



KONSEP PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS EKONOMI KREATIF

Rahma Sandhi Prahara¹

Akhmad Sobrun Jamil²

Institut Pesantren KH. Abdul Chalim

rsandhiprahara@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
Pembelajaran
Ekonomi,
Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif di Indonesia dibentuk melalui program Indonesian Design Power (IDP) oleh Departemen Perdagangan untuk membantu pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, yang bertujuan untuk menempatkan produk Indonesia menjadi produk yang dapat diterima di pasar Internasional. Berdasarkan sasaran, arah dan strategi pengembangan ekonomi kreatif tersebut salah satunya yaitu meningkatkan sumber daya manusia (SDM) kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan dan tersebar merata di wilayah Indonesia. Hal ini tentu saja diperlukan peran dari jalur pendidikan untuk membentuk insan-insan kreatif dan mencetak wirausaha dengan memperkenalkan ekonomi kreatif di kalangan generasi muda sejak dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Dibutuhkan dukungan dari pemerintah, dimana ekonomi kreatif mampu memasuki pendidikan formal dan terintegrasi di dalamnya. Salah satunya dengan mengaplikasikannya pada pembelajaran ekonomi konvensional. 2) Menyusun rancangan pengembangan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan kondisi nyata peserta didik serta mampu menanamkan nilai-nilai ekonomi kreatif.

Abstract

Keywords:
Economic
Learning,
Creative
Economy

The creative economy in Indonesia was formed through the program of Indonesian Design Power (IDP) by the department of commerce to assist the development of creative economy in Indonesia, which aims to put Indonesia's products that can be accepted in the international market. According to the target, direction, and strategy of creative economy development is improve the quality of human resources and a continuous and evenly dispersed in the region of Indonesia. it is of course necessary role of education to form creative beings and shaping the entrepreneur by introducing the creative economy among the young generations an early age. The research shows that 1) It takes the support of the government that the creative economy is able to enter the formal education and integrated in it; 2) arrange the draft of learning development that is able to associate the material with the real conditions of learners and be able to instill the values of creative economy.

A. Pendahuluan

Pembelajaran ekonomi adalah pembelajaran yang dinamis serta dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran ekonomi harus dipersiapkan sesuai kebutuhan dari peserta didik untuk menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi. Sebagaimana tujuan pelajaran ekonomi yaitu membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara (Permen 22 Tahun 2006-Standar isi). Tahun 2006 presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) menginstruksikan untuk mengembangkan ekonomi kreatif melalui pembentukan program *Indonesian Design Power (IDP)* oleh Departemen Perdagangan untuk membantu pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Jhon Howkins (2002) menjelaskan bahwa ekonomi kreatif ialah segala kegiatan ekonomi yang menjadikan kreatifitas (kekayaan intelektual), budaya dan warisan budaya maupun lingkungan sebagai tumpuan masa depan.

Presiden Joko Widodo menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 72 Tahun 2015 tentang perubahan atas Inpres Nomor 6 Tahun 2015 dengan membentuk

Badan Ekonomi Kreatif (BEK). Sasaran, arah dan strategi pengembangan ekonomi kreatif tersebut yaitu meningkatkan sumber daya manusia (SDM) kreatif dan berkualitas secara berkesinambungan serta tersebar merata di wilayah Indonesia. Peningkatan SDM dinilai penting untuk meningkatkan daya saing. (Asia Case Research Centre University of Hong Kong:2007:2).

Florida (2002) mengatakan bahwa ekonomi kreatif digerakan oleh insan kreatif. Kenyataannya dalam pembelajarn ekonomi Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA) belum memasukkan nilai-nilai ekonomi kreatif dalam pembelajaran ekonominya. (Ekonomi Kreatif: kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025 Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019: 2014:197).

Terwujudnya pembelajarn ekonomi yang berorientasi ekonomi kreatif dibutuhkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Dalam pembelajaran kontekstual, guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendekatan kontekstual menekankan pada dua kemampuan yakni kemampuan menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata dan

kemampuan aplikatif dalam kehidupan siswa.

Dengan demikian, mereka menyadari bahwa kegiatan pembelajaran yang diikutinya berguna bagi kehidupannya. Apabila kondisi tersebut telah terbentuk, maka siswa akan termotivasi mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan akan tercapai secara optimal. Selain itu, perlu ditanamkan nilai-nilai ekonomi kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan studi literatur atau kepustakaan. Data-data dalam penelitian ini menggunakan buku, jurnal internasional maupun nasional yang dipublikasi, dan artikel-artikel yang diterbitkan baik di media cetak maupun *online*.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pembelajaran Ekonomi

Menurut Paul A. Samuelson (dalam Sukwiaty, dkk 2009:120) menyatakan sebagai berikut.

Ilmu ekonomi sebagai studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternative penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian

menyalurkannya, baik saat itu maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

a. Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi Menurut Depdiknas 2003 karakteristik mata pelajaran ekonomi yaitu:

- 1) Mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata.
- 2) Mata pelajaran ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional
- 3) Umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah (perlu metode pemecahan masalah)
- 4) Inti dan ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik.
- 5) Lahirnya ilmu ekonomi karena adanya kelangkaan sumber pemuas kebutuhan manusia.

Pemahaman mengenai karakteristik ilmu ekonomi bagi guru ekonomi akan membantu dalam mengorganisasikan

pengajarannya secara optimal. Pengorganisasian kemampuan yang dimiliki memunculkan adanya kaitan dan identifikasi yang jelas antara materi yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar dengan rancangan proses belajar yang akan dikembangkan agar materi tersebut menjadi sesuatu yang *learnable* dan efektif untuk mencapai tujuan.

b. Fungsi Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah

Menurut Depdiknas 2002, fungsi mata pelajaran ekonomi di SMA/MA adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional dalam bertindak ekonomi dan menentukan berbagai pilihan. Oleh karenanya pembelajaran ekonomi harus diajarkan pada siswa tentang bagaimana membuat pilihan secara rasional dan membuat siswa dapat menggunakan konsep-konsep ilmu ekonomi untuk menganalisis persoalan-persoalan ekonomi personal dan masyarakat.

2. Ekonomi Kreatif

a. Definisi Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif pada dasarnya adalah kegiatan ekonomi berbasis gagasan.

Jadi dengan modal gagasan atau ide yang tentu saja orisinal, seseorang bisa mendapatkan keuntungan ekonomi yang signifikan.

Istilah ekonomi kreatif dicetuskan oleh tokoh bernama Jhon Howkins, penulis buku "*Creative Economy, How People Make Money from Ideas.*" Jhon Howkins menyatakan bahwa ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outpunya adalah gagasan, karena esensi dari kreativitas adalah gagasan. Gagasan dimaksud adalah gagasan orisinal dan dapat diproteksi oleh Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).

Dr. Richard Florida dalam buku "*The Rise of Creative Class*" dan "*Cities and the Creative Class*". Menyatakan:

Seluruh umat manusia adalah kreatif. Perbedaanannya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu secara khusus bergelut di bidang kreatif. Tempat-tempat dan kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru inovatif tercepat akan menjadi pemenang kompetisi di era ekonomi.

Ekonomi kreatif menuntut penguasaan di bidang informasi, pengetahuan dan kreativitas yang menjadi titik sentral dalam perkembangan budaya secara global. Selain tumbuh di Negara maju,

perkembangan ekonomi kreatif juga tumbuh pesat di beberapa Negara berkembang. Di beberapa Negara ini sektor ekonomi kreatif memberikan sumbangan GDP sebesar 3% (Organization of America States Culture Series, 2003).

Di Belanda, sector ekonomi kreatif tercatat memberikan kontribusi bagi penciptaan lapangan kerja baru sampai sebesar 30% (Richard Florida & Irene Tinagli, 2004). Untuk itu diciptakan berbagai kebijakan dan insentif yang dapat memicu pertumbuhan di bidang sektor kreatif dengan melibatkan berbagai kelompok yang menjadi tulang punggung bagi perkembangan ekonomi kreatif.

b. Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ruang lingkup ekonomi kreatif di Indonesia berdasarkan Inpres nomor 6 Tahun 2009 adalah sebagai berikut:

- 1) Periklanan (*Advertising*)
- 2) Arsitektur (*Architecture*)
- 3) Pasar barang seni (*Art Market*)
- 4) Kerajinan (*Craft*)
- 5) Desain (*Design*)
- 6) Fesyen (*Fashion*)
- 7) Video, film dan Fotografi (*Video, Film and Photography*)

8) Permainan Interaktif (*Game*)

9) Musik (*Music*)

10) Seni pertunjukkan (*Showbiz*)

11) Penerbitan dan Percetakan (*Publishing and Printing*)

12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*Software*)

13) Televisi dan radio (*Broadcasting*)

14) Riset dan Pengembangan (*R&D*)

c. Gagasan Ekonomi Kreatif dalam Dunia Pendidikan

Ekonomi kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan *stock of knowledge* dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Diluncurkannya program dengan tajuk “ekonomi kreatif” diharapkan dapat membantu mengurangi kesenjangan perekonomian. Dengan ekonomi kreatif, rakyat menjadi mandiri, ketergantungan rendah, mengikis mental buruh, menciptakan lapangan kerja baru, mengurangi pengangguran, menyemarakkan dunia pariwisata, dan dapat menggaet devisa.

Untuk itu, pemerintah menggagas ekonomi kreatif di Indonesia dengan memasukkan ekonomi kreatif dalam

kurikulum pendidikan yang tertuang dalam. Hal ini merupakan salah satu inovasi yang dilakukan pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan Indonesia.

Penerapan ekonomi kreatif dapat diterapkan saat proses pembelajaran, dimana guru memberikan contoh aplikasi materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan nilai ekonomi dan sebaiknya guru dapat memotivasi peserta didik agar dapat memunculkan kreatifitasnya, sehingga peserta didik terpacu untuk mengeluarkan ide-idenya dan menciptakan suatu inovasi baru yang mempunyai nilai ekonomi dan daya jual.

d. Nilai – nilai dalam Ekonomi Kreatif

Konsep pembelajaran ekonomi berbasis ekonomi kreatif ada baiknya menggunakan model REACT dimana model tersebut adalah pengembangan dari model pembelajaran kontekstual. Depdikbud (2002:5) menyatakan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/ CTL*) sebagai konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan materi dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat

hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berns and Ericson (2001:2) menjelaskan bahwa :

Contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations; and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their lives as family members, citizens and workers and engage in the hard work that learning requires.

Artinya, pembelajaran kontekstual ialah konsep belajar-mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata anak didik dan mendorong anak didik membuat hubungan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan.

Sementara itu Hull's and Sounders (dalam Komalasari, Kokom , Didin Saripudin dan Iim Siti Masyitoh (2014:168)) menjelaskan:

In a contextual teaching and learning (CTL), student discover meaningful relationship between abstract ideas and practical applications in a real world context. Students internalize concepts through discovery, reinforcement, and inter relationship. CTL creates a team,

whether in the classroom, lab, worksite, or on the banks of a river. CTL encourages educators to design learning environments that incorporate many forms of experience to achieve the desired outcomes.

Ini menunjukkan dalam pembelajaran kontekstual, peserta didik menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di konteks dunia nyata. Pembelajaran kontekstual menuntut guru mendesain lingkungan belajar yang merupakan gabungan beberapa pengalaman untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Maksud dari pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini adalah proses mengkontekstualkan pembelajaran dengan mengkaitkan antara materi dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik utama pembelajaran kontekstual (Johnson, 2002:24), yaitu:

- 1) Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*)
- 2) Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*)
- 3) Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*)
- 4) Bekerja sama (*collaborating*)

- 5) Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*)
- 6) Mengasuh atau memelihara pribadi peserta didik (*nurturing the individual*)
- 7) Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*)
- 8) Penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*)
- 9) Mengadakan asesmen autentik (*using authentic assessment*)

Advanced technology environmental and energy center (ATEEC), Fellows (2002:2-7), menjelaskan beberapa karakteristik pembelajaran kontekstual antara lain:

- 1) *Problem based* (berbasis masalah), tempat kerja, dan masyarakat.
- 2) *Using multiple contexts* (penggunaan berbagai konteks).
- 3) *Drawing upon student diversity* (penggambaran keanekaragaman peserta didik).
- 4) *Supporting self-regulated learning* (pendukung pembelajaran penguatan diri).
- 5) *Using interdependent learning groups* (penggunaan kelompok belajar yang saling ketergantungan).

- 6) *Employing authentic assessment* (memanfaatkan penilaian asli).
- e. Komponen Pembelajaran Kontekstual Depdiknas (2003: 10-9) menyebutkan tujuh komponen utama dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:
- 1) Konstrutivisme (*constructivism*)
 - 2) Menemukan (*inquiry*)
 - 3) Bertanya (*questioning*)
 - 4) Masyarakat belajar (*learning community*)
 - 5) *Pemodelan (modelling)*
 - 6) Refleksi (*reflection*)
 - 7) *Penilaian yang sebenarnya (Authentic assessment)*

f. Model Pembelajaran REACT

Model pembelajaran *REACT* ialah pengembangan dari pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan terjemahan dari *CTL*. Model pembelajaran *REACT* adalah model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep pada peserta didik. Peserta didik diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajari, bekerjasama, menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mentransfer dalam kondisi baru (Yuliati, 2008:60). Langkah-langkah model pembelajaran *REACT* tercermin dari akronimnya.

Langkah-langkah tersebut adalah *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Transferring*. Sintaks Pelaksanaan Model *REACT* ditunjukkan pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Sintaks Pelaksanaan Model REACT

Fase-fase	Kegiatan
<i>Relating</i>	Guru menghubungkan konsep yang dipelajari dengan materi pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
<i>Experiencing</i>	Peserta didik melakukan kegiatan eksperimen (<i>hands on activity</i>) dan guru memberikan penjelasan untuk mengarahkan peserta didik menemukan pengetahuan baru.
<i>Applying</i>	Peserta didik menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Cooperating</i>	Peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan dan mengembangkan kemampuan berkolaborasi dengan teman.
<i>Transferring</i>	Peserta didik menunjukkan kemampuan

Sumber : Yuliati (2008:60)

a. *Relating*

Belajar berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dan menghubungkan dengan pembelajaran di sekolah merupakan karakteristik pembelajaran kontekstual. *Center for Occupational Research Development* (dalam Azizah, Mirzah, dkk, 2012:2) menyatakan bahwa *relating* adalah bentuk belajar yang menghubungkan konsep yang dipelajari dengan materi

pengetahuan yang dimiliki peserta didik dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata. Pembelajaran menjadi sarana untuk menghubungkan situasi sehari-hari dengan informasi baru yang dipelajari.

b. *Experiencing*

Experiencing, yaitu belajar melalui kegiatan *exploration, discovery, dan invention*, merupakan hal yang utama dalam pembelajaran kontekstual. Peserta didik diberi motivasi dengan berbagai metode pembelajaran. Proses belajar akan terjadi jika peserta didik dapat menggunakan alat dan bahan serta media lain dalam pembelajaran aktif (*active learning*).

c. *Applying*

Penerapan konsep dan informasi dalam konteks bermakna diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Pembelajaran kontekstual dilakukan pada kegiatan yang bersifat skill. Peserta didik tidak sekedar mempelajari suatu teori-teori tertentu saja, melainkan peserta didik dituntun untuk menerapkan konsep-konsep yang sudah dipelajarinya ke dalam konteks pemanfaatannya dalam kehidupan nyata.

d. *Cooperating*

Cooperating, belajar untuk berbagi pengalaman, memberikan tanggapan dan berkomunikasi dengan peserta didik merupakan strategi pembelajaran dasar dalam pembelajaran kontekstual. Pengalaman bekerja sama tidak hanya membantu peserta didik belajar materi ajar, juga membantu peserta didik untuk konsisten dengan kehidupan.

e. *Transferring*

Transferring pengetahuan dilakukan peserta didik berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Guru dapat mengembangkan rasa percaya diri peserta didik dengan membangun pengalaman belajar baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik. *Transferring* diwujudkan dalam bentuk pemecahan masalah dalam konteks dan situasi baru tetapi masih terkait dengan materi yang dibahas.

D. Penutup

Pembelajaran ekonomi ialah pembelajaran yang dinamis serta dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Rasionalitas, pilihan, keuntungan, resiko, dan masih banyak lagi dimana semua itu erat kaitannya dengan kegiatan ekonomi serta diajarkan pada mata pelajaran ekonomi yang mereka pelajari dijenjang pendidikan formal.

Pelajaran ekonomi yang baik tidak bersifat hafalan, melainkan peserta didik harus diajarkan berekonomi dengan mengenal kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata.

Tahun 2006 Susilo Bambang Yudhoyono menginstruksikan untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia melalui pembentukan program *Indonesian Design Power (IDP)*. Pengembangan ekonomi kreatif semakin serius dengan dikeluarkannya Inpres No.6 tahun 2009 tentang mengembangkan ekonomi kreatif. Joko Widodo menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 72 Tahun 2015 tentang perubahan atas Inpres Nomor 6 Tahun 2015 dengan membentuk Badan Ekonomi Kreatif (BEK). Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia ini merupakan wujud optimisme untuk mendukung visi Indonesia menjadi negara yang maju dimana terdapat pemikiran-pemikiran, cita-cita, imajinasi dan menjadi masyarakat dengan kualitas hidup yang tinggi, sejahtera dan kreatif.

Adanya dukungan dari pemerintah ini, seyogyanya ekonomi kreatif mampu memasuki pendidikan formal dan terintegrasi di dalamnya. Salah satunya dengan mengaplikasikan pada pembelajaran ekonomi konvensional. Pembelajaran

ekonomi berbasis ekonomi kreatif dapat dijadikan salah satu cara agar masyarakat Indonesia menjadi insan kreatif. Seperti yang dikatakan oleh Florida (2002) bahwa ekonomi kreatif digerakan oleh insan kreatif. Meski secara teori pendidikan ekonomi kreatif masih belum memiliki landasan yang kuat, potensi ekonomi kreatif dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendidikan ekonomi kreatif sebagai bidang kajian yang prospektif. Karena itu, untuk mendukung landasan teori kajian dan pengujian yang serius dan intensif diperlukan, sehingga kehadiran pendidikan ekonomi kreatif dalam dunia pendidikan dapat kokoh.

E. Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun & Hadi Sriwiyana.2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- ATEEC Fellows. 2000. *Teaching for Contextual Teaching and Learning*. (Online), (<http://www.ateec.org/curric/ctlinfo.cfm-24k>, diakses 25 Agustus 2015).
- Azizah, Mirzah, Cholis Sa'dijah, dan Abdul Qohar. 2012. *Penerapan Strategi REACY dengan Setting Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Pemahaman Persamaan Garis Lurus bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Blitar*. Universitas Negeri Malang. Tidak Dipublikasikan.
- Berns, R. G. and Erikson, P.M. 2001. *Contextual Teaching and Learning The Highlight Zone: Research@work* No.5.

- Depdikbud. 2002. *Model-Model Pembelajaran Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: PGSM.
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar: Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi SMA dan MA*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Ditjen Dikdasmen Depdiknas RI. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning - CTL)*. Jakarta : Ditjen Dikdasmen Depdiknas RI.
- Florida, Richard and Irene Tangli. 2004. *Europe in the Creative Age*. Europe: Demos.
- Florida, Richard. (...). *Richard and What is the Creative Class*. (Online), (http://www.creativeclass.com/Richard_florida.com, diakses 25 Agustus 2015)
- Florida, Richard. (2002). *Rise of the Creative Class*. New York: basic Books.
- General Secretariat Organization of America States. 2003. *Thirty-Third Regular Session Santiago-Chile Proceedings Volume 1*. Organization of American States General Assembly. OEA/Ser.P/XXXIII-O.1 Volume 1.
- Howkins, John. 2002. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin UK.
- Johnson, Elaine B. 2002. *Contextual Teaching and Learning: What It is and Why It's Here to Stay*. United States of America: Crown Press, Inc.
- Komalasari, Kokom, Didin Saripudin, dan Iim Siti Masyitoh. 2014. *Living Values Education Model in Learning and Extracurricular Activities to Construct the Students' Character*. Journal of Education and Practice Vol. 5, No. 7.
- Lai, Ricky. 2007. *From Creative Industries to Creative Economy: The Role of Education*. The University of Hong Kong: Hong Kong Design Centre and the Asia Case Research Centre.
- Pangestu, Mari Elka. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi.
- Pangestu, Mari Elka. 2014. *Ekonomi Kreatif: Kekuatan baru Indoensia Menuju 2025 Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Segitiga. 02 Februari, 2015. *Pemerintah Berniat Libatkan Institusi Pendidikan dalam Pengembangan Industri Game*, (Online), (<http://segitiga.net/news/game-industry/pemerintah-berniat-libatkan-institusi-pendidikan-dalam-pengembangan-industri-game.edukasi.html>, diakses 20 September 2015)
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. 25 Juni, 2015. *Revisi Perpres No.6/2015, Presiden Perjelas Tugas Dan Struktur Badan Ekonomi Kreaif*, (Online), (<http://setkab.go.id/revisi-perpres-no-62015-presiden-perjelas-tugas-dan-struktur-badan-ekonomi-kreatif.html>, diakses 20 September 2015)
- Sukwiaty, dkk. 2009. *Ekonomi SMA Kelas X Jilid I*. Jakarta: Yudhistira
- Sumardinarsih, Sri, Endang Mulyani dan Marzuki. *Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Berbasis Karakter sebagai Bridging Course Pembelajaran Mata*

Kuliah Kewirausahaan. Jurnal Pendidikan Vol. 43(1): 66-77.

Tim Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Isi..* Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, makalah, Laporan penelitian. Edisi Empat.* Malang: Biro Administrasi Akademik, Perencanaan, dan Sistem Informasi bekerja sama dengan Universitas Negeri Malang.

Widodo, Joko. *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015.* 2015. Jakarta: Sekretariat Kabiner RI.

Witjaksono, M. 2010. *Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Pembimbingan Skripsi Mahasiswa Melalui Implementasi pos-Skripsi. Jurusan Ekonomi Pembangunan. Fakultas Ekonomi.* Universitas Negeri Malang.

Yudhoyono, Susilo Bambang. *Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009.* 2009. Jakarta : Deputi Sekretaris Kabinet.

Yuliati, Lia. 2008. *Model-Model Pembelajaran Fisika.* Universitas Negeri Malang: Lembaga Pengembangan Pembelajaran.

Sololipu, Andi Annisa. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ekonomi Kontekstual Bernuansa Asas Kekeluargaan.* 2015. Universitas Negeri Malang. Tidak Dipublikasikan.