



BARANG MILIK NEGARA

# Modul Pembelajaran SMP Terbuka

# ILMU PENGETAHUAN

# SOSIAL

Kelas  
**IX**



**Modul 9**

**YUK KENALI  
EKONOMI KREATIF  
DAN KEUNGGULANNYA**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama



Modul Pembelajaran SMP Terbuka

# **ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

## **Kelas IX**

### **Modul 9**

## **YUK KENALI EKONOMI KREATIF DAN KEUNGGULANNYA**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama  
2021

© Hak cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama

**Modul Pembelajaran SMP Terbuka**

# **ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**Modul 9:  
Yuk Kenali Ekonomi Kreatif  
dan Keunggulannya  
Kelas IX**

**Pengarah:**

Mulyatsyah

**Penanggung Jawab:**

Eko Susanto

**Kontributor:**

Imam Pranata, Harnowo Susanto,  
Ninik Purwaning Setyorini,  
Maulani Mega Hapsari

**Penulis:**

Edi Sumardi

**Reviewer:**

Neni Suharjani

**Editor:**

Didi Teguh Chandra, Amsor,  
Agus Fany Chandra Wijaya, Hutnal Basori,  
Sukma Indira, Kader Revolusi,  
Andi Andangatmadja, Tri Mulya Purwiyanti,  
Tim Layanan Khusus

**Layout Design:**

Ghina Fitriana,  
Belaian Pelangi Baradiva,  
Lulu Mustikaning Apsari

Diterbitkan oleh:  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama



[www.ditsmp.kemdikbud.go.id](http://www.ditsmp.kemdikbud.go.id)



[ditsmp.kemdikbud](https://www.instagram.com/ditsmp.kemdikbud)



[Direktorat SMP Kemdikbud](https://www.facebook.com/DirektoratSMPKemdikbud)



[Direktorat SMP](https://www.youtube.com/DirektoratSMP)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah telah berhasil menyusun Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas IX dengan baik. Tujuan disusunnya Modul Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu bentuk layanan penyediaan bahan belajar peserta didik SMP Terbuka agar proses pembelajarannya lebih terarah, terencana, variatif, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan memberikan layanan SMP Terbuka yang bermutu bagi peserta didik SMP Terbuka dapat terwujud.

Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas IX yang telah disusun ini disajikan dalam beberapa kegiatan belajar untuk setiap modulnya dan beberapa modul untuk setiap mata pelajarannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya modul pembelajaran SMP Terbuka kelas IX ini, kami berharap, peserta didik dapat memperoleh kemudahan dan kebermaknaan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran mandiri dan terstruktur. Selain itu, Guru Pamong dan Guru Bina pun dapat merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan lebih baik sebagai bagian dari proses peningkatan mutu layanan di SMP Terbuka. Dengan layanan SMP Terbuka yang bermutu, peserta didik akan merasakan manfaatnya dan termotivasi untuk mencapai cita-citanya menuju kehidupan yang lebih baik.

Dengan diterbitkannya Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas IX ini diharapkan kualitas layanan pembelajaran di SMP Terbuka menjadi lebih baik. Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas IX ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami berharap dapat memperoleh kritik, saran, rekomendasi, evaluasi, dan kontribusi nyata dari berbagai pihak untuk kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi aktif dalam proses penyusunan Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas IX ini. Apabila terdapat kekurangan atau kekeliruan, maka dengan segala kerendahan hati akan kami perbaiki sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masa yang akan datang.

Jakarta, Desember 2021

Direktur

Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, M.M.

NIP. 196407141993041001



# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
<b>I. Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
A. Deskripsi Singkat .....	1
B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	1
C. Petunjuk Belajar .....	2
D. Peran Orang Tua dan Guru .....	3
<b>II. Kegiatan Belajar 1: Pengertian Ekonomi Kreatif.....</b>	<b>5</b>
A. Indikator Pembelajaran.....	5
B. Aktivitas Pembelajaran.....	5
C. Tugas .....	9
D. Rangkuman .....	10
E. Tes Formatif.....	11
<b>III. Kegiatan Belajar 2: Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif</b>	
<b>    dan Keunggulan Ekonomi Bangsa .....</b>	<b>13</b>
A. Indikator Pembelajaran.....	13
B. Aktivitas Pembelajaran.....	13
C. Tugas .....	16
D. Rangkuman .....	16
E. Tes Formatif.....	17
<b>TES AKHIR MODUL.....</b>	<b>20</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>23</b>
A. Glosarium .....	23
B. Kunci Jawaban Tes Formatif.....	23
C. Kunci Jawaban Tes Akhir Modul.....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>



# DAFTAR GAMBAR

Gambar 9.1 Ilustrasi Ekonomi Kreatif .....	5
Gambar 9.2 Eceng Gondok Merupakan Gulma Sesudah Diolah di Tangan Orang Kreatif Menjadi Suvenir Bernilai Ekonomis .....	6
Gambar 9.3 Komik Digital (webtoon) Salah Satu Contoh Ekonomi Kreatif Subsektor Web Desain.....	14
Gambar 9.4 Infografis Keunggulan Ekonomi Kreatif versus Ekonomi Tradisional.....	15



# DAFTAR TABEL

Tabel 9.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	1
Tabel 9.2 Contoh Hasil Industri Kreatif di Indonesia.....	7





# I PENDAHULUAN



## YUK KENALI EKONOMI KREATIF DAN KEUNGGLANNYA

### A. DESKRIPSI SINGKAT

Tanpa Ananda sadari, ternyata Ananda telah memasuki semester genap. Hal ini berkat kerja keras dan disiplin serta rasa tanggung jawab yang besar sehingga Ananda tidak mengalami kesulitan serta kendala apapun dalam mempelajari modul-modul sebelumnya. Ananda juga tanpa hambatan mampu mengerjakan tugas-tugas yang ada pada setiap modul, serta telah berhasil dengan baik mengikuti tes akhir modul yang dilaksanakan oleh guru. Selamat buat Ananda!

Modul 9 yang akan Ananda pelajari adalah “Yuk Kenali Ekonomi Kreatif dan Keunggulannya”. Untuk mencapai kompetensi tersebut, materi pelajaran yang harus Ananda pelajari antara lain adalah pengertian ekonomi kreatif, ciri-ciri ekonomi kreatif, manfaat ekonomi kreatif, upaya meningkatkan ekonomi kreatif, dan persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa. Diharapkan dengan mempelajari modul ini dapat memotivasi Ananda untuk berpikir kritis menghasilkan sesuatu yang kreatif yang pada gilirannya dapat mensejahterakan ekonomi baik untuk diri Ananda, keluarga dan masyarakat.

### B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai Ananda untuk suatu mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran Modul 9 ini.

Tabel 9.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti Pengetahuan	Kompetensi Inti Keterampilan
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



Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
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 telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.

### C. PETUNJUK BELAJAR

Sebelum Ananda menggunakan Modul 9 ini terlebih dahulu Ananda baca petunjuk mempelajari modul berikut ini:

1. Pelajarilah modul ini dengan baik. Mulailah mempelajari materi pelajaran yang ada dalam Modul 9 di setiap kegiatan pembelajaran hingga Ananda dapat menguasainya dengan baik;
2. Lengkapilah setiap bagian aktivitas dan tugas yang terdapat dalam modul ini dengan semangat dan gembira. Jika mengalami kesulitan dalam melakukannya, catatlah kesulitan tersebut pada buku catatan Ananda untuk dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung;
3. Lengkapi dan pahamiilah setiap bagian dalam rangkuman sebagai bagian dari tahapan penguasaan materi modul ini;
4. Kerjakan bagian Tes Formatif pada setiap bagian Kegiatan Belajar sebagai indikator
5. penguasaan materi dan refleksi proses belajar Ananda pada setiap kegiatan belajar. Ikuti petunjuk pengerjaan dan evaluasi hasil pengerjaannya dengan seksama;
6. Jika Ananda telah menguasai seluruh bagian kompetensi pada setiap kegiatan belajar, lanjutkan dengan mengerjakan Tes Akhir Modul secara sendiri untuk kemudian dilaporkan kepada Bapak/Ibu Guru; dan
7. Gunakan Daftar Pustaka dan Glosarium yang disiapkan dalam modul ini untuk membantu mempermudah proses belajar Ananda.



Teruntuk Bapak/Ibu Orang Tua peserta didik, berkenan Bapak/Ibu dapat meluangkan waktunya untuk mendengarkan dan menampung serta membantu memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh Ananda peserta didik. Jika permasalahan belajar tersebut belum dapat diselesaikan, arahkanlah Ananda peserta didik untuk mencatatkannya dalam buku catatan mereka untuk didiskusikan bersama teman maupun Bapak/Ibu Guru mereka saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teruntuk Bapak/Ibu Guru, modul ini disusun dengan orientasi aktivitas peserta didik dan setiap modul dirancang untuk dapat mencakup satu atau lebih pasangan kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat pada kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan kompetensi inti 4 (keterampilan). Setiap peserta didik diarahkan untuk dapat mempelajari modul ini secara mandiri, namun demikian mereka juga diharapkan dapat menuliskan setiap permasalahan pembelajaran yang ditemuinya saat mempelajari modul ini dalam buku catatan mereka. Berkenaan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu Guru dapat membahasnya dalam jadwal kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sehingga Ananda peserta didik dapat memahami kompetensi-kompetensi yang disiapkan dengan tuntas.



## II

# KEGIATAN BELAJAR 1



## PENGERTIAN EKONOMI KREATIF

### A. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif;
2. Mengidentifikasi ciri-ciri ekonomi kreatif; dan
3. Menjelaskan manfaat ekonomi kreatif.

### B. Aktivitas Pembelajaran



Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, materi pokok yang harus Ananda pelajari adalah:

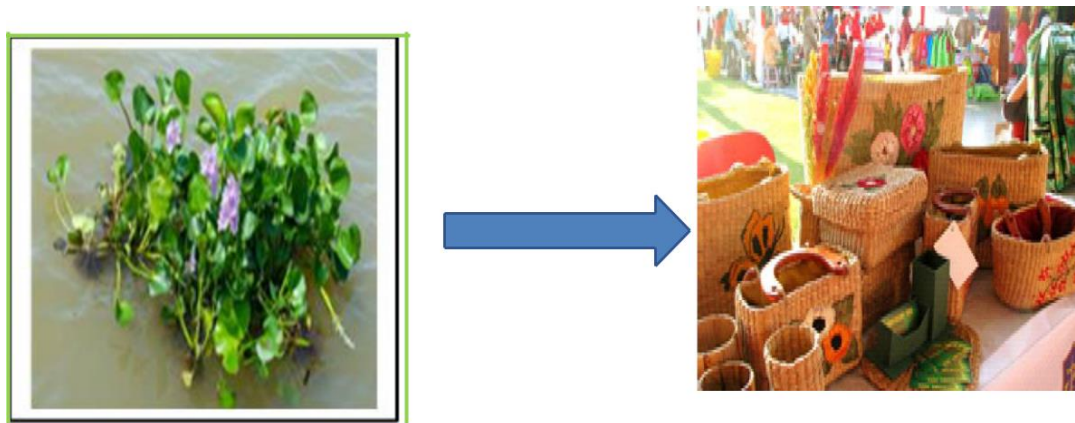
1. Pengertian ekonomi kreatif; dan
2. Mengidentifikasi lingkup industri kreatif di Indonesia.



Gambar 9.1 Ilustrasi Ekonomi Kreatif  
Sumber: <https://mujahidzulfadli.wordpress.com>

### Pengertian Ekonomi Kreatif

Pernakah Ananda menyadari bahwa perabot atau perhiasan yang ada di rumah berasal dari barang daur ulang? Atau bisa jadi barang tersebut berada dekat disekitar lingkungan Ananda yang mulanya tidak ada harganya? Kemudian barang-barang tersebut menjadi bernilai tinggi dan mempunyai harga mahal. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar 9.2 Eceng Gondok Merupakan Gulma Sesudah Diolah di Tangan Orang Kreatif Menjadi Suvenir Bernilai Ekonomis

Sumber:

<https://www.sehatq.com>

<https://lifestyle.okezone.com>

Dalam modul ini Ananda akan diajak untuk memahami antara lain: pengertian ekonomi kreatif, ciri-ciri ekonom kreatif, contoh-contoh industri kreatif dan manfaat industri kreatif.

Ekonomi kreatif adalah suatu sistem kegiatan manusia yang berhubungan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan konsumsi barang atau jasa yang bernilai bagi para konsumen. Mengacu pada INPRES No. 6 Tahun 2009, konsep ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Inti dari ekonomi kreatif ialah lebih mengedepankan kreativitas, pengetahuan, dan ide manusia sebagai aset untuk membuat perekonomian menjadi maju.

Pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia. Pemerintah mengidentifikasi industri kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan.

Setelah Ananda mengetahui 14 subsektor industri kreatif yang ada di Indonesia, silakan kerjakan aktivitas berikut dengan menuliskan contoh masing-masing industri kreatif tersebut.

Tabel 9.2

## Contoh Hasil Industri Kreatif di Indonesia

Isilah masing-masing satu contoh hasil industri kreatif di Indonesia yang Ananda ketahui!

No.	Jenis Industri Kreatif	Contoh Hasil Industri Kreatif
1	Periklanan ( <i>advertising</i> )	
2	Arsitektur	
3	Pasar Barang Seni	
4	Kerajinan	
5	Desain	
6	Fesyen ( <i>fashion</i> )	
7	Video, Film dan Fotografi	
8	Permainan Interaktif ( <i>game</i> )	
9	Musik	
10	Seni Pertunjukan ( <i>showbiz</i> )	
11	Penerbitan dan Percetakan	
12	Layanan Komputer dan Piranti Lunak ( <i>software</i> )	

13	Televisi dan Radio ( <i>broadcasting</i> ).	
14	Riset dan Pengembangan	

### Ciri-ciri Ekonomi Kreatif

Beberapa hal yang menjadi ciri-ciri dari ekonomi kreatif yaitu:

1. Adanya kerjasama (kolaborasi) antara berbagai pelaku yang berperan dalam industri kreatif yakni kaum intelektual, dunia usaha, dan pemerintah;
2. Berbasis pada ide atau gagasan;
3. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha; dan
4. Konsep yang dibangun bersifat relatif.

### Manfaat Ekonomi Kreatif

Setelah mengetahui pengertian ekonomi kreatif, contoh usaha, dan ciri-cirinya, selanjutnya ada manfaat dari ekonomi kreatif yaitu:

1. Menciptakan lapangan kerja baru
2. Kreativitas masyarakat meningkat
3. Angka pengangguran berkurang
4. Meningkatkan inovasi di berbagai bidang
5. Menciptakan persaingan bisnis lebih sehat



### Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Apa hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif?
2. Jelaskan maksud ekonomi kreatif berbasis ide atau gagasan!
3. Mengapa membicarakan kreativitas erat kaitannya dengan inovasi?



### C. Tugas



Buatlah suatu laporan sederhana tentang, **“Potensi Ekonomi Kreatif di Lingkungan.....”** (Tulis Daerah tempat tinggal Ananda)

#### **Petunjuk!**

Tugas ditulis pada kertas folio bergaris maksimal empat halaman

#### **Kerangka Laporan**

##### **I. Pendahuluan**

- a. Kondisi geografis dan topografi lingkungan Ananda
- b. Potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia yang dimiliki

##### **II. Pembahasan**

Memadukan potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia untuk ekonomi kreatif

##### **III. Penutup**

Kesimpulan dan saran



Marilah kita menyusun rangkuman untuk kegiatan pembelajaran ini! Ananda bisa berpartisipasi menyusun rangkuman dengan melengkapi kalimat-kalimat berikut ini!

Pengertian ekonomi kreatif adalah.....Beberapa hal yang menjadi ciri-ciri dari ekonomi kreatif yaitu: Adanya kerjasama (kolaborasi) antara berbagai pelaku yang berperan dalam industri kreatif yakni kaum intelektual, dunia usaha, dan pemerintah.....Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha, dan .....Pemerintah mengidentifikasi industri kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi periklanan, arsitektur,....., kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, ..... penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, ....., serta riset pengembangan. Selanjutnya ada manfaat dari ekonomi kreatif yaitu; menciptakan lapangan kerja baru..... Angka pengangguran berkurang.....Menciptakan persaingan bisnis lebih sehat.

Bagus! Ananda telah berhasil melengkapi rangkuman! Sekarang coba bacalah kembali rangkuman yang telah kita susun!

# E. TES FORMATIF



Untuk mengetahui apakah Ananda telah menguasai materi pelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, kerjakan tugas yang disediakan. Tes Formatif ini harus dikerjakan sendiri tanpa melihat kunci jawaban.

**Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!**

1. Jelaskan pengertian ekonomi kreatif!
2. Tuliskan ciri-ciri ekonomi kreatif!
3. Apa saja manfaat ekonomi kreatif?
4. Uraikan tentang desain sebagai bagian dari industri kreatif!
5. Sebutkan nama-nama kota di Indonesia berikut kegiatan kreatif yang sudah dilakukan!

## Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes

1. Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 1 ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul IPS 9. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

2. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (d disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatkan pada buku catatan Ananda bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian Ananda dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya.

# III

## KEGIATAN BELAJAR 2



### Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif dan Keunggulan Ekonomi Bangsa

#### A. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan upaya meningkatkan ekonomi kreatif;
2. Menjelaskan peluang keunggulan ekonomi bangsa; dan
3. Mengidentifikasi keunggulan ekonomi kreatif.

#### B. Aktivitas Pembelajaran



##### Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif

Dalam rangka meningkatkan ekonomi kreatif, pemerintah memiliki strategi dengan melaksanakan pembangunan secara terpadu antara masyarakat, swasta dan pemerintah. Beberapa strategi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya;
2. Membuat *Roadmap Industri Kreatif* yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan kalangan swasta;
3. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar;
4. Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif; dan
5. Membentuk Indonesia *Creative Council* yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif.

Sedangkan Kementerian Perdagangan melakukan upaya pengembangan ekonomi kreatif untuk mewujudkan strategi pemerintah dengan langkah sebagai berikut:

1. Pengembangan database ekonomi kreatif Indonesia yang didukung dengan teknologi informasi. *Updating* pengembangan database dan portal Indonesia Kreatif serta informasi yang diperlukan berkenaan dengan perkembangan ekonomi kreatif Indonesia diperlukan untuk pemetaan dan penyajian semua informasi yang terkait dengan pelaku usaha ekonomi kreatif;
2. Peningkatan penggunaan teknologi melalui program kemitraan. Bentuk kegiatan berupa: *Capacity building* melalui pelatihan di dalam dan luar negeri, *Training of trainer (ToT)*, dan memberikan fasilitas infrastruktur kerja kepada beberapa peserta training terbaik;

3. Pekan produk kreatif Indonesia (PPKI), terdiri atas tiga kegiatan pokok yang diselenggarakan secara paralel yakni pameran, konvensi dan gelar seni budaya;
4. Festival Ekonomi Kreatif, dalam kegiatan ini Kementerian perdagangan bertindak sebagai *co-sponsor* penyelenggaraan Festival Ekonomi Kreatif dengan misi 'Mempromosikan Ekonomi Kreatif Indonesia' dalam upaya meningkatkan citra dan identitas bangsa Indonesia dalam kerangka *Nation Branding*;
5. Wahana kreatif, sarana memperkenalkan dan mempromosikan produk kreatif sebagai upaya menampilkan karya dan budaya bangsa Indonesia melalui wahana kreatif kepada pengunjung asing dan dipajang di bandara Internasional dan tempat tujuan wisata;
6. Peningkatan jangkauan dan efektivitas pemasaran. Peningkatan jangkauan dan efektivitas pemasaran perlu dilakukan karena banyak potensi ekonomi kreatif yang berkualitas baik di dalam maupun luar negeri;
7. Riset ekonomi kreatif dan fasilitas pemberian insentif yang mendukung inovasi;
8. Fasilitas kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru; dan
9. Penciptaan identitas lokal daerah tingkat I dan II serta identitas nasional.



Gambar 9.3 Komik Digital (*webtoon*) salah satu contoh ekonomi kreatif subsektor *web* desain

Sumber: <https://cirebon.pikiran-rakyat.com>



### Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Adakah di Provinsi atau Kabupaten/Kota Anda festival ekonomi atau budaya?
  - a. Jika tidak ada, cari tahu dan berikan penjelasan!
  - b. Jika ada, apa nama dan produk yang dipamerkan?
2. Menurut Anda, mana yang penting modal atau kreativitas?
3. Berikan pendapat Anda tentang keunggulan ekonomi kreatif!



Gambar 9.4 Infografis Keunggulan Ekonomi Kreatif versus Ekonomi Tradisional

Sumber: <https://disk.mediaindonesia.com>

Setelah Ananda mengetahui tentang keunggulan ekonomi kreatif, kerjakan latihan berikut!



### Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Menurut Ananda, Faktor keunggulan ekonomi kreatif yang mana yang paling tepat diterapkan di daerah Ananda?
2. Bagaimana agar produk bisa disukai oleh konsumen atau masyarakat?
3. Seiring dengan kemajuan teknologi ekonomi kreatif juga menggunakan sarana internet. Berikan contoh ekonomi kreatif yang berbasis teknologi informasi!



### C. Tugas



Carilah referensi dari buku atau internet tentang ekonomi kreatif, pelajari panduan dan tahapannya kemudian Ananda praktekan dengan membuat barang kreatif tersebut!



Marilah kita menyusun rangkuman pada kegiatan pembelajaran ini. Ananda bisa berpartisipasi menyusun rangkuman dengan melengkapi kalimat-kalimat di bawah ini:

Dalam rangka meningkatkan ekonomi kreatif, pemerintah memiliki strategi dengan melaksanakan pembangunan secara terpadu antara masyarakat, swasta dan pemerintah. Beberapa strategi tersebut antara lain; Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya....., Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar, Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif..... Kementerian Perdagangan melakukan upaya pengembangan ekonomi kreatif untuk mewujudkan strategi pemerintah dengan langkah sebagai berikut, Peningkatan penggunaan teknologi melalui program kemitraan.....Festival Ekonomi Kreatif.....Peningkatan jangkauan dan efektivitas pemasaran..... Fasilitas kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru.....Penciptaan identitas lokal daerah tingkat I dan II serta identitas nasional.

**Bagus! Ananda telah berhasil melengkapi rangkuman! Sekarang coba bacalah kembali rangkuman yang telah kita susun!**

# E.

# TES FORMATIF



Untuk mengetahui apakah Ananda telah menguasai materi pelajaran pada Modul IPS 9 ini, kerjakan tugas yang disediakan. Tes formatif ini harus dikerjakan sendiri tanpa melihat kunci jawaban. Bentuk tes formatif ini adalah TTS.

**Isilah Teka-Teki Silang di bawah ini!**

## Mendatar

---

1. segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya
4. merupakan sebuah konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.
7. proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan.

## Menurun

---

1. Suatu kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat suatu barang yang memiliki fungsi atau memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga dapat dijadikan pajangan.
2. karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. *performance* biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.
3. jenis karya seni yang dihasilkan dengan memanfaatkan keterampilan tangan manusia dimana karya tersebut memperhatikan nilai estetika/ keindahan dan juga aspek fungsional.
5. menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan.
6. menciptakan sesuatu yang belum pernah ada menjadi ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali berbeda.



## Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

1. Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 2 ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul IPS 9. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

2. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (d disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatkan pada buku catatan Ananda bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian Ananda dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya.

# TES AKHIR MODUL



Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang pada huruf A, B, C, atau D!

1. Kemampuan individu atau kelompok untuk mencipta disebut....
  - A. kreativitas
  - B. kreatif
  - C. kreasi
  - D. kreator
2. Salah satu ciri orang kreatif yaitu mampu untuk....
  - A. bekerja keras tanpa kenal waktu
  - B. mengambil peluang orang lain
  - C. berpikir dan mengerjakan sesuatu dengan cara baru
  - D. memproduksi barang dan jasa sesuai kebutuhan manusia
3. Berikut yang bukan merupakan ciri orang kreatif adalah....
  - A. mempunyai rasa ingin tahu yang besar
  - B. tidak takut menghadapi kegagalan
  - C. selalu menolak pendapat dan saran orang lain
  - D. tekun dan pantang menyerah
4. Anton ingin membuka sanggar kreativitas anak. Ia menyadari bahwa masyarakat di daerahnya masih belum mengerti apa manfaat anak bergabung di sanggar kreativitas. Namun demikian Anton tidak berkecil hati tetap membuka sanggar tersebut dengan optimis. Sikap Anton mencerminkan ....
  - A. berani mengambil resiko
  - B. melakukan tanpa perhitungan
  - C. peka membaca keinginan masyarakat
  - D. mempunyai jiwa kepemimpinan
5. Orang yang mampu menyelesaikan masalah tanpa campur tangan orang lain mempunyai semangat....
  - A. gotong royong
  - B. pemimpin
  - C. berusaha
  - D. kemandirian

6. Orang yang dapat mengemukakan gagasan kreatif akan mampu meraih....
  - A. kekuasaan dan kemandirian
  - B. kemandirian dan keuletan
  - C. kemandirian dan kesuksesan
  - D. kekuasaan dan kesejahteraan
7. Berikut merupakan hambatan untuk menjadi kreatif, kecuali....
  - A. takut menghadapi pemimpin
  - B. takut menghadapi kegagalan
  - C. takut menghadapi masalah
  - D. takut menghadapi kritikan
8. Pernyataan berikut yang bukan ciri-ciri kreativitas menurut aspek sifat kognitif, yaitu....
  - A. berpikir kritis
  - B. terperinci
  - C. bertindak untung-untungan
  - D. berpikir logis (masuk akal)
9. Keberanian dalam memenuhi kebutuhan dan memecahkan permasalahan hidup dengan kekuatan yang ada pada diri sendiri adalah pengertian dari....
  - A. wiraswasta
  - B. wirausahawan
  - C. entrepreneur
  - D. kewirausahaan
10. Berikut ini yang bukan merupakan ciri-ciri *non-aptitude* dari kreativitas, yaitu....
  - A. menilai
  - B. percaya diri
  - C. kemajemukan
  - D. berani mengambil risiko

# LAMPIRAN



## GLOSARIUM

ekonomi kreatif	: konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi
industri kreatif	: proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan
inovasi	: menciptakan sesuatu yang belum pernah ada menjadi ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali berbeda
kerajinan	: suatu kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat suatu barang yang memiliki fungsi atau memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga dapat dijadikan pajangan
kreatif	: menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan
kreativitas	: segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya
seni kriya	: jenis karya seni yang dihasilkan dengan memanfaatkan keterampilan tangan manusia dimana karya tersebut memperhatikan nilai estetika/ keindahan dan juga aspek fungsional
seni pertunjukan	: karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu; <i>performance</i> biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton





# Kunci Jawaban Tes Formatif

## KEGIATAN BELAJAR 1

No	Kunci jawaban	Skor
1	Konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.	3
2	a. Adanya kerjasama (kolaborasi) antara berbagai pelaku yang berperan dalam industri kreatif yakni kaum intelektual, dunia usaha, dan pemerintah. b. Berbasis pada ide atau gagasan. c. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha. d. Konsep yang dibangun bersifat relatif.	4
3	a. Menciptakan lapangan kerja baru b. Kreativitas masyarakat meningkat c. Angka pengangguran berkurang d. Meningkatkan inovasi di berbagai bidang e. Menciptakan persaingan bisnis lebih sehat	5
4	kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunaanya.	5
5	a. Bandung, misalnya Helarfest, Braga Festival b. Jakarta, misalnya Festival Kota Tua, PRJ, Jak Jazz, Jiffest c. Solo, misalnya Solo Batik Carnival, Pasar Windu Jenar d. Yogyakarta : Festival Kesenian Yogyakarta, Pasar Malam e. Jember: Jember Fashion Carnaval f. Bali : Bali Fashion Week, Bali Art Festival, Bali sanur festival g. Lampung : Way Kambas Festival h. Palembang: Festival MusiSekaten, Biennale	8

### Mendatar

---

1. **KREATIVITAS**—segala kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
4. **EKONOMIKREATIF**—merupakan sebuah konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.
7. **INDUSTRIKREATIF**—proses penciptaan, kreativitas, dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan sebuah karya, tanpa mengeksploitasi sumber daya alam, serta dapat dijadikan produk ekonomi yang menghasilkan.

### Menurun

---

1. **KERAJINAN**—suatu kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat suatu barang yang memiliki fungsi atau memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga dapat dijadikan pajangan. kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat suatu barang yang memiliki fungsi atau memiliki nilai estetika yang tinggi sehingga dapat dijadikan pajangan.
2. **SENI PERTUNJUKAN**—karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. *performance* biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.
3. **SENI KRIYA**—jenis karya seni yang dihasilkan dengan memanfaatkan keterampilan tangan manusia dimana karya tersebut memperhatikan nilai estetika/ keindahan dan juga aspek fungsional
5. **KREATIF**—menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan.
6. **INOVASI**—menciptakan sesuatu yang belum pernah ada menjadi ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali berbeda.



## Kunci Jawaban Tes Akhir Modul

No.	Kunci jawaban	No.	Kunci jawaban
1	A	6	C
2	C	7	A
3	C	8	C
4	A	9	A
5	D	10	A

### PEDOMAN PENSKORAN

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

# DAFTAR PUSTAKA

Iwan Setiawan Dkk. 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial. Kemdikbud

**Sumber Internet (diakses pada 31 Oktober 2021):**

<https://mujahidzulfadli.wordpress.com/2016/12/16/yang-bertumbuh-yang-bergeliat-ekonomi-kreatif>

<https://www.sehatq.com/artikel/manfaat-eceng-gondok-untuk-kesehatan>

<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/04/05/194/1882510/aneka-kerajinan-tangan-dari-eceng-gondok-jadi-rebutan-di-malaysia>

<https://cirebon.pikiran-rakyat.com/belia/pr-04373542/6-rekomendasi-komik-karya-anak-bangsa-di-line-webtoon-siap-menemani-puasa-di-rumah-aja>

[https://mediaindonesia.com/infografis/detail\\_infografis/221175-info-grafis-keunggulan-ekonomi-kreatif-vs-ekonomi-tradisional](https://mediaindonesia.com/infografis/detail_infografis/221175-info-grafis-keunggulan-ekonomi-kreatif-vs-ekonomi-tradisional)

Diterbitkan oleh:  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama