

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
TEMA 02 : PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
Fase / Kelas /Semester : **D / IX / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 Jam Pelajaran (4 pertemuan x 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas IX umumnya sudah sangat akrab dengan teknologi digital dan internet dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti penggunaan media sosial, aplikasi belanja daring, atau game online. Pengetahuan awal mereka tentang ekonomi digital mungkin terbatas pada pengalaman pribadi sebagai konsumen. Keterampilan dasar meliputi penggunaan gawai/komputer, berselancar di internet, dan interaksi dasar di platform digital. Kesulitan yang mungkin muncul adalah pemahaman konsep ekonomi yang lebih dalam di balik aktivitas digital (misalnya, e-commerce, fintech, gig economy), risiko dan etika dalam transaksi daring, serta menganalisis dampak ekonomi digital terhadap berbagai sektor masyarakat. Pemahaman yang sudah dimiliki seringkali bersifat pragmatis (cara menggunakan), belum sampai pada dampak sosial-ekonomi yang lebih luas.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pada Tema 02 "Perkembangan Ekonomi Digital" berfokus pada perubahan lanskap ekonomi akibat kemajuan teknologi digital. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pengertian ekonomi digital, ciri-ciri, sektor-sektor utama (e-commerce, fintech, transportasi daring), dampak positif dan negatifnya, serta peluang dan tantangan bagi individu dan masyarakat. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena mereka adalah generasi digital native yang akan menjadi pelaku utama dalam ekonomi ini di masa depan. Tingkat kesulitan bervariasi, dimulai dari konsep dasar yang mudah dipahami hingga analisis dampak kompleks. Struktur materi akan disajikan secara sistematis, dari pengenalan konsep, jenis-jenis, dampak, hingga prospek dan tantangannya. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada literasi digital, kewirausahaan, etika dalam berinteraksi daring, tanggung jawab sosial, serta berpikir kritis terhadap informasi.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran pada Tema 02 "Perkembangan Ekonomi Digital", dimensi profil lulusan yang relevan adalah:

- **Kewargaan:** Peserta didik memahami peran mereka sebagai warga negara digital yang bertanggung jawab dalam ekosistem ekonomi digital.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis fenomena ekonomi digital, mengidentifikasi peluang dan tantangan, serta mengevaluasi informasi digital secara cerdas.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide inovatif terkait pemanfaatan ekonomi digital untuk kebaikan masyarakat.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis data, merancang solusi, atau membuat proyek terkait ekonomi digital.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif untuk belajar dan beradaptasi dengan perubahan ekonomi digital serta mengembangkan potensi diri.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, hasil analisis, dan informasi terkait ekonomi digital secara lisan maupun tertulis dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Peserta didik di akhir fase perkembangan ini mampu:

- Menganalisis konsep dasar ekonomi digital dan karakteristiknya.
- Mengidentifikasi sektor-sektor utama dalam ekonomi digital dan peranannya dalam masyarakat.
- Mengevaluasi dampak positif dan negatif perkembangan ekonomi digital terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya.
- Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari perkembangan ekonomi digital bagi individu dan masyarakat Indonesia.
- Mengemukakan gagasan solusi atau inovasi sederhana untuk memanfaatkan potensi ekonomi digital secara positif dan bertanggung jawab.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Analisis data sederhana (grafik pertumbuhan e-commerce, persentase pengguna internet).
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan membaca artikel ekonomi digital, menulis laporan, dan presentasi.
- **Informatika:** Pengenalan aplikasi digital, literasi digital, keamanan siber.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Etika digital, hak dan kewajiban warga negara dalam ruang digital, perlindungan data pribadi.
- **Seni Budaya (Seni Rupa/Desain):** Desain infografis atau poster untuk kampanye literasi digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 JP): Mengenal Ekonomi Digital

- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian ekonomi digital dan ciri-cirinya dengan tepat setelah mengamati video ilustrasi.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh-contoh aktivitas ekonomi digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan akurat melalui diskusi.

Pertemuan 2 (2 JP): Sektor-sektor Utama Ekonomi Digital dan Dampaknya

- Peserta didik mampu mengidentifikasi sektor-sektor utama ekonomi digital (misalnya, e-commerce, fintech, transportasi daring, media sosial) dan perannya dalam ekonomi dengan benar setelah membaca artikel.
- Peserta didik mampu menganalisis dampak positif dan negatif e-commerce terhadap konsumen dan produsen dengan kritis melalui studi kasus.

Pertemuan 3 (2 JP): Dampak Sosial dan Budaya Ekonomi Digital, serta Peluang & Tantangan

- Peserta didik mampu mengevaluasi dampak positif dan negatif ekonomi digital terhadap aspek sosial dan budaya masyarakat (misalnya, perubahan gaya hidup, pola interaksi) dengan logis.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi peluang (misalnya, penciptaan lapangan kerja

baru, UMKM go digital) dan tantangan (misalnya, kesenjangan digital, keamanan siber) yang ditimbulkan oleh ekonomi digital dengan cermat.

Pertemuan 4 (2 JP): Proyek Literasi dan Inovasi Ekonomi Digital

- Peserta didik mampu merancang dan menyajikan kampanye literasi digital sederhana (misalnya, infografis, poster digital, video pendek) tentang penggunaan ekonomi digital yang aman dan bermanfaat.
- Peserta didik mampu mengemukakan ide inovasi sederhana terkait pemanfaatan ekonomi digital untuk mengatasi masalah di lingkungan sekitar dengan kreatif dan percaya diri.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Belanja Daring:** Pengalaman membeli barang melalui platform e-commerce, keamanan transaksi.
- **Transportasi Daring:** Penggunaan aplikasi ojek/taksi online, dampaknya pada pengemudi konvensional.
- **Pembayaran Digital:** Penggunaan dompet digital (e-wallet), keuntungannya dan risikonya.
- **UMKM Go Digital:** Kisah sukses UMKM lokal yang beralih ke platform daring.
- **Berita Palsu (Hoaks) dan Penipuan Online:** Pentingnya literasi digital dan keamanan data.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Pembelajaran Berbasis Proyek:** Peserta didik akan mengerjakan proyek kampanye literasi digital atau ide inovasi (misalnya, membuat poster digital, infografis, atau video pendek).
- **Diskusi Kelompok:** Mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbagi ide, dan membangun pemahaman bersama tentang materi, termasuk studi kasus dampak ekonomi digital.
- **Studi Kasus:** Menganalisis kasus-kasus nyata (sederhana dan relevan) terkait dampak ekonomi digital (misalnya, UMKM yang bangkit karena online, kasus penipuan online).
- **Eksplorasi Lapangan (Modifikasi):** Jika tidak memungkinkan kunjungan langsung, guru dapat menampilkan video atau artikel berita tentang aktivitas di pusat e-commerce atau wawancara dengan pelaku UMKM digital.
- **Wawancara (Modifikasi):** Peserta didik dapat "mewawancarai" (melalui simulasi atau mengumpulkan informasi dari berita/artikel) pelaku ekonomi digital lokal (misalnya, pemilik online shop).
- **Presentasi:** Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil analisis, proyek, atau gagasan mereka, melatih keterampilan berbicara di depan umum.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru, teman sebaya, perpustakaan sekolah (untuk mencari referensi).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali (diskusi pengalaman mereka dalam

ekonomi digital), pelaku UMKM lokal (melalui studi kasus/artikel).

- **Masyarakat:** Melalui berita, artikel, atau tayangan dokumenter yang relevan dengan perkembangan ekonomi digital di Indonesia.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi. Sudut baca dengan buku-buku atau majalah ekonomi digital (jika ada).
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform daring (misalnya, Google Classroom) untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, forum diskusi, dan mengakses sumber belajar digital.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengarahkan peserta didik untuk mencari artikel, laporan, atau infografis tentang ekonomi digital dari sumber terpercaya (misalnya, situs berita ekonomi, lembaga penelitian).
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/WhatsApp Group):** Membuat forum diskusi untuk pertanyaan, berbagi informasi, atau melanjutkan pembahasan di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring (Google Forms/Quizizz):** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis interaktif, asesmen awal, atau tes singkat.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan untuk kuis interaktif, sesi refleksi singkat, atau pengumpulan ide secara anonim di awal atau akhir pembelajaran agar lebih menyenangkan (Joyful Learning).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

MENGENAL EKONOMI DIGITAL

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran:** Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata sejenak dan membayangkan aktivitas digital yang mereka lakukan kemarin (misalnya, menonton YouTube, main game online, belanja online).
- **Menggembirakan:** Guru menampilkan beberapa logo aplikasi populer yang berkaitan dengan ekonomi digital (misalnya, Tokopedia, Gojek, Dana, Shopee). Guru meminta peserta didik menebak dan berbagi pengalaman singkat menggunakan aplikasi tersebut.
- **Bermakna:** Guru mengaitkan aktivitas tersebut dengan konsep "ekonomi digital". Guru mengajukan pertanyaan pemicu: "Apakah semua aktivitas yang melibatkan internet itu adalah ekonomi digital? Apa bedanya?"
- **Asesmen Awal (Non-tes/Kuesioner Cepat):** Guru menanyakan secara lisan, "Apa saja aktivitas ekonomi digital yang pernah kamu lakukan atau lihat di sekitarmu?" (Observasi pengetahuan awal).

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Bermakna, Berkesadaran):

- Guru membagikan artikel singkat atau menampilkan video ilustrasi tentang definisi dan ciri-ciri ekonomi digital (misalnya, tanpa batas ruang dan waktu, menggunakan teknologi, mengandalkan data).

- **Berdiferensiasi Konten:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru dapat menyediakan glosarium istilah-istilah kunci. Bagi yang sudah mahir, bisa diberikan artikel tambahan tentang sejarah singkat ekonomi digital.

Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan):

- **Aktivitas "Kartu Konsep Ekonomi Digital":** Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan kartu berisi berbagai aktivitas (misalnya, membeli buku di toko fisik, menonton TV kabel, memesan makanan via aplikasi, jualan online). Mereka harus mengidentifikasi mana yang termasuk aktivitas ekonomi digital dan menjelaskan alasannya.
- **Joyful Learning:** Minta setiap kelompok untuk membuat "jargon" singkat tentang ciri khas ekonomi digital.
- **Berdiferensiasi Proses:** Kelompok dapat memilih jumlah kartu yang ingin mereka analisis, atau memfokuskan pada jenis aktivitas tertentu.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil identifikasi dan alasannya. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk mengklarifikasi konsep.
- **Refleksi Diri:** Guru meminta peserta didik menuliskan di buku catatan: "Apa hal baru yang kamu pahami tentang ekonomi digital hari ini?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik umum tentang hasil diskusi dan pengelompokan, menyoroti pemahaman yang sudah baik dan area yang perlu diperkuat.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pengertian dan ciri-ciri ekonomi digital.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan topik pertemuan berikutnya (sektor-sektor utama dan dampaknya) dan menugaskan peserta didik untuk mencari tahu tentang e-commerce dan transportasi online di Indonesia.

PERTEMUAN 2:

SEKTOR-SEKTOR UTAMA EKONOMI DIGITAL DAN DAMPAKNYA

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Menggembirakan:** Guru menampilkan tayangan video iklan e-commerce atau video promosi aplikasi transportasi online yang menarik.
- **Bermakna:** Guru menanyakan: "Mengapa aplikasi-aplikasi ini sangat populer? Apa saja keuntungan dan kerugiannya bagi kita?"
- **Berkesadaran:** Guru mengajak peserta didik untuk melihat lebih dalam dari sekadar penggunaan aplikasi.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Bermakna, Berkesadaran):

- Guru menjelaskan sektor-sektor utama ekonomi digital (e-commerce, fintech, transportasi daring, media sosial sebagai platform ekonomi) dan perannya.
- Guru membagikan studi kasus sederhana (misalnya, "UMKM A yang sukses berjualan online" atau "Dampak transportasi online terhadap tukang ojek pangkalan").

- **Berdiferensiasi Konten:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru dapat menyediakan bagan sederhana sektor-sektor ekonomi digital. Bagi yang mahir, bisa diberikan data statistik pertumbuhan sektor-sektor tersebut untuk dianalisis.

Mengaplikasi (Menggembirakan, Bermakna):

- **Analisis Kasus "Dampak Ekonomi Digital":** Peserta didik dibagi kelompok. Setiap kelompok menganalisis satu studi kasus yang diberikan, mengidentifikasi dampak positif dan negatifnya terhadap konsumen/produsen/masyarakat, dan mendiskusikannya.
- **Pemanfaatan Digital:** Kelompok dapat mencari informasi tambahan tentang studi kasus mereka dari internet.
- **Berdiferensiasi Proses:** Kelompok dapat memilih studi kasus yang paling menarik minat mereka, atau fokus pada analisis dampak tertentu (misalnya, hanya dampak ekonomi atau hanya dampak sosial).

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis studi kasus mereka. Guru memfasilitasi diskusi tentang kompleksitas dampak ekonomi digital.
- **Refleksi Diri:** Guru meminta peserta didik menuliskan di buku catatan: "Bagaimana perkembangan e-commerce atau transportasi online telah memengaruhi kehidupanku atau keluargaku?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik tentang pemahaman sektor-sektor ekonomi digital dan kualitas analisis dampak.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik menyimpulkan sektor-sektor utama ekonomi digital dan dampak positif/negatifnya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas dampak sosial/budaya serta peluang dan tantangan.

PERTEMUAN 3:

DAMPAK SOSIAL DAN BUDAYA EKONOMI DIGITAL, SERTA PELUANG & TANTANGAN

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Menggembirakan:** Guru menampilkan video singkat atau gambar meme tentang "FOMO (Fear of Missing Out)" atau "digital detox" (puasa digital).
- **Bermakna:** Guru menanyakan: "Apakah penggunaan teknologi digital selalu baik untuk interaksi sosial kita? Apa saja hal positif dan negatifnya di luar urusan uang?"
- **Berkesadaran:** Guru mengajak peserta didik untuk lebih peka terhadap dampak digital di sekitar mereka.

Kegiatan Inti (60 menit):

Memahami (Bermakna, Berkesadaran):

- Guru menjelaskan dampak ekonomi digital pada aspek sosial (misalnya, perubahan pola interaksi, munculnya komunitas online) dan budaya (misalnya, pergeseran nilai, konsumerisme).
- Guru juga membahas peluang (misalnya, kewirausahaan, akses pendidikan) dan

tantangan (misalnya, kesenjangan digital, keamanan siber, literasi digital rendah, hoaks) dari ekonomi digital.

- **Berdiferensiasi Konten:** Guru dapat menyediakan artikel berita tentang kasus hoaks atau penipuan online. Bagi yang kesulitan, guru bisa memberikan daftar dampak positif dan negatif untuk dipasangkan.

Mengaplikasi (Menggembirakan, Bermakna):

- **Diskusi Meja Bundar "Pro & Kontra Ekonomi Digital":** Peserta didik dibagi menjadi kelompok dengan topik berbeda (misalnya, dampak sosial, dampak budaya, peluang, tantangan). Mereka mendiskusikan topik mereka, mengidentifikasi poin-poin utama, dan berbagi solusi/gagasan.
- **Joyful Learning:** Minta setiap kelompok untuk membuat "headline berita" yang menggambarkan inti diskusi mereka.
- **Berdiferensiasi Proses:** Kelompok dapat memilih topik yang paling mereka minati untuk didalami.

Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Setiap kelompok berbagi hasil diskusi mereka. Guru memfasilitasi pembahasan tentang cara meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan peluang.
- **Refleksi Diri:** Guru meminta peserta didik menuliskan di buku catatan: "Bagaimana saya bisa menjadi pengguna ekonomi digital yang cerdas dan bertanggung jawab?"

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik tentang kualitas diskusi dan pemahaman dampak sosial-budaya, peluang, dan tantangan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik menyimpulkan dampak sosial dan budaya, serta peluang dan tantangan ekonomi digital.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menjelaskan tentang proyek kampanye literasi digital/inovasi dan meminta peserta didik untuk mulai memikirkan ide-ide.

PERTEMUAN 4:

PROYEK LITERASI DAN INOVASI EKONOMI DIGITAL

Kegiatan Pendahuluan (15 menit):

- **Berkesadaran:** Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan bagaimana mereka dapat menggunakan pengetahuan mereka untuk memberikan dampak positif pada masyarakat melalui ekonomi digital.
- **Menggembirakan:** Guru menampilkan beberapa contoh kampanye sosial digital yang inspiratif (misalnya, kampanye anti-hoaks, kampanye UMKM lokal).
- **Bermakna:** Guru mengaitkan dengan tujuan proyek: menjadi agen perubahan di era digital.

Kegiatan Inti (60 menit):

Mengaplikasi (Menggembirakan, Bermakna, Kreativitas, Kolaborasi, Komunikasi):

- **Pengerjaan Proyek Kampanye Literasi Digital/Ide Inovasi:** Peserta didik bekerja dalam kelompok (atau individu, disesuaikan) untuk merancang kampanye literasi digital sederhana (misalnya, poster digital tentang "Tips Aman Belanja Online",

infografis "Kenali Ciri-ciri Hoaks Ekonomi", skenario video pendek "Dampak Positif UMKM Digital") ATAU mengemukakan ide inovasi sederhana (misalnya, aplikasi sederhana untuk UMKM, platform berbagi informasi lokal).

- **Pemanfaatan Digital:** Peserta didik dapat menggunakan aplikasi desain (Canva, Google Drawings), pengolah kata (Google Docs), atau aplikasi pengedit video di ponsel. Guru memberikan bimbingan teknis jika diperlukan.
- **Berdiferensiasi Produk:** Setiap kelompok dapat memilih jenis produk proyek yang paling sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.
- **Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):**
- **Presentasi Proyek:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil kampanye atau ide inovasi mereka di depan kelas. Setelah presentasi, peserta didik lain memberikan umpan balik konstruktif dan bertanya.
- **Diskusi Kelas:** Guru memfasilitasi diskusi tentang potensi dampak proyek tersebut dan peran generasi muda dalam membentuk masa depan ekonomi digital yang lebih baik.
- **Jurnal Reflektif Individu:** Peserta didik menulis jurnal reflektif singkat tentang proses pengerjaan proyek, tantangan yang dihadapi, dan pelajaran yang didapat.

Kegiatan Penutup (15 menit):

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas kreativitas dan usaha mereka dalam proyek. Memberikan umpan balik menyeluruh tentang performa kelas selama bab ini, menyoroti bagaimana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan seluruh materi Tema 02 dan pentingnya literasi digital serta partisipasi aktif dalam memanfaatkan ekonomi digital secara positif.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memperkenalkan bab berikutnya dan memberikan gambaran singkat untuk membangkitkan rasa ingin tahu.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (SEBELUM MEMULAI TEMA 2)

- **Observasi:** Mengamati seberapa sering peserta didik menggunakan aplikasi belanja online, transportasi online, atau media sosial, dan seberapa nyaman mereka dengan teknologi.
- **Wawancara (Singkat):** Bertanya kepada beberapa peserta didik: "Menurutmu, apa itu toko online? Apa bedanya dengan toko biasa?" atau "Pernahkah kamu mendengar istilah 'ekonomi digital'?"
- **Kuesioner (Google Forms atau tertulis):**
 1. Aplikasi apa yang paling sering kamu gunakan di ponselmu? (Beri tanda ceklis: WhatsApp, Instagram, TikTok, Shopee, Gojek, YouTube, Lainnya...)
 2. Apa keuntungan berbelanja online menurutmu?
 3. Apa risiko yang mungkin terjadi jika kita bertransaksi online?
 4. Menurutmu, apakah internet membuat hidup lebih mudah atau lebih sulit? Jelaskan!
 5. Apa yang kamu ketahui tentang pekerjaan yang ada di internet (misalnya,

YouTuber, selebgram, driver online)?

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (SEPANJANG TEMA 2)

- **Tugas Harian (Individu/Kelompok):**
- **Pertemuan 1:** Identifikasi Aktivitas Ekonomi Digital.
- **Soal:**
 1. Jelaskan dengan bahasamu sendiri apa itu "ekonomi digital"!
 2. Sebutkan tiga ciri-ciri utama dari ekonomi digital!
 3. Berikan dua contoh aktivitas sehari-hari yang termasuk dalam ekonomi digital!
 4. Menurutmu, mengapa ekonomi digital berkembang begitu pesat saat ini?
 5. Apa perbedaan mendasar antara jual beli di pasar tradisional dengan jual beli di e-commerce?
- **Pertemuan 2:** Analisis Dampak E-commerce/Transportasi Online.
- **Soal (Rubrik Penilaian):**
 1. Jelaskan apa itu e-commerce dan berikan contoh platformnya!
 2. Identifikasi dua dampak positif e-commerce bagi konsumen dan dua bagi produsen!
 3. Identifikasi dua dampak negatif e-commerce bagi konsumen dan dua bagi produsen!
 4. Bagaimana transportasi online memengaruhi kehidupan masyarakat, baik positif maupun negatif?
 5. Menurutmu, apakah sektor ekonomi digital ini menguntungkan Indonesia secara keseluruhan? Jelaskan alasanmu!
- **Diskusi Kelompok:**
- Observasi keaktifan, kualitas argumen, dan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam setiap diskusi kelompok/analisis kasus.
- **Soal (Rubrik Penilaian Observasi):**
 1. Seberapa aktif peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan bertanya selama diskusi? (Skala: Sangat aktif, Aktif, Cukup aktif, Kurang aktif)
 2. Apakah peserta didik mampu menyajikan argumen yang relevan dan didukung fakta/contoh? (Ya/Tidak, berikan contoh)
 3. Apakah peserta didik menunjukkan sikap menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok? (Ya/Tidak)
 4. Apakah peserta didik berkontribusi dalam menganalisis studi kasus atau menyelesaikan tugas kelompok? (Ya/Tidak)
 5. Berikan satu contoh ide atau solusi yang inovatif yang muncul dari kelompok ini!
- **Presentasi (Pertemuan 4):**
- Penilaian terhadap kemampuan menyampaikan gagasan, kreativitas produk proyek, dan kepercayaan diri.
- **Soal (Rubrik Penilaian Presentasi Proyek):**
 1. Apakah tujuan kampanye literasi digital/ide inovasi jelas dan relevan? (Ya/Tidak)
 2. Apakah produk proyek (poster/infografis/video) kreatif, menarik, dan informatif? (Ya/Tidak, berikan contoh)

3. Apakah presentasi disampaikan dengan jelas, lancar, dan penuh percaya diri? (Ya/Tidak)
4. Apakah kelompok mampu menjawab pertanyaan dan memberikan argumen yang kuat saat presentasi? (Ya/Tidak)
5. Apa satu pesan utama dari kampanye ini atau ide inovasi ini yang paling kamu ingin sampaikan kepada orang lain?

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (AKHIR TEMA 2)

- **Jurnal Reflektif (Individu):**

- **Soal:**

1. Apa saja tiga hal penting yang paling berkesan bagimu dari pembelajaran tentang ekonomi digital ini?
2. Bagaimana pemahamanmu tentang ekonomi digital dapat membantumu di masa depan?
3. Apakah ada bagian dari materi ini yang menurutmu masih sulit? Jelaskan mengapa!
4. Tuliskan satu komitmen pribadimu terkait penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab setelah mempelajari bab ini.
5. Bagaimana perasaanmu tentang peluang dan tantangan di era ekonomi digital ini? Mana yang lebih kamu rasakan?

- **Tes Tertulis:**

- **Soal Pilihan Ganda (2 soal):**

1. Berikut ini adalah salah satu ciri utama ekonomi digital, kecuali... a. Menggunakan teknologi internet b. Transaksi dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu c. Tidak membutuhkan data dan informasi d. Mengandalkan platform digital
2. Salah satu dampak negatif ekonomi digital yang paling sering dikaitkan dengan risiko keamanan adalah... a. Kemudahan berbelanja online b. Penipuan online dan kebocoran data c. Munculnya pekerjaan baru (misalnya, driver online) d. Akses informasi yang lebih mudah

- **Soal Uraian (3 soal):**

3. Jelaskan dua dampak positif dan dua dampak negatif perkembangan ekonomi digital terhadap pola interaksi sosial masyarakat!
4. Sebutkan tiga peluang yang bisa dimanfaatkan oleh UMKM di Indonesia dengan adanya ekonomi digital!
5. Jika kamu adalah seorang remaja yang hidup di era ekonomi digital, bagaimana kamu akan menghadapi tantangan seperti hoaks dan kesenjangan digital di lingkunganmu? Berikan dua langkah konkret.

- **Tugas Akhir/Proyek:**

- **Proyek "Rancangan Solusi Digital Sederhana":** Peserta didik secara individu atau kelompok kecil merancang ide solusi digital sederhana (misalnya, konsep aplikasi, fitur baru di platform yang sudah ada, atau kampanye kesadaran digital) untuk mengatasi salah satu tantangan yang muncul dari ekonomi digital (misalnya, masalah sampah, literasi keuangan, kesenjangan pendidikan, dll.) di lingkungan sekitar mereka. Mereka membuat presentasi singkat (ppt/video) tentang ide mereka.

● **Soal (Rubrik Penilaian Proyek):**

1. Apakah ide solusi digital yang dirancang relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan? (Ya/Tidak)
2. Apakah ide tersebut menunjukkan pemahaman tentang potensi teknologi digital? (Ya/Tidak)
3. Apakah presentasi ide disampaikan dengan jelas, kreatif, dan persuasif? (Ya/Tidak, berikan contoh)
4. Apakah ada potensi implementasi dari ide tersebut (meskipun sederhana)? (Ya/Tidak)
5. Bagaimana proyek ini menunjukkan kemampuanmu dalam berpikir kritis dan kreatif untuk mengatasi masalah di era digital?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....,, 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)