gambar-gambar kepada tiap kelompok tentang subsektor ekonomi kreatif</li><li>- Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dan merumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan</li></ul>
Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta didik sesuai dengan kelompok diajak menyeleksi hal-hal yang ingin diketahui sesuai tujuan pembelajaran</li><li>- Guru menuliskan hal-hal yang ingin diketahui peserta didik</li><li>- Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (kreatifitas).</li></ul>

Pengolahan Data	<p>Kerjasama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengolah informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber seperti: membaca buku, internet (literasi), mengamati gambar/objek</li> <li>- Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.</li> </ul>
Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan konsep dengan cermat, yang dihubungkan dengan hasil pengolahan data</li> </ul>
Menarik kesimpulan	<p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dengan berkomunikasi guru membantu peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kemudian mempresentasikan hasil diskusi kelompok</li> <li>- Guru melakukan refleksi/evaluasi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka gunakan</li> </ul> <p>Kreatif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada peserta didik,</li> <li>- Menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.</li> </ul>

### 3. Kegiatan Penutup (2 menit)

- Meminta tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran hari ini
- Memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.
- Mengagendakan materi/tugas yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Jenis Penilaian : Tes Tertulis
2. Instrumen : Lembar Kerja Peserta Didik

Mengetahui,  
Kepala SMP Negeri 1 Tigapanah

Tigapanah, 12 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

JOHARI BARUS, S. Pd, M. Pd  
NIP. 19641016 198703 1 002

ELLY ARIANI SARAGI  
NIP. 19720121 200604 2 001

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Pasangkan Kalimat di Kolom A dengan kata di kolom B

1. Kegiatan yang berkaitan dengan design bangunan secara menyeluruh.....	a. kerajinan
2. Kegiatan yang berkaitan dengan kreasi dan komposisi, pertunjukan, reproduksi, distribusi dari rekaman suara.....	b. Fesyen
3. Kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi produk yang dibuat oleh tenaga pengrajin dari awal design sampai penyelesaian produknya.....	c. Musik
4. Kegiatan yang berkaitan dengan kreasi design pakaian, design alas kaki, dan design aksesoris mode lainnya.....	d. Arsitektur
5. Kegiatan yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan computer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan dan edukasi...	e. Permainan Interaktif

1 soal skor 20

Nilai = 100

Kunci Jawaban

1. D
2. C
3. A
4. B
5. E