

MODUL AJAR EKONOMI SMA

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
1.	Informasi Umum Perangkat Ajar	
	Nama Penyusun	Lilin Ratnasari
	Nama Institusi	SMAN 1 DENTE TELADAS
	Tahun Penyusunan Modul Ajar	2025
	Jenjang Sekolah	SMA
	Fase/Kelas	XII
	Alokasi Waktu	30 Menit
2.	Tujuan Pembelajaran	
	Fase Capaian Pembelajaran (CP)	<p>Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pengertian ekonomi kreatif secara tepat, serta menyadari pentingnya peran kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan ide dalam mendukung pertumbuhan ekonomi modern. Peserta didik dapat menguraikan manfaat ekonomi kreatif bagi masyarakat dan negara, mengidentifikasi berbagai sektor ekonomi kreatif, serta menjelaskan faktor pendorong dan penghambat berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia. Selain itu, peserta didik juga mampu menganalisis contoh nyata industri kreatif Indonesia, seperti kuliner, fashion, musik, game, film, dan kriya, serta mengaitkannya dengan perkembangan teknologi, digitalisasi, dan tren global. Peserta didik juga dapat mengemukakan dampak positif dan negatif ekonomi kreatif terhadap kehidupan sehari-hari dan peluang kerja masa depan.</p>
	Elemen/Domain CP	<p>Pada fase ini, peserta didik menunjukkan kesadaran ekonomi dengan memahami konsep dasar ekonomi kreatif, karakteristiknya, serta manfaat dan dampaknya bagi masyarakat dan negara. Dari sisi keterampilan ekonomi, peserta didik mampu mengidentifikasi sektor ekonomi kreatif, faktor pendorong serta penghambatnya,</p>

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
		dan menganalisis contoh nyata pelaku industri kreatif Indonesia. Dalam penalaran ekonomi, peserta didik dapat menghubungkan perkembangan ekonomi kreatif dengan digitalisasi, tren global, peluang usaha, dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, serta mampu mengemukakan pendapat secara logis mengenai kontribusi ekonomi kreatif bagi perekonomian nasional.
	Tujuan Pembelajaran	Melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan nyata terkait pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, seperti keterbatasan modal, akses pemasaran, atau persaingan digital. Peserta didik kemudian mampu mengumpulkan informasi, menganalisis penyebab masalah, serta merumuskan solusi kreatif dan realistik bagi pelaku ekonomi kreatif. Dalam prosesnya, peserta didik menunjukkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis, serta mampu memaparkan hasil solusi dalam bentuk presentasi yang logis dan dapat diterapkan.
	Essential Question(s) / Pertanyaan Pemantik	Pernahkah kalian melihat konten kreator, desainer, pembuat kerajinan, atau bisnis kuliner online di sekitar kita? Menurut kalian, bagaimana ide kreatif mereka bisa menjadi peluang usaha yang menghasilkan uang?"
	Lingkungan Belajar	Di dalam kelas/indoor
3.	Alur Tujuan Pembelajaran	

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
	Profil Pelajar Pancasila	
	Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	<p>Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan (Ekonomi Kreatif)</p> <p>Ekonomi kreatif berkaitan erat dengan nilai-nilai Pancasila. Aktivitas ekonomi kreatif menuntut kejujuran, etika, dan integritas dalam berkarya (Sila 1), mengutamakan penghargaan terhadap kreativitas orang lain serta kolaborasi yang humanis (Sila 2), mendorong kebanggaan terhadap produk lokal yang memperkuat identitas bangsa (Sila 3), mengembangkan kreativitas melalui diskusi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan bersama (Sila 4), serta menghadirkan peluang ekonomi yang adil bagi masyarakat melalui inovasi dan pemanfaatan teknologi (Sila 5). Ekonomi kreatif menjadi sarana bagi peserta didik untuk menanamkan karakter bernalar kritis, mandiri, kreatif, gotong royong, dan berkebinekaan global.</p>
4.	Materi Ajar, Alat, dan Bahan	
	Materi atau Sumber Pembelajaran Utama Fasilitas	<p>Materi atau Sumber Pembelajaran Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku teks Ekonomi SMA/MA kelas XI Kurikulum Merdeka (bab ekonomi kreatif) • Modul Ajar Ekonomi Kreatif Kemendikbudristek • Artikel atau berita terbaru mengenai perkembangan industri kreatif Indonesia • Data dari Kemenparekraf tentang 17 subsektor ekonomi kreatif • Studi kasus UMKM kreatif (kuliner, fashion, gim, musik, craft, dan lainnya) <p>Fasilitas:</p> <p>LCD proyektor, laptop, akses internet, serta LKPD berbasis PBL.</p>

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
5.	Model Pembelajaran	
	Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning (PBL).</i>
6.	Urutan Kegiatan Pembelajaran	
	<p>Pendahuluan:</p> <p>Guru membuka pembelajaran dengan salam, mengajak peserta didik bersyukur kepada Tuhan YME, memimpin doa, dan melakukan presensi sebagai bentuk kedisiplinan. Untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, guru melakukan ice breaking singkat yang menyenangkan. Guru kemudian mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik, misalnya menanyakan apakah mereka pernah melihat UMKM kreatif seperti penjual kopi, thrift shop, konten kreator, atau bisnis kuliner online. Guru menjelaskan pentingnya ekonomi kreatif dalam kehidupan modern, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan daya saing bangsa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta alur kegiatan berbasis PBL yang akan dilakukan.</p> <p>Inti :</p> <p>Pada kegiatan inti, pembelajaran dimulai dengan menghadapkan siswa pada suatu permasalahan nyata mengenai ekonomi kreatif. Guru menayangkan video atau cuplikan kasus pelaku usaha kreatif yang menghadapi kendala, misalnya kesulitan pemasaran, keterbatasan modal, atau persaingan di platform digital. Siswa diminta mengamati dan mengidentifikasi masalah apa saja yang muncul dari situasi tersebut. Setelah itu, guru membentuk kelompok dan membagikan lembar masalah kepada masing-masing kelompok. Siswa kemudian berdiskusi untuk memahami permasalahan lebih dalam, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku teks, internet, artikel Kemenparekraf, atau pengalaman mereka sendiri. Dalam proses ini, siswa berusaha menemukan akar penyebab masalah, menganalisis dampaknya, serta merumuskan ide-ide solusi yang kreatif dan relevan.</p> <p>Setiap kelompok kemudian mengembangkan hasil analisisnya menjadi sebuah karya, misalnya rekomendasi strategi pemasaran digital, bentuk inovasi produk kreatif, atau cara meningkatkan nilai tambah suatu produk lokal. Karya ini disusun dalam bentuk presentasi singkat, poster, atau media visual lainnya. Setelah selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas. Guru dan siswa lain memberikan umpan balik serta memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar gagasan. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep ekonomi kreatif, tetapi juga berlatih memecahkan masalah nyata dengan pendekatan kolaboratif dan analitis.</p> <p>Penutup:</p>	

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
		Pada akhir pembelajaran, guru memandu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mulai dari pengertian ekonomi kreatif, manfaatnya, subsektor yang termasuk di dalamnya, hingga peluang dan tantangan yang dihadapi pelaku industri kreatif. Guru memberikan arahan agar siswa mempersiapkan diri untuk materi berikutnya mengenai peran digitalisasi dalam perkembangan ekonomi kreatif. Tugas rumah diberikan untuk mencari contoh pelaku ekonomi kreatif di daerah masing-masing. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama dan salam penutup.
7.	Asesmen	
	Target Penilaian	Penilaian dilakukan melalui aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap dapat diperoleh dari observasi, penilaian diri, maupun penilaian teman sebaya. Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui tes tertulis, tes lisan, serta observasi diskusi dan tanya jawab, sedangkan penilaian keterampilan meliputi unjuk kerja, praktik, dan penugasan. Hasil penilaian ini menjadi dasar bagi guru dalam memberikan pembelajaran remedial untuk peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, serta pengayaan bagi peserta didik yang sudah melampaui capaian pembelajaran.

	Jenis asesmen	Jenis asesmen yang digunakan dalam pembelajaran ini meliputi asesmen sikap (observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman), asesmen pengetahuan (tes tertulis, tes lisan, diskusi, dan tanya jawab), serta asesmen keterampilan (unjuk kerja, praktik, dan penugasan).
Kriteria Pengukuran Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Asesmen Formatif		
	Penilaian kompetensi dan pengetahuan	Penilaian Kompetensi dan Pengetahuan Penilaian kompetensi dan pengetahuan yang diharapkan mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami pengertian ekonomi kreatif, manfaatnya bagi masyarakat dan perekonomian nasional, serta mengenali berbagai subsektor yang termasuk di dalamnya. Selain itu, peserta didik dinilai dari kemampuannya mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat berkembangnya ekonomi kreatif, menganalisis contoh nyata pelaku ekonomi kreatif di lingkungan sekitar, serta mengaitkan konsep ekonomi kreatif dengan perkembangan teknologi, digitalisasi, dan kehidupan sehari-hari.
	Cara melakukan asesmen	Cara melakukan asesmen dapat dilakukan melalui tes tertulis (uraian atau pilihan ganda), tes lisan, diskusi kelas, serta penugasan individu maupun kelompok yang menuntut analisis sederhana.
	Kriteria Penilaian	Kriteria penilaian yang digunakan meliputi ketepatan dan kelengkapan jawaban, kemampuan mengemukakan pendapat dengan jelas, keterlibatan aktif dalam diskusi, serta ketepatan menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai instruksi.
8.	Refleksi Guru dan siswa	
	Refleksi Guru	Guru dapat melakukan refleksi dengan menanyakan pada diri sendiri, misalnya: " <i>Apakah metode pembelajaran yang digunakan sudah mampu menarik perhatian peserta didik?</i> ", " <i>Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses</i>

		<i>diskusi?”, atau “Materi apa yang perlu saya perbaiki agar lebih mudah dipahami?” Refleksi ini membantu guru mengevaluasi strategi mengajar, media yang digunakan, serta ketercapaian tujuan pembelajaran.</i>
	Refleksi Siswa	Siswa dapat melakukan refleksi dengan merenungkan pengalaman belajar mereka, misalnya: “Apakah saya sudah memahami pengertian dan manfaat ekonomi kreatif?”, “Bagian mana dari materi ekonomi kreatif yang masih sulit saya pahami?”, atau “Apakah saya sudah berani menyampaikan pendapat dan memberikan solusi saat berdiskusi dalam kelompok?”. Refleksi ini membantu siswa menilai penguasaan konsep, keterlibatan dalam diskusi, serta kemampuan menerapkan pemikiran kreatif dalam pemecahan masalah.
9.	Daftar Pustaka	
	Daftar Pustaka	Kemenparekraf RI. (2023). Laporan Tahunan Ekonomi Kreatif Indonesia. Jakarta: Kemenparekraf. Suryana, A. (2022). Ekonomi Kreatif dan Inovasi Digital. Bandung: Alfabeta. BPS Indonesia. (2024). Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia. Badan Pusat Statistik. Nugroho, Y. (2023). Transformasi Digital dalam Industri Kreatif Indonesia. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Kreatif, 5(1). Putri, L. & Hidayat, A. (2024). Tantangan dan Peluang Ekonomi Kreatif pada Era Digital. Jurnal Pariwisata dan Industri Kreatif, 9(2).
10.	Pengayaan dan Remedial	
	Pengayaan	Pengayaan materi ekonomi kreatif dapat dilakukan dengan memberikan penjelasan tambahan mengenai bagaimana kreativitas dan inovasi mampu mendorong kemajuan perekonomian, baik di tingkat lokal maupun nasional.

	Remedial	Remedial materi ekonomi kreatif dapat dilakukan dengan mengulang kembali pengertian dasar ekonomi kreatif, memberikan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta mengajak siswa berdiskusi dalam kelompok kecil agar lebih mudah memahami konsep. Guru dapat memberikan latihan tambahan berupa membuat mind map tentang subsektor ekonomi kreatif, mengidentifikasi usaha kreatif di sekitar lingkungan siswa, atau menjawab pertanyaan pemahaman yang membantu mereka menangkap inti materi. Dengan cara ini, siswa yang mengalami kesulitan dapat memahami materi secara bertahap dan lebih terarah.

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran,

Ogara Pratama, S.Pd., M.Pd.

197501102000031002

Lilin Ratnasari, S.Pd.

198008142008072001