

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH ( DARING) BERDIFERENSIASI

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Banyumas  
Kelas / Semester : IX / 2 (Genap)  
Tema : Ekonomi Kreatif  
Muatan Terpadu : IPS  
Pembelajaran : Ke 1

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tayangan video tentang kegiatan ekonomi kreatif di Indonesia, murid dapat menganalisis contoh dan jenis ekonomi kreatif dengan cermat.
2. Melalui video/ foto hasil produk ekonomi kreatif, peserta didik menjelaskan proses pembuatan ekonomi kreatif yang dibuat serta kelebihan kekurangan produk yang dibuat dengan penuh percaya diri.

### B. Sumber Belajar

1. Buku Peserta didik: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Peserta didik Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
2. Buku Referensi: Erick Putra, Puput Setyaningsih dan Fitria Wijayanti. 2018. Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VIII Klaten: Intan Periwara.
3. You Tube melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=-2o-V9JHmp8>.
4. Lingkungan sekitar sekolah sebagai pusat ekonomi kreatif di Banyumas.

### C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyampaikan salam dan menanyakan kehadiran murid lalu berdoa</li><li>2. Guru memberikan pesan- pesan motivasi.</li><li>3. Guru memberikan apersepsi dengan mengkaitkan materi yang lalu tentang ekspor dan dikaitkan dengan produk ekonomi kreatif masyarakat yang akan di bahas. Guru memberikan pertanyaan di GC: Produk ekonomi kreatif apa yang mempunyai nilai ekspor?</li><li>4. Guru menyampaikan tujuan dan nilai apa yang akan didapatkan setelah mempelajari materi ekonomi kreatif , menyampaikan model pembelajaran dan sistem penilaian.</li></ol>
<b>Kegiatan Inti (60 Menit)</b>	Minta Murid Untuk: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Melihat tayangan video tentang ekonomi kreatif dari link youtube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-2o-V9JHmp8">https://www.youtube.com/watch?v=-2o-V9JHmp8</a>.</li><li>2. Setelah melihat tayangan video tersebut, murid diminta membuka bahan ajar yang telah di siapkan oleh guru, lalu dibaca dan dipelajari.</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Murid diminta mendiskusikan tentang contoh ekonomi kreatif yang ada di lingkungan sekitar rumah dengan orang tua.</li> <li>4. Murid mengisi Lembar Kerja Murid dengan bimbingan dan pantauan dari orang tua, dan mengirimkannya di Google Classroom.</li> <li>5. Sebagai produk pembelajaran, murid diminta untuk membuat produk ekonomi kreatif sesuai dengan hobi / kesukaannya. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagi murid yang hobi membaca dan menulis dapat mengambil tema Sub sektor penerbitan dan percetakan (membuat novel, kumpulan puisi, kumpulan cerpen)</li> <li>b. Bagi murid yang hobi memasak dapat mengambil tema Sub sektor kuliner ( aneka jenis makanan menarik)</li> <li>c. Bagi murid yang hobi membuat karya kerajinan, dapat memilih Sub sektor kerajinan (aneka bentuk kerajinan tangan)</li> <li>d. Bagi murid yang hobi memfoto, dapat memilih Sub sektor fotografi (mengambil foto yang menarik dan mempunyai nilai estetika)</li> <li>e. Bagi murid yang hobi membuat video dapat membuat Sub setor video (pembuatan film pendek/ vlog)</li> <li>f. Bagi murid yang hobi bermain musik atau menyanyi, dapat memilih Sub setor music ( video memainkan alat music atau cover lagu).</li> </ol> </li> </ol> <p>Kegiatan ini dilakukan sebagai penugasan produk yang dilakukan selama satu minggu.</p>
<p><b>Kegiatan Penutup (10 Menit)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pujian pada murid yang telah mengikuti KBM dengan penuh disiplin</li> <li>2. Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya, yaitu potensi ekonomi kreatif berdasarkan kemampuan diri.</li> <li>3. Guru menutup dengan salam dan peserta didik menjawab</li> </ol>

#### D. Penilaian

##### Jurnal Penilaian Sikap

No	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					

##### Penilaian Aspek Pengetahuan

Aktivitas 1.2. Menuliskan ide atau pemikiran dengan melengkapi isi tabel

Indikator	Checklist			Catatan
Pengetahuan	Tercapai	Berkembang	Baru mulai terlihat	
Menganalisis subsektor ekonomi kreatif di Indonesia				

##### Penilaian Aspek Keterampilan Rubrik Penilaian Produk

No	Nama Peserta didik	Kretivitas (78-100)	Kebermanfaatan Produk (78- 100)	Nilai Jual (78-100)	Tampilan produk (78-100)	Keaslian
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

## BAHAN AJAR MATERI EKONOMI KREATIF



Gambar 1. Salah satu bentuk ekonomi kreatif di Indonesia berupa pasar barang seni  
Sumber : <https://sumbarsatu.com/berita/8316-ekonomi-kreatif-indonesia-tumbuh-pesat>

Ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu sektor penggerak yang dapat mewujudkan Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur sesuai dengan visi pembangunan Indonesia hingga 2025 mendatang. Ekonomi kreatif adalah ekonomi yang digerakkan oleh kreativitas yang berasal dari pengetahuan dan ide yang dimiliki oleh sumber daya manusia untuk mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Dalam arti lain, kreativitas merupakan sumber daya terbarukan dan tidak akan ada habisnya jika sumber daya manusia kreatif Indonesia yang jumlahnya besar dapat berkreasi dan menciptakan nilai tambah yang didukung oleh iklim yang kondusif.

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah belajar materi ekonomi kreatif, diharapkan kamu dapat :

1. Menganalisis subsektor ekonomi kreatif di Indonesia
2. menyajikan karya ekonomi kreatif dalam bentuk video atau foto sesuai bakat masing-masing.

### B. Peran Guru dan Orang Tua

#### Peran Guru

1. Menyiapkan bahan ajar ekonomi kreatif
2. Melaksanakan pembelajaran dengan memandu siswa melaksanakan aktivitas pembelajaran
3. Melakukan monitoring dan penilaian pembelajaran
4. Berkomunikasi secara efektif dengan orang tua
5. Memberikan umpan balik tugas-tugas siswa

#### Peran Orang Tua

1. Memastikan siswa siap untuk belajar dengan kelengkapan peralatan dan bahan ajar
2. Mendampingi siswa dan membantu menyelesaikan tugas-tugas
3. Berkomunikasi secara efektif kepada guru apabila terdapat kesulitan belajar di rumah
4. Mendampingi siswa menyerahkan tugas-tugas kepada guru

## B. Aktivitas Pembelajaran

### Pembelajaran 1. Ekonomi Kreatif di Indonesia

#### Aktivitas 1.1 Membaca teks.



Gambar 2. Kerajinan di Indonesia merupakan bukti ekonomi kreatif masyarakat

#### 1. Pengertian Ekonomi Kreatif

Secara umum, pengertian **ekonomi kreatif** adalah suatu konsep perekonomian di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengedepankan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang paling utama.

Menurut *United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)*, ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan pada aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi. Dengan kata lain, konsep *creative economy* lebih mengedepankan kreativitas, ide, dan pengetahuan manusia sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi.

Sejalan dengan itu, Kementerian Perdagangan Indonesia menyebutkan bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan.

#### 2. Subsektor Ekonomi Kreatif

Setiap tahunnya, perkembangan industri kreatif di Indonesia selalu bertambah dan berkembang. Dalam perjalanannya Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif yang terdiri dari 15 sub sektor, berikut merupakan penjelasan dari sub sektor yang termasuk ke dalam industri kreatif.

##### a. Periklanan (*Advertising*)

Sub sektor induatri kreatif yang pertama adalah *advertising* atau dunia periklanan. *Advertising* mencakup segala bentuk industri kreatif yang bergerak dibidang jasa periklanan atau biasa juga disebut komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu. Kegiatan ini meliputi proses kreasi atau

pembuatan ide, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan, misalnya riset pasar, perencanaan komunikasi periklanan, media periklanan luar ruang, produksi material periklanan, promosi dan kampanye relasi publik.

Selain itu, *advertising* juga mencakup tampilan periklanan di media cetak (surat kabar dan majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster serta gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan media reklame sejenis lainnya, distribusi serta penyewaan kolom untuk iklan.

**b. Arsitektur**

Sub sektor industri kreatif selanjutnya adalah arsitektur, arsitektur sendiri adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik dari level makro (*town planning, urban design, landscape architecture*) sampai level mikro (detail konstruksi). Misalnya sebagai contoh industri ini bergerak dengan proyek proyek seperti bangunan warisan sejarah, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa seperti bangunan sipil dan rekayasa mekanika dan elektrikal.

**c. Pasar Barang Seni**

Sub sektor industri kreatif ketiga adalah pasar barang dan seni. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli khas suatu daerah, *handmade*, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan sejarah yang tinggi melalui media lelang, galeri, toko, pasar swalayan dan juga online melalui internet, produk dari industri ini biasanya berupa barang-barang musik, percetakan, kerajinan, *automobile*, dan film.

**d. Kerajinan (Craft)**

Sub sektor seni selanjutnya adalah kerajinan atau juga biasa disebut *craft*. *Craft* adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi pembuatan, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya langsung dari tangan pengrajin. Hasil dari produk-produk kerajinan berupa barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu dan besi), kaca, porselen, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (*Limited edition*).

**e. Desain**

Sub sektor seni yang kelima adalah desain. *Desain* adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi menggunakan desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

**f. Industri Pakaian (Fashion)**

Sub sektor keenam adalah industri pakaian, kegiatan kreatif *fashion* yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk berikut distribusi produk fesyen. Pada dewasa ini Indonesia kebanjiran industri kreatif dibidang *fashion* muslim yang berkembang sangat pesat dan memunculkan nama-nama baru yang tentu saja berbakat.

**g. Video, Film dan Fotografi**

Sub sektor selanjutnya adalah industri video, film, dan fotografi, sama halnya dengan industri *fashion* yang berkembang pesat Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film sedang mengalami masa pertumbuhan yang terbilang cukup pesat juga. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi atau festival film.

**h. Permainan Interaktif (Game)**

Sub sektor selanjutnya adalah industri *game*. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video

yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sub-sektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

**i. Musik**

Sub sektor selanjutnya adalah industri musik. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukkan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Meski industri ini sempat meredup terhalang oleh *issue* pembajakan kini pegiat seni musik menggunakan media pembelian lagu di internet menggantikan bentuk fisik sebuah album.

**j. Seni Pertunjukan (*Showbiz*)**

Sub sektor kesepuluh adalah industri pertunjukan. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. Misalnya, pertunjukkan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukkan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

**k. Penerbitan dan Percetakan**

Sub sektor kesebelas adalah industri penerbitan dan percetakan. Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita.

**l. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*Software*)**

Sub sektor selanjutnya adalah industri komputer dan perangkat lunak. Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan *database*, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

**m. Televisi & Radio (*Broadcasting*)**

Sub sektor ketigabelas adalah industri pertelevisian. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti *games*, kuis, *reality show*, *infotainment*, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan *station relay* (pemancar) siaran radio dan televisi.

**n. Riset dan Pengembangan (R&D)**

Sub sektor selanjutnya adalah industri riset dan pengembangan. Kegiatan kreatif terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Termasuk yang berkaitan dengan humaniora, seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

**o. Kuliner**

Sub sektor terakhir adalah industri kuliner. Kegiatan kreatif ini termasuk baru, kedepan direncanakan untuk dimasukkan ke dalam sektor industri kreatif dengan melakukan sebuah studi terhadap pemetaan produk makanan olahan khas Indonesia yang dapat ditingkatkan daya saingnya di pasar ritel dan pasar internasional. Studi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi selengkap mungkin mengenai produk-produk makanan olahan khas Indonesia, untuk disebarluaskan melalui media yang tepat, di dalam dan di luar negeri,

### C. LATIHAN SOAL

Pilihlah jawaban yang paling benar dari kemungkinan jawaban yang ada, dengan menyilang ( x ) huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab yang tersedia !

1. Negara X mampu menghasilkan minyak bumi yang melimpah sedangkan Negara Y mampu menghasilkan kurma yang melimpah. Pernyataan yang benar mengenai perdagangan internasional berdasarkan ilustrasi tersebut adalah ....
  - A. Negara X mengekspor kurma ke Negara Y
  - B. Negara Y mengimpor minyak bumi dari negara X
  - C. Negara X mengimpor minyak bumi dari Negara Y
  - D. Negara Y mengimpor kurma dari Negara X
  
2. Indonesia mengimpor mesin produksi dari Jepang, karena Indonesia belum mampu memproduksi sendiri mesin tersebut. Tujuannya agar produksi lebih efektif dan efisien. Fator pendorong terjadinya perdagangan internasional berdasarkan ilustrasi tersebut adalah ....
  - A. Selera konsumen
  - B. Perbedaan teknologi
  - C. Perbedaan harga barang
  - D. Perbedaan biaya produksi
  
3. Pada saat persediaan beras berkurang dan permintaan beras terus meningkat, pemerintah mengimpor beras untuk mencukupi persediaan dalam negeri. Oleh karena itu, harga beras impor sedikit mahal. Pemerintah menetapkan kebijakan impor agar harga beras terjangkau oleh masyarakat. Kebijakan pemerintah yang dimaksud adalah ....
  - A. kuota impor
  - B. tariff impor
  - C. subsidi
  - D. premi
  
3. Dampak negatif dari suatu perdagangan bebas terhadap perekonomian Indonesia adalah ....
  - A. memenuhi kebutuhan akan barang dan jasa yang belum terpenuhi
  - B. membuka lapangan kerja baru sebagai akibat banyaknya industri baru
  - C. mematikan usaha-usaha skala kecil karena tidak mampu bersaing
  - D. menimbulkan perubahan devisa negara akibat kegiatan ekspor barang
  
4. Dampak positif kawasan perdagangan bebas terhadap perekonomian Indonesia adalah ....
  - A. meningkatkan persaingan perdagangan antarnegara
  - B. memperbanyak jumlah perusahaan berskala besar
  - C. meningkatkan kualitas produk dalam negeri
  - D. mempercepat pertumbuhan tenaga kerja asing
  
5. Perbedaan perdagangan dalam negeri dengan luar negeri adalah ....
  - A. Biaya dan jumlah barang
  - B. Alat dan cara pembayaran
  - C. Mata uang dan jenis barang
  - D. Kulaitas dan kuantitas barang
  
6. Perhatikan dampak perdagangan internasional berikut!
  1. Timbulnya perilaku konsumtif
  2. Terpenuhinya kebutuhan hidup



3. Timbulnya sikap individualis
4. Terciptanya kesempatan kerja
5. Timbulnya gaya hidup hedonis
6. Naiknya investasi asing

Dampak negatif perdagangan internasional ditunjukkan oleh nomor ....

- A. 1, 2 dan 3
- B. 1, 3 dan 5
- C. 2, 4 dan 6
- D. 2, 5 dan 6

7. Dataran tinggi Dieng terletak di ketinggian 2000 meter diatas permukaan laut. Kehidupan mayoritas masyarakat Dieng adalah berkebun yang sebagian besar masuk dalam kategori sayur-sayuran. Kentang adalah komoditas utama di sini,terdapat juga Wortel, Kol, Bawang dan beberapa jenis sayuran lainnya.. Di daerah lain, komoditas ini belum tentu bisa tumbuh dengan baik, jika iklimnya tidak sesuai. Hal ini menyebabkan sayuran Dieng banyak di jual ke luar daerah atau pulau. Faktor pendorong perdagangan antar pulau tersebut disebabkan karena perbedaan ....

- A. faktor produksi
- B. alat transportasi
- C. tingkat harga
- D. keuntungan pasar

8. Maraknya perdagangan bebas mengakibatkan banyaknya barang-barang impor dari luar negeri masuk ke Indonesia dan tentu saja berdampak pada penjualan produk lokal. Hal ini membuat persaingan antarproduk dalam negeri semakin berat.

Dampak negatif bagi pengusaha sesuai ilustrasi tersebut adalah ....

- A. harga barang produk dalam negeri semakin menurun karena penjualan semakin meningkat
- B. para pengusaha UMKM di Indonesia semakin mendapatkan keuntungan karena menang persaingan
- C. sulitnya memperoleh barang-barang yang dibutuhkan karena masyarakat banyak pilihan
- D. hilangnya produk lokal karena kalah bersaing dengan produk negara lain yang lebih berkualitas

9. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) kemudahan pada produsen dalam negeri
- 2) Menaikkan tarif ekspor pada produsen
- 3) Menjaga kestabilan nilai tukar rupiah
- 4) Menurunkan tarif impor pada importir

Yang termasuk kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor ditunjukkan pada nomor ....

- A. 1) dan 2)
- B. 1) dan 3)
- C. 2) dan 3)
- D. 3) dan 4)

10. Perhatikan tabel berikut ini!

No	A	B	C
1)	Mendorong penggunaan faktor produksi secara efektif dan efisien	Mengeksploitasi sumber daya secara berlebihan	Menyebabkan industri kecil gulung tikar akibat kalah bersaing

2)	Mengancam kelangsungan industri dalam negeri	Meningkatkan kinerja ekspor atas komoditas ekspor unggulan selama periode tertentu	Memperluas pasar bagi produk dalam negeri
----	--	--	---

Dampak positif perdagangan antarnegara yang dirasakan produsen dalam negeri ditunjukkan oleh pasangan ....

- A. A1), B1), dan C1)
- B. A1), B2), dan C2)
- C. A2), B1), dan C1)
- D. A2), B2), dan C2)

11. Perhatikan wacana berikut ini!

Perkembangan restoran waralaba di Indonesia sangat pesat. Hal tersebut dapat terlihat dari kenaikan nilai transaksi industri waralaba asing yaitu sebesar 7,41% dibandingkan tahun 2017. Masyarakat Indonesia dapat menerima dengan baik makanan yang ditawarkan restoran tersebut

Faktor utama pendorong perdagangan antarnegara di bidang kuliner adalah ....

- A. perbedaan letak geografis
- B. persamaan kemajuan iptek
- C. persamaan selera masyarakat
- D. Perbedaan sumber daya alam

12. Festival Kesenian merupakan acara seni budaya rutin yang diselenggarakan di berbagai daerah. Tujuan diselenggarakannya festival tersebut adalah ....

- A. Menumbuhkan potensi kreatif daerah
- B. Memberikan modal bagi pengusaha kreatif
- C. Menyeragamkan produk ekonomi kreatif
- D. Memberi penghargaan bagi seniman daerah

13. Perhatikan tabel berikut ini:

No	Peran Wirausahawan
(1)	Terserapnya tenaga kerja
(2)	Meningkatnya daya beli
(3)	Mengurangi ketergantungan
(4)	Meningkatkan kepercayaan diri
(5)	Meningkatkan produktivitas nasional

Yang termasuk peran wirausahawan secara internal ditunjukkan pada nomor ....

- A. (1), (2), (3)
- B. (1), (3), (5)
- C. (2), (3), (4)
- D. (2), (3), (5)

14. Perhatikan gambar berikut ini!



Tujuan diselenggarakannya kegiatan di atas adalah ....

- A. menumbuhkan potensi kreatif daerah
- B. memberikan modal bagi pengusaha kreatif
- C. memberi penghargaan pada pengusaha kreatif
- D. menyeragamkan semua produk ekonomi daerah

15. Perhatikan gambar berikut!



Praktik redistribusi pendapatan seperti pada gambar di atas, bertujuan untuk menekan ....

- A. biaya transportasi
- B. biaya produksi
- C. harga barang
- D. harga beli

**KUNCI**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. B  | 11. C |
| 2. B | 7. A  | 12. A |
| 3. C | 8. D  | 13. C |
| 4. C | 9. B  | 14. A |
| 5. C | 10. B | 15. B |

**Aktivitas 1.4. Refleksi**

Setelah kamu melaksanakan aktivitas pembelajaran di atas, tuliskan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengetahuan tentang apa saja yang kamu peroleh setelah melaksanakan proses belajar?
2. Sika apa saja yang dapat kamu kembangkan setelah belajar materi di atas?
3. Hal-hal apa yang menurut kamu sulit dikuasai dalam mempelajari materi ini?

## LEMBAR KERJA MURID (LKM)

### 1. Aktivitas 1.2. Menganalisis subsektor ekonomi kreatif di Indonesia

Pluralitas masyarakat Indonesia memiliki peran dan fungsi dalam pembangunan nasional. Melalui kegiatan berikut ini kamu akan melakukan analisis bagaimana peran dan fungsi pluralitas dalam bagi pembangunan nasional.

a. Tuliskan ide atau pemikiranmu dengan melengkapi isi tabel di bawah ini.

Sub Sektor	Contoh	Penjelasan
Video, Fotografi	Video Lokawisata Baturaden	Orang yang menonton video akan tertarik untuk berkunjung
	.....	.....
Kuliner	.....	Merupakan makanan khas suatu daerah yang adapat emningkatakan ekonomi masyarakat sekitar
	.....	.....
Penerbitan dan Percetakan	Buku, Novel, Antologi cerpen, puisi	.....
	.....	.....
Kerajinan	.....	Merupakan bentuk karya suatu daerah yang menjadi keunggulan utama
	.....	.....
Musik	.....	Melalui musik dapat menyalurkan hobi, bakat dan minat serta kegiatan ekonomi
	.....	.....

- b. Kamu dapat membaca buku IPS kelas IX halaman 128-132 untuk memperdalam pemahaman materi ini
- c. serahkan pekerjaanmu kepada guru melalui GC.
- d. Perbaikilah hasil pekerjaanmu berdasarkan saran dari guru.

### Aktivitas 1.3. Tugas Produk

Setelah kamu melaksanakan aktivitas membaca teks dan melakukan analisis contoh dan peran sub sektor ekonomi kreatif di Indonesia, kerjakan Lembar Kerja Proyek berikut ini sesuai dengan bakat dan minat mu. Peserta didik mengambil salah satu sub sektor ekonomi kreatif, berdasarkan hobi nya

- a. Bagi murid yang hobi membaca dan menulis dapat mengambil tema Sub sektor penerbitan dan percetakan (membuat novel, kumpulan puisi, kumpulan cerpen)
- b. Bagi murid yang hobi memasak dapat mengambil tema Sub sektor kuliner (aneka jenis makanan menarik)
- c. Bagi murid yang hobi membuat karya kerajinan, dapat memilih Sub sektor kerajinan (aneka bentuk kerajinan tangan)
- d. Bagi murid yang hobi memfoto, dapat memilih Sub sektor fotografi (mengambil foto yang menarik dan mempunyai nilai estetika)
- e. Bagi murid yang hobi membuat video dapat membuat Sub sektor video (pembuatan film pendek/ vlog)
- f. Bagi murid yang hobi bermain musik atau menyanyi, dapat memilih Sub sektor music (video memainkan alat music atau cover lagu)

#### **TUGAS PRODUK**

Tugas Individu (dikumpulkan berdasarkan kesepakatan dengan peserta didik)  
Pilihlah salah satu tema ekonomi kreatif di bawah ini, buatlah produk ekonomi kreatif berdasarkan bakat dan kemampuanmu:

1. Kerajinan (contoh: membuat produk-produk bernilai seni)
2. Desain (contoh: membuat desain pakaian tertentu)
3. Video, film, fotografi (contoh: membuat film pendek dengan tema tertentu, membuat album hasil fotografi dengan tema tertentu)
4. Musik (contoh: membuat video hasil pertunjukan music, menyanyi dll)
5. Penerbitan dan percetakan (contoh: membuat buku dalam bentuk fiksi (novel, cerpen) maupun non fiksi dijilid rapi)
6. Kuliner (contoh: membuat produk makanan kreatif)

Produk ekonomi kreatif tersebut dilengkapi dengan laporan hasil pembuatan ekonomi kreatif dengan format:

- A. Judul Ekonomi Kreatif
- B. Pendahuluan (alasan memilih tema, tujuan dan manfaat)
- C. Proses Pembuatan Produk Kreatif (bahan, alat, langkah- langkah pembuatan, hambatan, )
- D. Nilai jual (biaya yang dikeluarkan untuk membuat produk serta estimasi harga jual)

Laporan dikumpulkan di GC beserta foto/ video produk ekonomi kreatif

**PENILAIAN SIKAP**  
**JURNAL PENILAIAN SIKAP**

No	Waktu	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Dst.					

**PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN**

Aktivitas 1.2. Menuliskan ide atau pemikiran dengan melengkapi isi tabel

Indikator	Checklist			Catatan
	Tercapai	Berkembang	Baru mulai terlihat	
Pengetahuan				
Menganalisis subsektor ekonomi kreatif di Indonesia				

**PENILAIAN ASPEK KETRAMPILAN**

**Rubrik Penilaian Produk**

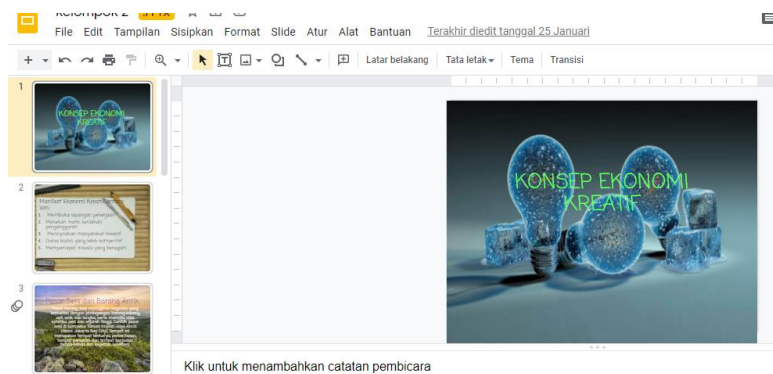
No	Nama Peserta didik	Kretivitas (78-100)	Kebermanfaatan Produk (78- 100)	Nilai Jual (78-100)	Tampilan produk (78-100)	Keaslian
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

# MEDIA PEMBELAJARAN MATERI EKONOMI KREATIF

1. Link Sumber Belajar : <https://sumbarsatu.com/berita/8316-ekonomi-kreatif-indonesia-tumbuh-pesat>
2. Video pembelajaran dari Youtube link <https://www.youtube.com/watch?v=-2o-V9JHMP8>



## 3. Power Point Materi Ekonomi Kreatif



## 4. Bahan ajar dalam bentuk Word dan Pdf

### BAHAN AJAR MATERI EKONOMI KREATIF



Gambar 1. Salah satu bentuk ekonomi kreatif di Indonesia berupa pasar barang seni  
Sumber : <https://sumbarsatu.com/berita/8316-ekonomi-kreatif-indonesia-tumbuh-pesat>

Ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu sektor penggerak yang dapat mewujudkan Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur sesuai dengan visi pembangunan Indonesia hingga 2025 mendatang. Ekonomi kreatif adalah ekonomi yang digerakkan oleh kreativitas yang berasal dari pengetahuan dan ide yang dimiliki oleh sumber daya manusia untuk menjadi solusi inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Dalam arti

