

Informasi Umum Modul Ajar

Nama Penyusun	: Mira Hafishanri, S.E.Sy
Nama Sekolah	: MTsN 1 Batang Hari
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Fase/Kelas	: D/IX
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit
Jumlah Pertemuan	: 9 pertemuan

A. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) Tema 2 terdiri atas pemahaman konsep dan keterampilan proses.

1. Pemahaman Konsep

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya.

2. Keterampilan Proses

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah, dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi. Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur, dan mendeskripsikan, serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau nondigital, dan sebagainya.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) Tema 2 meliputi sebagai berikut.

- 1.1 menjelaskan uang dan lembaga keuangan dalam kehidupan masyarakat;
- 1.2 mengidentifikasi interaksi antara masyarakat di kehidupan nyata dengan di dunia maya;
- 1.3 menerapkan etika berinternet;
- 1.4 menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi yang didasarkan pada perkembangan teknologi digital;
- 1.5 menerapkan literasi finansial dalam kehidupan; dan
- 1.6 merencanakan kolaborasi upaya penguatan literasi keuangan di kalangan remaja.

C. Kata Kunci

- ❖ Bank
- ❖ *E-commerce*
- ❖ Ekonomi digital
- ❖ Investasi
- ❖ Literasi keuangan
- ❖ *Network society*
- ❖ Perdagangan
- ❖ Transaksi keuangan
- ❖ Uang digital

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia kepada lingkungan
2. Berpikir kritis
3. Mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas individu.
4. Gotong-royong dengan berkolaborasi bersama teman dalam kegiatan kelompok..

E. Sarana dan Prasarana

1. Komputer/laptop
2. LCD proyektor
3. Papan tulis
4. Spidol
5. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

F. Target Peserta Didik: Regular/tipikal

G. Model Pembelajaran: *Discovery/Inquiry Learning.*

H. Moda Pembelajaran: Tatap muka

I. Asesmen

1. Individu: Tertulis
2. Kelompok: Penugasan kelompok dan performa presentasi

J. Materi Ajar

1. Perkembangan Keuangan dan Lembaga Keuangan di Indonesia
2. Masyarakat Jaringan (*Network Society*)
3. Perdagangan dan Transaksi Keuangan di Era Digital
4. Literasi Keuangan

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Topik

Perkembangan Keuangan dan Lembaga Keuangan di Indonesia

Tujuan Pembelajaran

2.1 Menganalisis perkembangan keuangan di Indonesia

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat menganalisis proses perkembangan keuangan di Indonesia

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kalian sering menggunakan uang?
2. Untuk tujuan apa saja kalian menggunakan uang?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan do'a bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi Sejarah perkembangan keuangan di Indonesia, seperti
Apakah kalian sering menggunakan uang?
Untuk tujuan apa saja kalian menggunakan uang?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru menayangkan video pembelajaran dan mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi sejarah perkembangan keuangan di Indonesia yang telah disimak.
- Guru menjelaskan kepada siswa dan memberi contoh terkait sistem pembayaran dengan sistem barter, *mobile payment*, uang elektronik, dan *scan QR code*. Selain itu, guru menjelaskan dan memberi contoh tentang uang tunai dan uang nontunai.
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKS-1 secara mandiri.
- Secara mandiri siswa mengerjakan tugas LKS-1.
- Perwakilan siswa membacakan hasil tugas LKS-1 untuk kemudian ditanggapi oleh siswa lainnya sehingga tercipta diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan.

C. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi enam kelompok dan menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan presentasi kegiatan kelompok 2.1 subbab A halaman 62.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 2

Topik

Perkembangan Keuangan dan Lembaga Keuangan di Indonesia

Tujuan Pembelajaran

2.2 Mengidentifikasi berbagai lembaga keuangan di Indonesia

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat mengidentifikasi berbagai lembaga keuangan yang ada di Indonesia

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kalian pahami tentang bank?
2. Bank apa saja yang kalian ketahui?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan do'a bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya, yaitu sejarah perkembangan keuangan di Indonesia. Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang lembaga keuangan di Indonesia, seperti
Apa yang kalian pahami tentang bank?
Bank apa saja yang kalian ketahui?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.
- ❖ Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini adalah presentasi kegiatan kelompok 2.1 subbab A halaman 62 yang telah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya.

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Sebelum masuk pada kegiatan presentasi, guru menayangkan video pembelajaran dan mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi lembaga keuangan di Indonesia yang telah disimak.

- Guru mengatur urutan presentasi setiap kelompok.
- Setiap kelompok melaksanakan presentasi dan dibuka sesi tanya jawab bagi setiap kelompok yang sedang melaksanakan presentasi.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 3

Topik

Masyarakat Jaringan (*Network Society*)

Tujuan Pembelajaran

2.3 Menganalisis tentang masyarakat jaringan (*network society*)

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat menganalisis tentang masyarakat jaringan di Indonesia

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Profesi apa yang sebagian besar dimiliki oleh masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu?
2. Apakah masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu telah masih menggunakan alat-alat manual dalam kehidupan sehari-hari atau sudah menggunakan alat-alat yang modern?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespons salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi kepada siswa tentang materi masyarakat jaringan (*network society*). Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang konsep dan perkembangan masyarakat Indonesia, seperti
 - Profesi apa yang sebagian besar dimiliki oleh masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu?
 - Apakah masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu telah masih menggunakan alat-alat manual dalam kehidupan sehari-hari atau sudah menggunakan alat-alat yang modern?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru memberikan tayangan video pembelajaran tentang materi konsep dan perkembangan masyarakat Indonesia.
- Siswa diminta untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Perwakilan siswa diminta untuk menyimpulkan video pembelajaran yang telah disimak.
- Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.
- Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru.
- Guru melemparkan kembali pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya, sehingga terjadi diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahannya atau penguatan sehingga siswa memahami materi.
- Guru mengarahkan siswa untuk mencatat tabel perkembangan masyarakat di Indonesia halaman 65 secara mandiri.
- Secara mandiri siswa mencatat tabel perkembangan masyarakat di Indonesia halaman 65.

C. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan presentasi kegiatan kelompok 2.2 subbab B halaman 68.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 4

Topik

Masyarakat Jaringan (*Network Society*)

Tujuan Pembelajaran

2.3 Menganalisis tentang masyarakat jaringan (*network society*)

Pemahaman Bermakna

Siswa mampu menganalisis tentang masyarakat jaringan di Indonesia

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Pada masa pandemi covid-19 yang pernah terjadi di Indonesia, bagaimana kalian melaksanakan pembelajaran?
2. Apakah kalian sangat terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan adanya teknologi yang sangat maju pada masa pandemi covid-19 yang pernah terjadi di Indonesia?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.

- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya, yaitu perkembangan masyarakat Indonesia. Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang masyarakat jejaring (*network society*), seperti

Pada masa pandemi covid-19 yang pernah terjadi di Indonesia, bagaimana kalian melaksanakan pembelajaran?

Apakah kalian sangat terbantu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan adanya teknologi yang sangat maju pada masa pandemi covid-19 yang pernah terjadi di Indonesia?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.
- ❖ Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini akan dilakukan kegiatan presentasi kegiatan kelompok 2.2 subbab B halaman 68.

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Sebelum masuk pada kegiatan presentasi, guru menayangkan video pembelajaran dan mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi lembaga keuangan di Indonesia yang telah disimak.
- Guru mengatur urutan presentasi setiap kelompok.
- Setiap kelompok melaksanakan presentasi dan dibuka sesi tanya jawab bagi setiap kelompok yang sedang melaksanakan presentasi.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, siswa diminta untuk membawa *smartphone*.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 5

Topik

Perdagangan dan Transaksi Keuangan di Era digital

Tujuan Pembelajaran

2.4 Menganalisis tentang perdagangan dan transaksi keuangan di era digital

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat menganalisis tentang kegiatan perdagangan

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Adakah keluargamu atau masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu yang berprofesi sebagai pedagang?
2. Apa saja manfaat berdagang yang kamu ketahui?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan do'a bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi kepada siswa tentang materi perdagangan dan transaksi keuangan di era digital. Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang perdagangan, seperti

Adakah keluargamu atau masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggalmu yang berprofesi sebagai pedagang?

Apa saja manfaat berdagang yang kamu ketahui?

- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.
- ❖ Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini dilakukan secara berkelompok.

B. Kegiatan Inti (80 menit)

- Guru memberikan tayangan video pembelajaran tentang materi perdagangan.
- Siswa diminta untuk menyimak video pembelajaran yang ditayangkan guru
- Perwakilan siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat video pembelajaran yang telah disimak.
- Guru menguatkan pendapat siswa tentang video pembelajaran materi perdagangan yang telah disimak.
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas individu 2.3 dan Latihan 2.3 halaman 80.
- Perwakilan siswa membacakan jawaban tugas individu 2.3 dan Latihan 2.3
- Guru dan siswa secara bersama-sama membahas soal tugas individu 2.3 dan Latihan 2.3.

C. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi empat kelompok dan menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan presentasi dengan kelompok 1 membahas pengertian ekonomi digital, karakteristik ekonomi digital, dan manfaat ekonomi digital. Kelompok 2 membahas contoh sektor ekonomi digital, dan transaksi keuangan digital. Kelompok 3 membahas beberapa jenis transaksi online yang sering digunakan, kelebihan ekonomi digital, dan kekurangan ekonomi digital. Kelompok 4 membahas kiat aman transaksi digital.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 6

Topik

Perdagangan dan Transaksi Keuangan di Era Digital

Tujuan Pembelajaran

2.4 Menganalisis tentang perdagangan dan transaksi keuangan di era digital

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat menganalisis tentang ekonomi digital dalam kehidupan masyarakat

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian berbelanja secara online?
2. Apa manfaat yang kalian dapatkan saat berbelanja secara online?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya, yaitu perdagangan. Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang karakteristik ekonomi digital, seperti
Pernahkah kalian berbelanja secara *online*?
Apa manfaat yang kalian dapatkan saat berbelanja secara *online*?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Sebelum masuk pada kegiatan presentasi, guru menayangkan video pembelajaran dan mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi lembaga keuangan di Indonesia yang telah disimak.
- Guru mengatur urutan presentasi setiap kelompok.
- Setiap kelompok melaksanakan presentasi dan dibuka sesi tanya jawab bagi setiap kelompok yang sedang melaksanakan presentasi.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya setiap kelompok yang telah terbentuk membawa satu *smartphone*.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 7

Topik

Literasi Keuangan

Tujuan Pembelajaran

2.5 Menganalisis tentang literasi keuangan

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat memahami apa itu literasi keuangan dan menganalisis manfaat dari literasi keuangan.

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah kamu pernah menabung?
2. Apa yang kamu ketahui mengenai manfaat menabung?
3. Bagaimana sistem menabung yang kamu lakukan?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi memantik pemahaman siswa tentang literasi keuangan dan manfaatnya, seperti
Apakah kamu pernah menabung?
Apa yang kamu ketahui mengenai manfaat menabung?
Bagaimana sistem menabung yang kamu lakukan?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Guru menyajikan tayangan video pembelajaran materi literasi keuangan dan manfaatnya.
- Guru mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi literasi keuangan dan manfaatnya yang telah disimak.
- Guru mempersilakan siswa untuk berkumpul dan duduk sesuai kelompok yang telah terbentuk pada pertemuan sebelumnya.
- Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mengerjakan Kegiatan Kelompok 2.4 subbab C halaman 84.
- Guru membimbing jalannya kegiatan kelompok tersebut.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 8

Topik

Literasi Keuangan

Tujuan Pembelajaran

2.5 Menganalisis tentang literasi keuangan

Pemahaman Bermakna

Siswa dapat mengidentifikasi aspek-aspek penting dalam literasi keuangan

Model Pembelajaran

Discovery/Inquiry Learning

Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja manfaat literasi keuangan bagi masyarakat?
2. Apa dampak jika masyarakat tidak memiliki kemampuan literasi keuangan?

A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- ❖ Siswa merespon salam dari guru.
- ❖ Guru membuka pembelajaran dan melakukan doa bersama.
- ❖ Guru mengecek kehadiran siswa.
- ❖ Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kebersihan tempat duduk masing-masing, apabila masih terdapat sampah yang berserakan, siswa diminta untuk membuangnya terlebih dahulu ke tempat sampah.
- ❖ Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali siswa tentang materi literasi keuangan dan manfaatnya. Selain itu, guru memantik pemahaman siswa tentang beberapa aspek penting dalam literasi keuangan, seperti
 - Apa saja manfaat literasi keuangan bagi masyarakat?
 - Apa dampak jika masyarakat tidak memiliki kemampuan literasi keuangan?
- ❖ Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- ❖ Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- ❖ Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (90 menit)

- Guru menyajikan tayangan video pembelajaran materi aspek penting dalam literasi keuangan.
- Guru mempersilakan siswa untuk menyimak video pembelajaran tersebut.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang video pembelajaran materi aspek penting dalam literasi keuangan.

- Guru mempersilakan siswa mengerjakan tugas individu 2.4 dan Latihan 2.4 hal 84–85 secara mandiri.
- Secara mandiri siswa mengerjakan tugas individu 2.4 dan Latihan 2.4 hal 84–85.
- Guru membimbing siswa saat pengerjaan tugas tersebut.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 9

Pelaksanaan tes sumatif (Latihan Akhir Tema 2)

REFLEKSI

REFLEKSI GURU

- Apakah pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
- Bagian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
- Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
- Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?

REFLEKSI SISWA

Pada tema ini kamu telah mempelajari materi mengenai perkembangan ekonomi di era digital. Agar pembelajaran semakin menyenangkan dan bermakna, mari sejenak berefleksi tentang aktivitas pembelajaran kali ini. Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan kamu setelah mempelajari materi ini.



1. Apa yang sudah kamu pelajari?

.....

2. Apa yang kamu kuasai dari materi ini?

.....

3. Bagian apa yang belum kamu kuasai?

.....

4. Apa upaya kamu untuk menguasai materi yang belum dikuasai? Coba diskusikan dengan teman maupun gurumu.

.....

GLOSARIUM

- ✚ Dunia digital: hal yang berkaitan dengan modernisasi teknologi.
- ✚ Jejaring (*networks*): grafik keterkaitan yang mencerminkan hubungan yang simetris maupun asimetris antarobjek yang terpisah.
- ✚ Literasi: kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada Tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- ✚ Transaksi: bentuk kesepakatan antara penjual dan pembeli sebagai bentuk pengikat adanya pertukaran barang, jasa, atau asset investasi.
- ✚ Virtual: tampil atau hadir menggunakan media perangkat lunak misalnya komputer dan internet.

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU

PERTEMUAN 1

Topik: Sejarah perkembangan keuangan di Indonesia

Uang adalah alat tukar yang sah, yang dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain, yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu. Di zaman modern seperti sekarang, ada juga uang elektronik atau uang digital, di mana uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu untuk memperlancar pembayaran. Inovasi yang serba canggih pada alat pembayaran seperti saat ini merupakan hasil dari proses sangat panjang, yang diawali dengan munculnya sistem barter atau transaksi dengan saling bertukar barang.

Sistem pembayaran dalam kehidupan manusia diawali dengan diciptakannya sistem barter. Sebelum mengenal uang, masyarakat kuno melakukan barter atau pertukaran barang, apabila memerlukan sesuatu. Diperkirakan sistem barter muncul pada zaman Neolitikum atau masa bercocok tanam. Catatan sejarah menunjukkan bahwa sistem ini digunakan oleh penduduk Mesopotamia pada 6000 SM. Mulanya, masyarakat melakukan barter tanpa mempedulikan kesetaraan nilai. Sistem barter kemudian diadopsi oleh masyarakat Fenisia, di mana orang yang terlibat transaksi harus saling bersepakat. Namun, karena setiap barang yang akan dipertukarkan nilainya tidak selalu sama, sistem barter menjadi cukup sulit dilakukan. Kelemahan sistem barter memunculkan sistem uang komoditas. Uang komoditas terdiri dari benda-benda yang memiliki nilai atau kegunaan, seperti emas, perak, tembaga, garam, merica, teh, kerang, sapi dan barang-barang lain yang bernilai bagi semua orang. Lambat laun, disadari bahwa uang komoditas juga memiliki kelemahan karena dapat mengalami perubahan nilai. Selain itu, uang komoditas umumnya tidak dapat dibagi-bagi dan mudah rusak, sehingga tidak dapat disimpan dalam waktu lama. Meski belum dapat dipastikan kemunculannya, uang komoditas tampaknya sudah digunakan sejak 700-500 SM.

Selain uang komoditas, terdapat system pembayaran dengan menggunakan uang logam. Menurut sejarah, uang logam digunakan sejak sebelum 2000 SM. Namun, standarisasi dan sertifikasinya baru dilakukan pada sekitar abad ke-7 SM. Logam yang umumnya digunakan sebagai uang adalah emas dan perak. Mulanya, logam digunakan sebagai alat pembayaran masih dalam bentuk aslinya, kemudian diubah dalam bentuk batangan, kemudian menjadi benda seperti cincin atau gelang. Pada perkembangan selanjutnya, uang logam dibentuk dan ditimbang dalam berat tertentu untuk menentukan nilainya, mirip seperti uang logam yang ada di zaman sekarang. Aspek politik, ekonomi, teknologi, dan budaya dapat dilihat dalam uang logam. Aspek politik, ekonomi, teknologi, dan budaya dapat dilihat dalam uang logam. Pada koin uang logam, biasanya diberi stempel resmi yang menandakan siapa yang mencetaknya dan berapa nilainya. Alexander Agung dari Makedonia menjadi tokoh pertama yang wajahnya tergambar pada uang logam pada sekitar tahun 330 SM.

Setelah sistem pembayaran menggunakan uang logam, masyarakat beralih menggunakan sistem pembayaran menggunakan uang kertas. Uang kertas pertama kali dikembangkan pada era Dinasti Tang di China pada abad ke-7. Sejak itu, penggunaan uang kertas mulai tersebar hingga ke seluruh Kekaisaran Mongol atau Dinasti Yuan di China. Setelah berkembang di Asia, penggunaan uang kertas juga mulai marak di Eropa, saat Marco Polo mulai mengenalkannya di sana selama abad ke-13. Penggunaan uang kertas yang semakin marak ke seluruh dunia, membuat pencetakan uang logam dibatasi pada nilai yang lebih rendah. Pada 1800-an, Napoleon mengeluarkan uang kertas untuk pertama kalinya. Sementara di Indonesia, uang kertas muncul sekitar tahun 1919-1920 dan 1939-1940.

Memasuki zaman modern, uang telah banyak mengalami perubahan pada aspek fisiknya. Saat ini, sudah ada cek hingga uang elektronik atau uang digital, yang dapat membantu kelancaran pembayaran kegiatan ekonomi.

Sumber: <https://www.kompas.com/stori/read/2024/01/02/220000379/sejarah-uang-dari-barter-hingga-sekarang?page=all>

PERTEMUAN 2

Topik: Lembaga Keuangan

Secara umum lembaga keuangan dapat di kelompokkan dalam 2 bentuk yaitu bank dan bukan bank, dimana perbedaan utama antara kedua lembaga tersebut adalah pada penghimpunan dana. Dalam penghimpunan dana secara tegas disebutkan bahwa bank dapat menghimpun dana baik secara langsung maupun tidak langsung dari masyarakat sedangkan lembaga keuangan bukan bank hanya dapat menghimpun dana secara tidak langsung dari masyarakat. Sedangkan dalam hal penyaluran dana, tidak memberikan perbedaan secara tegas, Bank dapat menyalurkan dana untuk tujuan modal kerja, untuk tujuan investasi. Hal ini tidak berarti bahwa lembaga keuangan bukan bank tidak diperbolehkan menyalurkan dana untuk tujuan modal kerja dan konsumsi. Lembaga keuangan baik itu bank maupun lembaga keuangan bukan bank mempunyai peran yang sangat penting bagi aktifitas perekonomian. Peran strategis lembaga keuangan tersebut sebagai wahana yang mampu menghimpun dan menyalurkan dana masyarakat secara efektif dan efisien kearah peningkatan taraf hidup rakyat.

Lembaga keuangan merupakan lembaga perantara keuangan (*financial intermediaries*) sebagai perantara pendukung yang amat vital untuk menjunjung kelancaran perekonomian. Lembaga keuangan pada dasarnya mempunyai fungsi mentranfer dana-dana (*loanable funds*) dari penabung atau unit surplus (lenders) kepada peminjam (*borrowers*) atau unit defisit. Dana-dana tersebut dialokasikan dengan negosiasi antara pemilik dana dengan pemakai dana melalui pasar uang dan pasar modal. Proses transaksi lembaga keuangan dengan produk ditransaksikan dapat berupa sekuritas primer (satuan obligasi, promes, dan sebagainya) serta sekuritas sekunder (giro, tabungan, deposito, dan sebagainya). Sekuritas sekunder diterbitkan oleh lembaga keuangan ditawarkan kepada unit surplus. Unit surplus akan menerima pendapatan, dana yang dihimpun dari unit surplus disalurkan kembali kepada unit defisit dan unit defisit akan membayar biaya bunga kepada lembaga keuangan yang

menyalurkan dana tersebut. Pada perkembangannya hingga saat ini, penyaluran dana lembaga keuangan bukan bank untuk tujuan modal kerja dan konsumsi tidak kalah intensifnya dengan tujuan investasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa lembaga keuangan baik bank maupun lembaga keuangan bukan bank dapat berperan serta secara aktif kepada masyarakat dalam memberikan distribusi keadilan.

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/4646-ID-peran-lembaga-keuangan-bank-dan-lembaga-keuangan-bukan-bank-dalam-memberikan-dis.pdf>

PERTEMUAN 3

Topik: Perkembangan Masyarakat Indonesia

Masyarakat pasti akan senantiasa mengalami perubahan agar dapat bertahan dengan seiringnya perkembangan zaman. Kemajuan sebuah negara dapat diukur dari majunya informasi dan teknologi dari negara tersebut. Informasi adalah sesuatu yang membuat pengetahuan kita berubah, memperkuat atau menemukan hubungan yang ada pada pengetahuan yang kita miliki. Seiring berjalannya waktu, masyarakat terus mengalami perkembangan, dari Masyarakat yang Sebagian besar bercorak agraris hingga ke masyarakat informasi yang Sebagian besar aktivitasnya berhubungan dengan teknologi. Teknologi mengubah cara kita melakukan pekerjaan, bagaimana kita belajar, dan bagaimana kita menggunakan waktu luang. Masyarakat mengalami beberapa tahap hingga akhirnya dapat menjadi masyarakat informasi. Mulai dari masyarakat agraris, masyarakat industri, hingga akhirnya menjadi masyarakat informasi.

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/280897-menjadi-masyarakat-informasi-080f871d.pdf>

PERTEMUAN 4

Topik: Masyarakat Jejaring

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan kinerjanya terus meningkat. Perkembangan teknologi transmisi termasuk jaringan komputer juga telah memicu para pengguna internet dan penyiaran digital. Ditambah perkembangan ponsel, yang tumbuh pesat menjadi penetrasi sosial memainkan peran besar dalam revolusi digital dengan memberikan hiburan di mana-mana, komunikasi, dan konektivitas online.

Pengembangan berbagai aplikasi merebak seiring diproduksinya ponsel pintar dengan *operating system* (OS) yang semakin mendekati diri pada kehidupan manusia yang ditujukan demi kemudahan dan kenyamanan penggunaannya. Perkembangan OS juga merambah kepada peralatan digital lain seperti televisi pintar, mesin cuci pintar, kaca mata pintar, mesin pembuat kopi pintar, pengatur denyut jantung pintar, dan lain sebagainya. Kemudahan dalam mendapatkan dan berbagi Informasi dipicu oleh kehadiran internet yang telah mengubah segalanya. Mesin pencari (*search engine*) seperti google dan ensiklopedia online (Wikipedia) memudahkan seseorang mencari informasi apapun dalam waktu singkat. Selain itu, perkembangan media sosial telah mengubah gaya hidup manusia saat ini. Pengguna

media sosial senantiasa update dan berbagi informasi setiap saatnya dengan frekuensi tinggi. Media sosial dijadikan media alternatif untuk melihat perkembangan apa yang sedang hangat diperbincangkan, dan menjadi wahana interaksi pengguna satu dengan yang lain dalam menanggapi sebuah isu terkini.

Revolusi teknologi informasi telah menghasilkan masyarakat jejaring yang oleh Manuel Castells dicirikan sebagai *space of flows* dan *timeless time*. Masyarakat jaringan atau masyarakat jejaring adalah istilah yang berkaitan dengan sosial, politik, ekonomi dan perubahan budaya yang disebabkan oleh penyebaran jejaring, teknologi digital informasi dan teknologi komunikasi. Manuel Castells memberikan istilah yang konkret bahwa masyarakat jejaring adalah sebuah masyarakat di mana kunci dari struktur sosial dan kegiatan-kegiatannya diatur oleh jejaring informasi yang diproses oleh alat elektronik.

Perkembangan TIK dan teknologi internet telah menjadi unit dasar dari lahirnya masyarakat jaringan atau *NETWORK SOCIETY*. Pada masyarakat jejaring, ruang publik meluas, dinamis, dan semakin interaktif berkat mediasi Internet. Transformasi ruang publik turut membentuk berbagai kelompok masyarakat virtual yang memiliki jaringan luas dalam waktu singkat tanpa proses tatap muka. Terdapat berbagai upaya memanfaatkan jaringan yang diperlukan untuk berbagai kepentingan sosial ekonomi yang tergambar pada perubahan strategi pemanfaatan teknologi jaringan untuk pelayanan publik dan bisnis. Selain itu, berbagai peristiwa sosial juga dimungkinkan untuk dieksploitasi ke ruang publik berkat transmisi informasi dan konsolidasi publik dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dalam hal ini media sosial.

Sumber: <https://yusrintosepu.wixsite.com/yoer/post/new-book-masyarakat-jaringan-network-society-tinjauan-konsep>

PERTEMUAN 5

Topik: Perdagangan dan peran teknologi informasi dan komunikasi dalam perdagangan

Badan Pusat Statistik menulis dalam laman resminya, perdagangan adalah kegiatan yang terkait dengan transaksi barang dan atau jasa di dalam negeri dan melampaui batas wilayah negara dengan tujuan pengalihan hak atas barang dan atau jasa untuk memperoleh imbalan atau kompensasi. Perdagangan di Indonesia diatur di Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014. Pada UU ini menyebutkan bahwa peranan pengertian perdagangan adalah sangat penting dalam meningkatkan pembangunan ekonomi.

Kehadiran TIK menjadi alat untuk mendapatkan nilai tambah dalam menghasilkan suatu informasi dengan lebih cepat, lengkap, akurat, transparan, dan mutakhir. Sangat banyak bidang atau sektor yang pada akhirnya merasakan dampak positif dari perkembangan TIK, seperti dalam bidang pendidikan, pemerintahan, perbankan, kesehatan, juga perdagangan. Bidang perdagangan menjadi salah satu bidang yang mengalami perubahan besar karena perkembangan TIK. Sebagai gambaran nyata, dahulu saat ingin berbelanja, seseorang sebagai pembeli harus pergi ke pusat perbelanjaan. Sangat beda

dengan masa sekarang, seseorang cukup memesan barang melalui internet atau sering dikenal dengan *Electronic Commerce (e-commerce)*, barang yang diinginkan dapat langsung dikirimkan ke rumah pemesan tersebut.

Mengutip dari laman Indonesia.go.id, tren belanja melalui *e-commerce* di Indonesia akhirnya membuat bisnis perdagangan menjadi digital. Diproyeksikan, perdagangan secara digital ini akan tumbuh 33,2 persen dari tahun 2020, dari angka Rp253 triliun menjadi Rp337 triliun pada tahun 2021. Selanjutnya, dilansir dari laman Sumber Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), melalui penggunaan TIK di bidang perdagangan, pada pedagang maupun perusahaan bisa mendapatkan kemudahan atau keuntungan yang turut membantu dalam meningkatkan jumlah laba yang didapatkan.

Sumber: <https://money.kompas.com/read/2021/12/08/184620526/apa-vang-dimaksud-dengan-perdagangan?page=all>
<https://inixindojogja.co.id/apa-manfaat-penggunaan-tik-di-bidang-perdagangan/>

PERTEMUAN 6

Topik: Ekonomi digital

Ekonomi digital adalah konsep ekonomi yang menggunakan teknologi digital sebagai elemen kunci dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Hal tersebut mencakup *e-commerce*, perbankan digital, aplikasi perpesanan instan, dan media sosial. Sebab, salah satu ciri dari *digital economy* adalah adopsi teknologi digital untuk meningkatkan proses produksi yang efisien, menghubungkan bisnis dengan pelanggan secara global, dan menciptakan inovasi demi mendorong pertumbuhan ekonomi. *digital economy* menggunakan teknologi digital sebagai elemen kunci dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Untuk itu, dua contoh penerapan *digital economy* yang paling banyak kita temui di antaranya adalah bisnis *e-commerce* dan *fintech*.

Bisnis *e-commerce* telah mengubah cara orang berbelanja di Indonesia. Platform seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Shopee memungkinkan penjual dan pembeli untuk bertransaksi secara *online*, hingga menghubungkan produsen lokal dengan pasar global. Hal ini tentunya menciptakan peluang usaha baru, mengurangi tingkat pengangguran, dan meningkatkan tingkat kesejahteraan masyarakat. Di sisi lain, perusahaan *fintech*, seperti GoPay dan OVO, telah mengubah cara seseorang dalam menyelesaikan transaksi keuangan. Mereka menyediakan layanan pembayaran digital sampai investasi melalui aplikasi sehingga dapat mempercepat inklusi keuangan di Indonesia.

Transaksi *online* yang banyak dilakukan

Transaksi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dan dapat menimbulkan perubahan terhadap harta atau keuangan, baik itu bertambah maupun berkurang. Sedangkan *online* yaitu segala kegiatan yang dilakukan dunia maya. Sehingga, pengertian transaksi *online* adalah transaksi yang dilakukan penjual dan pembeli secara *online* melalui media internet, tanpa adanya pertemuan secara langsung antara penjual dan pembeli. Indonesia saat ini di Indonesia banyak tersedia metode

pembayaran online yang bisa digunakan untuk belanja di: swalayan, mini market, sampai warung makan di pinggir jalan. Teknologi pembayaran digital di Indonesia sudah berkembang sangat pesat. Aplikasi *e-commerce* dan pemesanan online memungkinkan jenis pembayaran digital mulai banyak diminati pemilik usaha untuk memudahkan transaksi jual beli. Berikut beberapa metode pembayaran digital yang paling banyak digunakan di Indonesia.

- a. Transfer Bank. Metode pembayaran digital yang pertama dan paling banyak digunakan adalah transfer bank
- b. Internet Banking (*E-Banking*)
- c. Mobile Banking
- d. Virtual Account (VA)
- e. Online Credit Card
- f. Rekening Bersama (Rekber)
- g. PayPal
- h. e-Money

Merujuk pada data sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2018, risiko yang menyertai transaksi online yang sudah dilakukan oleh banyak orang antara lain: penipuan online, peretasan kata sandi, penyalahgunaan data pribadi, dan lain sebagainya. Sejumlah kejahatan siber, atau kejahatan digital, tersebut dapat memicu kerugian finansial maupun material bagi orang yang menggunakan transaksi online jika tidak diwaspadai dan diantisipasi. Berikut beberapa tips untuk melakukan transaksi keuangan online dengan aman yang dibagikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui akun Instagram resminya.

- a. Rahasiakan Nomor PIN/OTP Anda

Jika Anda melakukan transaksi keuangan secara online, jangan pernah membocorkan nomor PIN/OTP Anda kepada siapa pun, termasuk petugas bank. Lagi pula, petugas bank yang sebenarnya tidak akan pernah meminta PIN/OTP dari nasabah atau konsumennya. Jika ada petugas bank yang seperti itu, sebaiknya Anda segera melaporkannya ke pihak bank tersebut.

- b. Ganti PIN atau Password Secara Teratur

Untuk menjaga keamanan diri secara digital, sangat disarankan untuk Anda mengubah PIN atau kata sandi Anda secara berkala. Hal ini dapat mempersulit serta mencegah kemungkinan upaya peretasan oleh penjahat siber atau digital.

- c. Jangan Menggunakan WiFi Milik Publik saat Melakukan Transaksi Online

Saat melakukan transaksi keuangan secara online, hindari menggunakan jaringan internet milik publik. Lagi pula, jaringan internet atau WiFi publik sangat rentan terhadap intrusi data dan peretasan. Selain itu, pastikan untuk logout atau keluar dari akun apapun tempat Anda bertransaksi setelah melakukan transaksi online tersebut.

d. Aktifkan Notifikasi SMS dan/atau Email dalam Transaksi Online

Dengan mengaktifkan notifikasi SMS dan/atau Email, Anda dapat memantau aktivitas keuangan secara digital dari mana saja selama Anda memiliki akses internet. Jika terjadi sesuatu yang mencurigakan padahal Anda tidak melakukan apapun, segera hubungi pihak bank atau perusahaan penyedia layanan transaksi keuangan digital yang Anda gunakan.

e. Berhati-hati Ketika Akan Menjual Perangkat Elektronik

Jika Anda ingin menjual perangkat elektronik seperti smartpone, gadget, atau laptop, pastikan semua jejak atau file di dalamnya sudah terhapus, lakukan semacam *factory reset* terlebih dahulu. Hal ini perlu dilakukan untuk mencegah penyalahgunaan data dari perangkat yang Anda gunakan. Takutnya masih ada data di dalam perangkat Anda yang bisa digunakan secara bebas dan hal tersebut dapat merugikan Anda.

f. Unduh Aplikasi dari Situs Resmi

Pastikan mengunduh aplikasi layanan keuangan (seperti internet banking atau pembayaran digital), aplikasi belanja, dan sebagainya dari situs resminya atau dari aplikasi resmi seperti Playstore atau App Store. Jika ingin menginstal, perhatikan juga notifikasi akses dari aplikasi tersebut dan izinkan sesuai kebutuhan saja.

g. Laporkan Jika Anda Menemukan Hal Mencurigakan

Jika sewaktu-waktu Anda mendapatkan notifikasi mencurigakan dan sedang tidak dapat menggunakan smartpone, segera laporkan keluhan tersebut ke layanan operator seluler yang bersangkutan. Hal ini bertujuan untuk mencegah duplikasi kartu SIM pengguna.

h. Hati-hati dengan Toko Online Penipu

Maraknya penipuan jual beli online memiliki pola serupa. Biasanya, akun Instagram toko online penipu memiliki banyak pengikut tetapi interaksinya minimal (tidak ada suka atau komentar). Selain itu, foto-fotonya terlihat generik, buram, dan beresolusi rendah karena biasanya diambil dari toko resmi lain.

i. Berbelanja di Toko Tepercaya

Baik itu berbelanja melalui toko online di media sosial atau di marketplace resmi, pastikan kita berbelanja di “yang terpercaya”. Untuk mengetahuinya, kita bisa mengecek apakah akun toko sudah terverifikasi atau belum. Biasanya marketplace selalu memberikan verifikasi terhadap official store yang ada.

j. Berbelanja di Marketplace Tepercaya

Untuk platform belanja online terpercaya, kami cukup percaya diri dengan mendownload aplikasi platform belanja resmi dari Playstore atau App Store. Ini terdengar sepele, tetapi penting untuk melindungi pembeli atau penjual dari penipuan.

Sumber: <https://graduate.binus.ac.id/2023/09/01/ekonomi-digital-definisi-dan-manfaat-untuk-negara/>

<https://www.kompas.com/skola/read/2023/03/16/063000669/transaksi-online-pengertian-dan-jenisnya->

<https://www.okbank.co.id/id/information/news/10-tips-belanja-online-agar-aman-dan-terhindar-dari-penipuan>

PERTEMUAN 7

Topik: Literasi keuangan

Literasi Keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan keuangan masyarakat. Pelaksanaan edukasi keuangan dalam rangka meningkatkan literasi keuangan masyarakat sangat diperlukan karena berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2022, indeks literasi keuangan penduduk Indonesia yaitu sebesar 49,68 persen, naik dibanding tahun 2013, 2016 dan 2019 yang masing-masing hanya 21,84 persen, 29,70 persen, dan 38,03 persen. Kegiatan edukasi keuangan tersebut dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat dengan mendapatkan materi edukasi keuangan sekurang-kurangnya mencakup hal-hal berikut.

- a. karakteristik sektor jasa keuangan;
- b. karakteristik produk dan/atau layanan, yang terdiri atas:
 - 1) deskripsi;
 - 2) manfaat;
 - 3) risiko;
 - 4) biaya;
 - 5) hak dan kewajiban;
 - 6) cara mengakses; dan
 - 7) penanganan pengaduan dan penyelesaian sengketa;
- c. pengelolaan keuangan; dan
- d. perpajakan terkait produk dan/atau layanan.

Sumber: [https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-](https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.)

[keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.](https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.)

PERTEMUAN 8

Topik: Aspek-aspek penting dalam literasi keuangan

Uang merupakan aspek inti dari literasi keuangan. Aspek ini termasuk kesadaran akan perbedaan bentuk dan tujuan uang serta penanganan transaksi moneter sederhana seperti pembayaran keperluan sehari-hari, belanja, nilai uang, kartu bank, cek, rekening bank dan mata uang. Mencakup aspek kemampuan literasi keuangan yang penting, seperti perencanaan dan pengelolaan pendapatan dan kekayaan yang lebih baik dalam jangka pendek dan panjang, khususnya pengetahuan dan kemampuan untuk memonitor pendapatan dan biaya serta memanfaatkan pendapatan dan sumber daya lain yang tersedia untuk meningkatkan kesejahteraan keuangan.

Menurut *Programme for International Student Assessment/ PISA 2012* (Widayati, 2012), aspek-aspek dalam literasi keuangan adalah: (1) Uang dan Transaksi; (2) Perencanaan dan Pengelolaan Keuangan; (3) Risiko dan Keuntungan; (4) *Financial Landscape*. Aspek ini berisi kemampuan untuk mengidentifikasi cara-cara untuk mengelola dan menyeimbangkan risiko termasuk melalui asuransi dan produk tabungan serta pemahaman tentang keuntungan atau kerugian potensial dalam berbagai konteks keuangan dan produk, seperti perjanjian kredit dengan suku bunga variabel dan produk investasi. Berkaitan dengan karakter dan fitur dari dunia keuangan, hal ini termasuk mengetahui hak dan tanggung jawab dari konsumen di pasar keuangan dan lingkungan keuangan umum, serta implikasi utama kontrak keuangan. Aspek ini juga menggabungkan pemahaman tentang konsekuensi dari perubahan kondisi ekonomi dan kebijakan masyarakat, seperti perubahan suku bunga dan perpajakan.

Sumber: https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14173/2/T1_162013036_BAB%20II.pdf

B. LEMBAR KERJA SISWA

LEMBAR KERJA SISWA 1

Pembayaran Seluler	Kelebihan	Kekurangan
...

RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

LKS-1

Skor		
1	2	3
Terisi, namun tidak benar, atau benar sekitar $\leq 50\%$	Terisi benar sekitar $>50\% - \leq 90\%$	Terisi benar sekitar $>90\%$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor (60)}} \times 100$$

Penilaian Presentasi

Nama Kelompok:

No.	Nama Siswa	Penggunaan Bahasa	Kejelasan Menyampaikan	Komunikatif	Kebenaran Konsep
1.					
2.					
Dst.					

*Kolom diisi dengan Kurang, Cukup, Baik, atau Sangat Baik

Keterangan Kriteria Penilaian Presentasi

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian 'Kurang'	Kriteria Penilaian 'Cukup'	Kriteria Penilaian 'Baik'	Kriteria Penilaian 'Sangat Baik'
1.	Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku dan tidak terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, kurang baku, namun terstruktur	Menggunakan bahasa yang baik, baku, namun kurang terstruktur	Menggunakan bahasa baik, baku dan terstruktur
2.	Kejelasan menyampaikan	Artikulasi kurang jelas, suara tidak terdengar, bertele-tele	Artikulasi jelas, suara terdengar, namun bertele-tele	Artikulasi kurang jelas, suara terdengar, tidak bertele-tele	Artikulasi jelas, suara terdengar, tidak bertele-tele
3.	Komunikatif	Sepanjang menjelaskan membaca catatan (<50%)	Saat menjelaskan pandangan lebih banyak menatap catatan (>50% - 70%)	Saat menjelaskan pandangan lebih banyak menatap audiens daripada catatan, namun tanpa gestur tubuh (>70% - 90%)	Saat menjelaskan pandangan lebih banyak menatap audiens daripada catatan, disertai gestur tubuh sehingga audiens memerhatikan

C. Latihan Akhir Tema

LEMBAR LATIHAN AKHIR TEMA 2

Buku *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Grafindo Media Pratama, Latihan Tema 2.

Soal-soal berikut.

A. Pilihan Ganda

1. Zaman dahulu, sistem pembayaran di Indonesia sempat menggunakan sistem uang barang. Berikut contoh barang yang umum digunakan pada sistem pembayaran uang barang, adalah
 - A. rumah
 - B. kerang
 - C. tanah
 - D. sayuran
2. Uang elektronik adalah uang yang disimpan dalam bentuk elektronik di suatu perangkat atau platform yang digunakan dalam transaksi. Berikut contoh uang elektronik, yaitu
 - A. ShopeePay
 - B. Dana
 - C. GoPay
 - D. Flazz (Bank BCA)
3. Jenis uang terbagi menjadi dua, yaitu uang tunai dan uang nontunai. Berikut merupakan salah satu contoh uang nontunai, yaitu
 - A. uang kertas
 - B. uang logam
 - C. kartu kredit
 - D. kartu pembayaran
4. Sejarah perkembangan perbankan di Indonesia diawali oleh terbentuknya bank berikut, yaitu
 - A. De Javasche Bank
 - B. Bank Indonesia
 - C. Bank Nasional Indonesia
 - D. Bank Courant en Bank Leening

5. Cermati tabel berikut.

Indikator	Masyarakat Agraris	Masyarakat Industri	Masyarakat Informasi
Teknologi	Alat manual	...	Teknologi cerdas

Pada tabel perkembangan masyarakat Indonesia tersebut, teknologi yang digunakan oleh masyarakat industri, adalah

- A. teknologi buatan
- B. teknologi robot
- C. teknologi mesin
- D. teknologi AI

6. teknologi informasi berperan dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang kepolisian. Berikut salah satu peran teknologi dalam bidang kepolisian yaitu
- A. mengungkap sidik jari yang ditemukan
 - B. mendeteksi berbagai penyakit
 - C. menghasilkan berbagai inovasi untuk kesejahteraan masyarakat
 - D. mendeteksi kejahatan yang akan dilakukan seseorang
7. Perdagangan yang dilakukan masyarakat memiliki berbagai tujuan. Namun, tujuan utama dilaksanakannya perdagangan, adalah
- A. memperluas jangkauan pasar
 - B. memperoleh keuntungan
 - C. menjalin silaturahmi
 - D. menambah aktivitas seseorang
8. Jenis pembayaran pada belanja online melalui marketplace terdiri dari berbagai macam, salah satunya yaitu COD (*cash on delivery*). Berikut pengertian yang tepat tentang jenis pembayaran COD, adalah
- A. COD adalah metode pembayaran belanja online yang dilakukan saat barang telah diserahkan pada konsumen oleh kurir
 - B. COD adalah metode pembayaran belanja online yang dilakukan saat barang telah digunakan
 - C. COD adalah metode pembayaran belanja online yang dapat dilakukan sebelum barang sampai di tangan konsumen
 - D. COD adalah metode pembayaran belanja online yang dilakukan saat barang belum dipesan oleh konsumen
9. Transaksi digital memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan yang dapat dirasakan langsung oleh penggunanya. Berikut salah satu kekurangan transaksi digital, yaitu
- A. keamanan yang berlapis
 - B. menghemat pembayaran
 - C. terdapat biaya layanan
 - D. sedikit promo
10. Literasi keuangan sangat diperlukan bagi setiap individu. Berikut salah satu manfaat apabila individu memahami tentang literasi keuangan, adalah
- A. mudah dalam berbelanja online
 - B. mendapatkan banyak bonus menarik pada *marketplace*
 - C. mampu bertanggung jawab pada setiap Keputusan finansialnya
 - D. mampu mengatur pendapatan

B. Uraian

1. Bank Indonesia merupakan bank sentral yang memiliki tiga tugas utama. Tuliskan tiga tugas utama Bank Indonesia sebagai bank sentral
2. Salah satu faktor dilaksanakannya perdagangan adalah adanya faktor produksi dan sumber daya alam yang dimiliki. Uraikan mengenai hal tersebut.
3. Salah satu manfaat teknologi informasi dan komunikasi salah satunya dirasakan oleh penjual di berbagai *marketplace*. Tuliskan berbagai manfaat TIK yang dirasakan oleh penjual di berbagai *marketplace*.
4. Salah satu dampak negatif kemajuan dalam bidang digital yaitu menimbulkan perpecahan. Uraikan, mengapa hal tersebut dapat terjadi.
5. Literasi finansial menghasilkan berbagai keuntungan bagi setiap individu yang mampu memahaminya. Namun, bagi individu yang tidak dapat memiliki kemampuan literasi finansial, hal tersebut dapat menimbulkan berbagai kerugian. Tuliskan berbagai kerugian bagi setiap individu yang tidak mampu memiliki kemampuan literasi finansial.

Kunci Jawaban Latihan Akhir Tema 2

Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. A |
| 2. D | 7. B |
| 3. C | 8. A |
| 4. D | 9. C |
| 5. C | 10. C |

Uraian

1. Tiga tugas utama Bank Indonesia sebagai bank sentral.
 - a. Menetapkan dan menjalankan kebijakan moneter
 - b. Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran
 - c. Mengatur serta mengawasi bank
2. Setiap wilayah di Indonesia memiliki sumber daya alam yang berbeda-beda. Sebagian besar kebutuhan manusia di daerah tersebut tidak dapat sepenuhnya dipenuhi oleh sumber daya alam yang tersedia di wilayahnya. Hal tersebut mendorong dilaksanakannya perdagangan dengan cara menyuplai sumber daya alam dari wilayah lain untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia di wilayah tersebut.
3. Berbagai macam manfaat TIK yang dirasakan penjual di berbagai *marketplace*.
 - a. Tidak ada batasan ruang dan waktu

- b. Penjual tidak harus membuka cabang distribusi
 - c. Efisiensi karyawan
 - d. Biaya operasional yang lebih rendah
4. Dampak negatif kemajuan dalam bidang digital salah satunya yaitu terjadinya perpecahan. Hal tersebut dapat terjadi karena banyaknya informasi yang tidak valid sumbernya atau biasa disebut sebagai berita hoax yang menyebar dengan sangat mudah pada masyarakat, dan masyarakat tidak mampu memfilter berita hoax tersebut sehingga terjadilah salah paham pada masyarakat yang berujung pada timbulnya perpecahan.
5. Berikut berbagai kerugian yang akan dirasakan individu apabila tidak memiliki kemampuan literasi finansial.
- a. Tidak memiliki perencanaan keuangan yang baik
 - b. Tidak memiliki tujuan keuangan
 - c. Mudah terjerat investasi yang tidak resmi

RUBRIK PENILAIAN AKHIR MODUL

A. Pilihan Ganda

Pedoman penskoran: Nilai = Jumlah Skor

Setiap soal dengan jawaban benar memiliki skor 10, dan salah memiliki skor 0.

Terdapat 10 soal Pilihan Ganda, maka skor tertinggi yaitu 100 (nilai 100).

Perhatikan tabel berikut untuk panduan penilaian.

B. Uraian

Skor			
1	2	3	4
Terisi, namun tidak benar, atau benar sekitar $\leq 50\%$	Terisi benar sekitar $>50\% - \leq 75\%$	Terisi benar sekitar $>75\% - \leq 90\%$	Terisi benar sekitar $>90\%$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor (20)}} \times 100$$

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Asep Rohmat. 2023. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX*. Bandung: PT. Grafindo Media Pratama

Sumber Dokumen

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2023 tentang Perubahan Kedua atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku

Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Menengah

Sumber Internet

<https://www.kompas.com/stori/read/2024/01/02/220000379/sejarah-uang-dari-barter-hingga-sekarang?page=all>

<https://media.neliti.com/media/publications/4646-ID-peran-lembaga-keuangan-bank-dan-lembaga-keuangan-bukan-bank-dalam-memberikan-dis.pdf>

<https://media.neliti.com/media/publications/280897-menjadi-masyarakat-informasi-080f871d.pdf>

<https://yusrintosepu.wixsite.com/yoes/post/new-book-masyarakat-jaringan-network-society-tinjauan-konsep>

<https://money.kompas.com/read/2021/12/08/184620526/apa-yang-dimaksud-dengan-perdagangan?page=all>

<https://inixindojogja.co.id/apa-manfaat-penggunaan-tik-di-bidang-perdagangan/>

<https://graduate.binus.ac.id/2023/09/01/ekonomi-digital-definisi-dan-manfaat-untuk-negara/>

<https://www.kompas.com/skola/read/2023/03/16/063000669/transaksi-online-pengertian-dan-jenisnya->

<https://www.okbank.co.id/id/information/news/10-tips-belanja-online-agar-aman-dan-terhindar-dari-penipuan>

[https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-](https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.)

[keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.](https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx#:~:text=Literasi%20Keuangan%20adalah%20pengetahuan%2C%20keterampilan,untuk%20mencapai%20kesejahteraan%20keuangan%20masyarakat.)

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14173/2/T1_162013036_BAB%20II.pdf