

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 2: PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
Kelas / Fase / Semester : **IX / E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memahami konsep dasar kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) dan memiliki pengalaman menggunakan uang dalam transaksi sehari-hari. Sebagian besar sudah familiar dengan internet dan media sosial.
- **Minat** : Peserta didik tertarik pada topik yang berkaitan dengan teknologi, aplikasi digital, belanja online, dan pengelolaan uang jajan.
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki tingkat paparan yang berbeda terhadap teknologi digital dan layanan keuangan modern, tergantung pada latar belakang keluarga dan lingkungan tempat tinggal.
- **Kebutuhan Belajar** :
 - **Visual**: Membutuhkan infografis tentang jenis-jenis uang, alur transaksi digital, dan video tentang cara kerja *e-commerce*.
 - **Auditori**: Belajar melalui diskusi tentang etika di dunia digital, penjelasan guru tentang lembaga keuangan, dan podcast tentang literasi finansial.
 - **Kinestetik**: Terlibat dalam simulasi transaksi pembayaran digital, membuat proyek kampanye literasi finansial, dan melakukan observasi ke lembaga keuangan terdekat.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual**: Memahami konsep **uang, lembaga keuangan, masyarakat jaringan (network society), interaksi digital, e-commerce, fintech, dan literasi finansial**.
 - **Prosedural**: Menerapkan prinsip interaksi yang tepat di dunia digital, menganalisis kelebihan dan kekurangan transaksi digital, dan merancang anggaran keuangan sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, mulai dari penggunaan uang elektronik untuk jajan, berinteraksi di media sosial, hingga melihat iklan produk di platform digital.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Beberapa konsep seperti lembaga keuangan dan fintech mungkin terdengar teknis, namun dapat disederhanakan melalui contoh dan studi kasus yang relevan dengan dunia remaja.
- **Struktur Materi**: Dimulai dari konsep dasar (**Uang dan Lembaga Keuangan**), berlanjut ke konteks sosialnya (**Interaksi Masyarakat Abad ke-21**), kemudian aplikasi

praktisnya (**Transaksi Ekonomi Digital**), dan diakhiri dengan keterampilan hidup esensial (**Literasi Finansial**).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menerapkan prinsip kejujuran dan amanah dalam setiap transaksi ekonomi, baik konvensional maupun digital.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis risiko dan manfaat dari layanan keuangan digital, serta membedakan antara kebutuhan dan keinginan saat berbelanja.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide kampanye yang inovatif untuk meningkatkan literasi finansial di kalangan teman sebaya.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam tim untuk menganalisis studi kasus dan melaksanakan proyek kampanye.
 - **Kemandirian:** Belajar mengelola keuangan pribadi (uang saku) secara bertanggung jawab.
 - **Kepedulian:** Mengembangkan empati terhadap masalah sosial yang timbul dari kesenjangan akses digital dan literasi finansial.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan sikap bertanggung jawab dan jujur dalam menggunakan uang dan fasilitas keuangan digital.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami perannya sebagai warga negara di era digital yang harus mematuhi regulasi (misalnya OJK) dan berkontribusi positif pada perekonomian nasional.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengevaluasi informasi produk dan layanan keuangan, serta mengidentifikasi potensi penipuan di dunia maya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan karya atau solusi untuk menyosialisasikan pentingnya literasi finansial.
- **Kolaborasi:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas analisis dan proyek, serta menghargai perspektif yang berbeda.
- **Kemandirian:** Peserta didik berinisiatif untuk belajar tentang pengelolaan keuangan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami pentingnya kesehatan finansial untuk kesejahteraan mental dan menghindari stres akibat masalah keuangan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasannya tentang ekonomi digital dan literasi finansial secara jelas dan persuasif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ekonomi:** Mempelajari konsep uang, inflasi, lembaga keuangan, dan sistem pembayaran.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Memahami cara kerja aplikasi digital, e-commerce, dan keamanan data.
- **Sosiologi:** Mengkaji perubahan pola interaksi masyarakat di era digital (*network society*).
- **Matematika:** Menerapkan konsep persentase dan anggaran dalam perencanaan keuangan sederhana.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu menjelaskan peran uang dan lembaga keuangan di tengah kehidupan masyarakat.
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu menganalisis karakteristik interaksi masyarakat di era digital serta menerapkan prinsip interaksi yang tepat.
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berbasis perkembangan teknologi digital.
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu merancang kolaborasi upaya penguatan literasi finansial di kalangan remaja.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Sejarah dan evolusi uang: dari barter hingga *cryptocurrency*.
- Etika berkomentar dan berbagi informasi di media sosial.
- Plus minus belanja di *marketplace* vs di pasar tradisional.
- Cara cerdas mengelola uang jajan agar bisa menabung.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Case Study, Inquiry-Based Learning*.
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak merefleksikan kebiasaan belanja dan penggunaan media sosial mereka sendiri.
 - **Meaningful Learning:** Menghubungkan konsep literasi finansial langsung dengan pengelolaan uang saku dan rencana masa depan.
 - **Joyful Learning:** Menggunakan metode permainan peran (simulasi jadi *entrepreneur* online), kuis interaktif, dan pembuatan konten kreatif (video/podcast).
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, simulasi, riset mandiri, presentasi, studi kasus, pengerjaan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi tentang lembaga keuangan dalam bentuk

teks ringkas untuk pemula dan artikel mendalam untuk yang ingin tahu lebih.

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik bisa memilih menganalisis kasus penipuan online melalui studi berita atau wawancara singkat dengan anggota keluarga.
- **Diferensiasi Produk:** Proyek kampanye literasi finansial bisa berupa poster, video edukasi di TikTok, atau sebuah sesi *sharing* di kelas lain.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- Lingkungan Sekolah: Berkolaborasi dengan guru TIK untuk membahas keamanan data pribadi dalam transaksi digital, dan dengan guru Matematika untuk latihan membuat anggaran keuangan.
- Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat: Mengundang praktisi dari perusahaan *fintech*, pegawai bank lokal, atau pelaku usaha UMKM yang sukses berjualan online sebagai narasumber atau guru tamu.
- Mitra Digital: Memanfaatkan situs resmi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia (BI) sebagai sumber informasi yang valid dan terpercaya mengenai regulasi dan layanan keuangan.

LINGKUNGAN BELAJAR

- Ruang Fisik:
 - Menyiapkan "Sudut Ekonomi Digital" di kelas yang menampilkan infografis tentang berbagai jenis pembayaran non-tunai (kartu debit, e-money, QRIS).
 - Mengatur ruang kelas untuk simulasi pasar digital, di mana beberapa kelompok berperan sebagai penjual online dan yang lain sebagai pembeli.
- Ruang Virtual:
 - Menggunakan aplikasi atau situs web simulasi investasi sederhana untuk memperkenalkan konsep pasar modal.
 - Membuat forum online di Google Classroom untuk mendiskusikan studi kasus tentang etika berinteraksi di *marketplace*.
- Budaya Belajar:
 - Mendorong sikap kritis dan skeptis terhadap penawaran atau iklan yang terlalu bagus untuk menjadi kenyataan (*too good to be true*).
 - Membangun budaya berbagi pengalaman (baik atau buruk) dalam menggunakan layanan keuangan digital sebagai pembelajaran bersama.
 - Menanamkan nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam setiap aktivitas ekonomi, termasuk saat menjadi penjual atau pembeli di dunia maya.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Perpustakaan Digital/Sumber Daring: Mengakses situs OJK.go.id, BI.go.id, dan portal berita finansial terpercaya untuk riset.
- Forum Diskusi Daring: Menganalisis pro dan kontra penggunaan layanan *PayLater* melalui platform Padlet atau Jamboard.
- Penilaian Daring: Menggunakan Google Forms untuk survei singkat mengenai kebiasaan finansial peserta didik di awal dan akhir bab.
- Media Presentasi Digital: Menggunakan Canva atau Genially untuk membuat presentasi interaktif tentang "Cara Aman Bertransaksi Online".
- Media Publikasi Digital: Mempublikasikan hasil proyek kampanye literasi finansial (video, poster) di akun media sosial resmi sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : DARI BARTER HINGGA UANG ELEKTRONIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Mindful Activity:** Guru meminta peserta didik membayangkan dunia tanpa uang. "Bagaimana cara kalian mendapatkan makanan atau barang yang kalian inginkan?" Peserta didik menuliskan jawabannya di buku.
- **Apersepsi:** Guru membahas jawaban peserta didik, mengarahkan ke konsep barter dan kesulitannya.
- **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa memahami sejarah uang akan membantu kita menghargai nilainya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: menjelaskan asal mula dan perkembangan bentuk uang.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan secara singkat tahapan evolusi uang: barter -> uang barang -> uang logam -> uang kertas -> uang elektronik.
- **Membuat Catatan Visual (Joyful Learning):** Secara individu atau berpasangan, peserta didik membuat sebuah linimasa (timeline) atau peta konsep visual di selembar kertas yang menggambarkan perkembangan uang dari masa ke masa.
- **Diskusi:** Guru memantik diskusi dengan pertanyaan: "Menurut kalian, apa syarat-syarat sebuah benda bisa dijadikan sebagai uang?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih format catatan visual (linimasa, bagan alur, komik strip).
 - **Proses:** Peserta didik bisa bekerja mandiri atau berpasangan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa hal paling menarik yang saya pelajari tentang sejarah uang hari ini?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan tahapan perkembangan uang.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati jenis-jenis uang yang ada di rumah (kartal dan giral/elektronik).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN DI SEKITAR KITA

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan hasil pengamatan di rumah tentang jenis uang.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi jenis dan fungsi uang, serta mengenal lembaga keuangan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Klasifikasi Konsep:** Guru menjelaskan jenis-jenis uang (berdasarkan bahan, nilai, lembaga, wilayah) dan fungsinya (asli dan turunan).
- **Kuis Interaktif (Joyful Learning):** Guru mengadakan kuis cepat menggunakan Kahoot!

atau Quizizz tentang jenis dan fungsi uang.

- **Pengenalan Lembaga Keuangan:** Guru menjelaskan secara singkat perbedaan Lembaga Keuangan Bank (Bank Sentral, Umum, BPR) dan Bukan Bank (Asuransi, Pegadaian, Koperasi).
- **Studi Kasus (Meaningful Learning):** Secara berkelompok, peserta didik diberikan sebuah skenario masalah keuangan (misal: "Keluarga Pak Budi butuh dana untuk renovasi rumah"). Tugas kelompok adalah memberikan saran lembaga keuangan mana yang paling tepat untuk dikunjungi dan alasannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan beberapa skenario masalah keuangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Lembaga keuangan apa yang paling relevan dengan kebutuhanku sebagai pelajar saat ini?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum jenis-jenis lembaga keuangan dan fungsinya.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Interaksi Masyarakat Abad ke-21.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : SELAMAT DATANG DI MASYARAKAT JARINGAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran dan berdoa.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Berapa jam rata-rata kalian menggunakan internet dalam sehari? Untuk apa saja?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menjelaskan konsep masyarakat jaringan (*network society*) dan ciri-cirinya.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan konsep *Network Society* (Masyarakat Jaringan) dari Manuel Castells, di mana interaksi tidak lagi dibatasi oleh ruang geografis.
- **Diskusi Kelompok (Meaningful Learning):** Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan perbedaan antara interaksi di dunia nyata dan dunia digital (media sosial), mencakup kelebihan dan kekurangannya.
- **Analisis Ciri:** Peserta didik mengidentifikasi ciri-ciri masyarakat jaringan (individualisasi, gaya hidup dinamis, koneksi tersebar) dalam kehidupan mereka sehari-hari dan memberikan contoh.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Hasil diskusi bisa dibuat dalam format tabel perbandingan atau peta pikiran.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa perubahan terbesar dalam cara saya berinteraksi dengan teman setelah mengenal media sosial?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan ciri-ciri utama masyarakat jaringan.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati satu contoh interaksi positif dan satu contoh interaksi negatif di kolom komentar sebuah postingan media sosial.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : ETIKA DI DUNIA DIGITAL: RESPECT, EDUCATE, PROTECT

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan membahas tugas pengamatan di media sosial.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menerapkan prinsip interaksi yang tepat di dunia digital.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Studi Kasus:** Guru menampilkan contoh kasus *cyberbullying* atau penyebaran hoaks.
- **Penjelasan Prinsip (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan tiga prinsip interaksi digital dari Mike Ribble: **Respect** (saling menghargai), **Educate** (belajar dan mengedukasi), **Protect** (melindungi diri dan orang lain).
- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik membuat skenario pendek atau dialog yang menunjukkan penerapan (atau pelanggaran) salah satu dari tiga prinsip tersebut. Beberapa kelompok mempresentasikannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok bisa memilih membuat skenario, komik strip, atau poster digital sederhana yang menjelaskan tiga prinsip tersebut.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Prinsip mana (Respect, Educate, atau Protect) yang paling perlu saya tingkatkan dalam berinteraksi online?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan pentingnya menjadi warganet yang bijak.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Transaksi Ekonomi Digital.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : BELANJA DI UJUNG JARI: E-COMMERCE

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** "Siapa yang pernah berbelanja online? Apa pengalaman kalian?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis perkembangan *e-commerce* dan dampaknya pada aktivitas perdagangan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan apa itu *e-commerce* dan bagaimana teknologi transportasi serta komunikasi mendorong perkembangannya.
- **Analisis Keuntungan (Meaningful Learning):** Peserta didik secara berpasangan mendiskusikan keuntungan berbelanja melalui *e-commerce* (produk bervariasi, harga bersaing, dll) dari sudut pandang konsumen.
- **Identifikasi Risiko (Joyful Learning):** Guru memimpin permainan "Tebak Risiko", di mana guru memberikan sebuah skenario (misal: "Foto produk sangat bagus, harga sangat murah"), dan peserta didik menebak potensi risikonya (penipuan, barang tidak sesuai).
- **Riset Mandiri:** Peserta didik mencari informasi tentang tips berbelanja online yang aman.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Riset mandiri bisa dilakukan dengan membaca artikel yang disediakan guru atau mencari sendiri di internet.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Satu tips terpenting apa yang akan saya ingat saat berbelanja online berikutnya?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan kelebihan dan risiko dari *e-commerce*.
- **Tindak Lanjut:** Menanyakan kepada orang tua, alat pembayaran apa yang paling sering mereka gunakan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : DARI ATM HINGGA QRIS: PEMBAYARAN MODERN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan membahas tugas tentang alat pembayaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi sistem dan alat pembayaran modern.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Klasifikasi Alat Pembayaran:** Guru menjelaskan perbedaan alat pembayaran tunai dan non-tunai (uang giral dan uang elektronik).
- **Pengenalan Fintech dan OJK:** Guru memperkenalkan konsep *Fintech* (Teknologi Finansial) dan peran OJK (Otoritas Jasa Keuangan) sebagai pengawas.
- **Gallery Walk (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok membuat poster sederhana tentang satu jenis alat pembayaran non-tunai (Kartu Debit, Kartu Kredit, E-Money, Mobile Banking, QRIS). Poster ditempel dan setiap kelompok berkeliling untuk belajar dari poster kelompok lain.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Poster bisa dibuat secara manual atau digital sederhana menggunakan Canva.
 - **Konten:** Guru memberikan panduan poin-poin yang harus ada di setiap poster (pengertian, cara kerja, kelebihan, kekurangan).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Alat pembayaran non-tunai mana yang paling ingin saya coba gunakan dan mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum berbagai jenis alat pembayaran modern.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Literasi Finansial.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MELEK KEUANGAN, MASA DEPAN AMAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** "Apa yang biasanya kalian lakukan dengan uang jajan? Apakah pernah mencoba menabung untuk membeli sesuatu yang diinginkan?"

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: memahami pentingnya dan cakupan kemampuan literasi finansial.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan apa itu Literasi Finansial dan mengapa hal itu penting bagi semua orang, termasuk pelajar.
- **Eksplorasi 6 Cakupan:** Guru memaparkan 6 cakupan kemampuan literasi finansial (memahami transaksi, mengenali pemasukan, mengelola pengeluaran, menabung, berbagi, dan mengenali risiko).
- **Studi Kasus Anggaran (Joyful Learning):** Guru memberikan studi kasus sederhana: "Dhea mendapat uang jajan Rp20.000 per hari. Ongkos Rp5.000, jajan Rp10.000. Apa yang bisa Dhea lakukan dengan sisa uangnya? Bagaimana jika dia ingin membeli buku seharga Rp50.000?"
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik mendiskusikan studi kasus tersebut dan mencoba membuat rencana tabungan sederhana untuk Dhea.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik bisa membuat rencana tabungan dalam bentuk tabel atau narasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Satu kebiasaan baik apa terkait pengelolaan uang yang akan saya mulai?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa literasi finansial adalah keterampilan hidup yang penting.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta mulai mencatat pengeluaran uang jajan mereka selama beberapa hari.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PROYEK KAMPANYE LITERASI FINANSIAL

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan mengajak peserta didik berbagi pengalaman mencatat pengeluaran.
- Guru menjelaskan bahwa pertemuan ini adalah puncak pembelajaran, di mana mereka akan menjadi agen perubahan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: merancang dan mempresentasikan upaya penguatan literasi finansial.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Brainstorming Ide Kampanye (Joyful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik bertukar pikiran tentang cara paling efektif untuk mengajak teman sebaya agar lebih "melek keuangan".
- **Perancangan Proyek:** Setiap kelompok memilih satu ide dan merancanginya secara sederhana, mencakup:
 1. **Judul Kampanye.**
 2. **Target Audiens** (misal: siswa kelas 7).
 3. **Media** (misal: poster di mading, video pendek untuk status WA/IG, presentasi singkat saat jam istirahat).

- 4. **Pesan Kunci** (misal: "Nabung Dulu, Jajan Kemudian!").
- **Presentasi Rancangan:** Setiap kelompok mempresentasikan rancangan proyek kampanye mereka di depan kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Kelompok bebas memilih media kampanye yang paling mereka kuasai.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Akhir:** "Apa pembelajaran terpenting yang saya dapatkan dari bab ini yang akan saya bawa terus dalam hidup saya?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi dan umpan balik atas semua ide kampanye yang brilian.
- **Tindak Lanjut:** Mendorong kelompok untuk benar-benar merealisasikan kampanye mereka jika memungkinkan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Apa yang kamu lakukan jika diberi uang jajan?", "Pernahkah kamu membeli sesuatu lewat HP?"
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat tentang istilah dasar ekonomi seperti 'uang', 'bank', 'menabung'.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa bedanya kartu kredit dan kartu debit?"
- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan, kemampuan berargumen, dan kerja sama tim.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan lembar kerja studi kasus tentang memilih lembaga keuangan atau tips belanja online aman.
- **Observasi:** Pengamatan selama kegiatan simulasi, bermain peran, dan *gallery walk*.
- **Produk (Proses):** Penilaian draf linimasa sejarah uang, poster alat pembayaran, dan rancangan proyek kampanye.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Rancangan Kampanye:** Penilaian akhir terhadap rancangan kampanye literasi finansial berdasarkan kriteria: kreativitas ide, kejelasan pesan, dan kelayakan implementasi.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Proyek:** Menilai kemampuan presentasi kelompok, penguasaan materi, dan cara menjawab pertanyaan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Fungsi uang sebagai alat untuk mengukur nilai suatu barang atau jasa merupakan fungsi...
 - a. Asli sebagai alat tukar
 - b. Asli sebagai satuan hitung
 - c. Turunan sebagai penyimpan kekayaan

- d. Turunan sebagai standar pembayaran
 - e. Turunan sebagai komoditas
2. Tipe masyarakat yang ditopang oleh teknologi informasi dan komunikasi, di mana interaksi sosial tidak lagi terikat oleh batas geografis, disebut...
 - a. Masyarakat industri
 - b. Masyarakat agraris
 - c. Masyarakat modern
 - d. Masyarakat jaringan
 - e. Masyarakat digital
 3. Kegiatan jual beli barang dan jasa melalui media elektronik yang didukung oleh jaringan internet dikenal dengan istilah...
 - a. Fintech
 - b. E-commerce
 - c. E-money
 - d. Mobile Banking
 - e. Network Society
 4. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari disebut...
 - a. Literasi digital
 - b. Literasi budaya
 - c. Literasi finansial
 - d. Akuntansi
 - e. Manajemen
 5. Lembaga negara independen yang bertugas mengatur dan mengawasi keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan di Indonesia adalah...
 - a. Bank Indonesia (BI)
 - b. Kementerian Keuangan
 - c. Otoritas Jasa Keuangan (OJK)
 - d. Lembaga Penjamin Simpanan (LPS)
 - e. Bursa Efek Indonesia (BEI)

Essay

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara interaksi di dunia nyata (tatap muka) dengan interaksi di dunia digital (media sosial)! Sebutkan masing-masing satu kelebihan dan kekurangannya!
2. Budi mendapatkan uang saku sebesar Rp150.000 untuk satu minggu. Ia ingin membeli sepatu baru seharga Rp250.000. Dengan menerapkan prinsip literasi finansial, buatlah sebuah rencana sederhana untuk Budi agar ia bisa membeli sepatu tersebut!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.