

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

BERBASIS DEEP LEARNING

Asal Sekolah : SMA N 2 Salatiga
Nama Penyusun : Dela Wahyuningsih
Rini Susilowati
Mata Pelajaran/Elemen : Ekonomi
Materi : Literasi Ekonomi dan Literasi Keuangan
Topik : Literasi Ekonomi dan Literasi Keuangan
Fase : E
Kelas/ Semester : X/1
Alokasi Waktu : 2x2 JP

IDENTIFIKASI

1. Identifikasi Peserta Didik

Kelas X, Fase E

2. Identifikasi Mata Pelajaran/Elemen

Ekonomi

3. Dimensi Profil Lulusan

- | | | |
|--|---|--|
| ☐ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME | ☒ Kreativitas | ☐ Kesehatan |
| ☐ Kewargaan | ☒ Kolaborasi | ☒ Komunikasi |
| ☒ Penalaran Kritis | ☐ Kemandirian | |

DESAIN PEMBELAJARAN

0. Capaian Pembelajaran

Pada fase E, peserta didik mampu memahami pengertian, manfaat indikator, dan contoh literasi ekonomi. Peserta memahami komponen dan manfaat literasi keuangan dan mampu menerapkan literasi keuangan digital, menjelaskan jenis, manfaat, dan risiko layanan keuangan digital, memahami Klasifikasi dan tingkatan risiko dalam ekonomi serta risiko keuangan dan investasi, menerapkan prinsip dan proses manajemen risiko serta mengenali jenis kejahatan keuangan dan cara pencegahannya.

0. Tujuan Pembelajaran

Memahami dan Menerapkan literasi ekonomi dan literasi keuangan

0. Alur Tujuan Pembelajaran

Memahami penerapan literasi keuangan

0. Praktik Pedagogis

- **Studi kasus** : Peserta didik mendalami kasus nyata terkait materi yaitu Pengelolaan keuangan digital dan kejahatan keuangan di era digital.
 - Peserta didik diminta untuk mendalami bagaimana pengelolaan keuangan digital dilakukan secara aman dan efektif, serta mengenali berbagai bentuk kejahatan keuangan digital seperti phishing, penipuan investasi online, dan pencurian data.
 - **AI** : Menggunakan alat bantu AI untuk riset literasi keuangan dan manajemen risiko
 - Melakukan riset dengan AI terkait informasi : cara mengelola keuangan digital (e-wallet, mobile banking, investasi online), jenis-jenis kejahatan keuangan digital serta cara pencegahannya, dan manajemen risiko dalam transaksi digital.
 - **Visualisasi Konsep dengan AR**: Memanfaatkan Aplikasi Ar (misal: kartu interaktif atau aplikasi mobile) untuk memperlihatkan animasi 3D, visualisasi konsep, dan simulasi interaktif sesuai materi
 - Menggunakan aplikasi AR : menampilkan animasi 3D tentang alur transaksi keuangan digital yang aman, simulasi interaktif bagaimana serangan phishing terjadi dan bagaimana cara menghindarinya, dan visualisasi risiko dan proteksi dalam pengelolaan keuangan digital.
 - **Interaksi** : Diskusi kelompok dan simulasi untuk pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.
1. Kasus penipuan investasi online yang menjanjikan keuntungan besar dalam waktu singkat, tetapi ternyata skema ponzi.
 - Simulasi : Setiap kelompok diberikan skenario tawaran investasi online yang menjanjikan keuntungan tinggi dalam waktu singkat. Peserta harus: Menganalisis tawaran tersebut berdasarkan informasi yang didapat dari riset dan visualisasi AR, memutuskan apakah mereka akan berinvestasi atau tidak, dan alasan di balik keputusan tersebut, merancang strategi untuk mengedukasi orang lain agar tidak terjebak skema Ponzi.
 - Diskusi: Membahas tanda-tanda skema Ponzi dan bagaimana mengenali investasi yang aman.
 0. Kasus Pencurian Data Melalui Phising Email
 - Simulasi : Kelompok menerima contoh email phishing yang menyerupai email resmi bank atau layanan keuangan digital. Peserta harus: mengidentifikasi ciri-ciri email phishing, memutuskan langkah yang harus diambil (menghapus email, melaporkan ke pihak berwenang, tidak mengklik link), membuat protokol keamanan pribadi untuk menghindari phishing.
 - Diskusi: Mendiskusikan dampak pencurian data dan pentingnya kewaspadaan dalam komunikasi digital.
 0. Kasus penyalahgunaan data kartu kredit di Aplikasi Mobile Banking
 - Simulasi: Kelompok diberikan skenario di mana data kartu kredit mereka dicuri melalui aplikasi mobile banking yang tidak aman. Peserta harus: mengidentifikasi risiko keamanan aplikasi mobile banking, membuat langkah-langkah pencegahan (menggunakan aplikasi resmi, mengaktifkan autentikasi dua faktor), dan merancang rencana tindakan jika data mereka disalahgunakan.

- Diskusi: Membahas pentingnya keamanan data pribadi dan bagaimana teknologi dapat membantu melindungi data.
- **Refleksi** : Membuat jurnal refleksi dan presentasi hasil diskusi
- Pembelajaran yang didapat dari riset, visualisasi, dan diskusi.
- Rencana tindakan pribadi untuk mengelola keuangan digital secara aman.
- Presentasi hasil diskusi (berbagi wawasan dan strategi yang sudah di riset).

0. Mitra Pembelajaran

- Melibatkan dunia usaha/dunia industri yang relevan dengan ekonomi, keuangan dan teknologi digital
- Professional keuangan dan ahli manajemen risiko sebagai narasumber (opsional).

0. Lingkungan Pembelajaran

Mengoptimalkan ruang kelas untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan memotivasi peserta didik.

0. Pemanfaatan Digital (Opsional)

- Menggunakan Artificial Intelligence yaitu **Gemini** untuk menggali informasi juga sebagai instrument untuk tahapan memahami
- Memanfaatkan platform Augmented Reality berupa Kartu Interaktif untuk menampilkan Gambar 3 Dimensi

PENGALAMAN BELAJAR

Tahap	Kegiatan	Deskripsi
Kegiatan Awal	1. Salam dan motivasi dengan pertanyaan pengalaman peserta didik terkait ekonomi dan keuangan 2. Penyampaian tujuan pembelajaran hari ini	Membangun Kesadaran dan minat belajar melalui pengalaman nyata
Kegiatan Inti	1. Studi Kasus kelompok berkaitan dengan literasi keuangan, risiko, dan kejahatan keuangan 2. AI : Pencarian informasi tambahan 3. Visualisasi AR : Menampilkan animasi literasi ekonomi, simulasi transaksi keuangan digital, risiko, dan manajemen risiko 4. Diskusi dan Penyusunan strategi penyelesaian masalah	Pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan dengan dukungan teknologi

	5. Simulasi Interaktif pengambilan keputusan dan refleksi	
Kegiatan Penutup	1. Presentasi hasil diskusi 2. Refleksi diri dan kelompok 3. Evaluasi pembelajaran 4. Penugasan lanjutan (contoh video atau studi kasus)	Menguatkan pemahaman dan aspek metakognitif peserta didik

ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Formatif (Assessment as Learning & Assessment for Learning)
 - a. Observasi saat simulasi dan diskusi kelompok
 - a. Laporan studi kasus dan hasil presentasi
 - a. Penilaian antar teman (peer assessment) selama diskusi dan simulasi.
 - a. Umpan balik dari guru mengenai simulasi yang dilakukan.
0. Asesmen Sumatif (Assessment of Learning)
 - a. Penilaian proyek atau kinerja berupa produk yang dihasilkan
 - a. Portofolio yang berisi hasil kerja kelompok, jurnal reflektif, dan umpan balik yang diterima.

ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat:

- Komputer atau laptop dan proyektor
- Ponsel pintar atau tablet dengan aplikasi AR
- Video edukasi dan bahan referensi dari internet
- Studi kasus nyata dari dunia usaha/industri
- Narasumber profesional (jika ada)

Sumber Belajar:

- Buku teks atau modul ajar yang relevan.
- Video edukasi tentang etika dan prosedur pelayanan pelanggan.
- Internet untuk mencari referensi atau kasus nyata.
- Alat kecerdasan buatan (AI) untuk membantu personalisasi pembelajaran dan memberikan umpan balik.
- Narasumber/mitra profesional dari dunia usaha dan industri (opsional)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP.

.....
NIP.