

MODUL AJAR (RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM)
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IX

INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	[Nama Guru Anda]
Satuan Pendidikan	[Nama Sekolah Anda]
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Jenjang/Kelas	SMP / IX (Sembilan)
Bab/Topik Spesifik	Bab 2: Perkembangan Ekonomi Digital
Alokasi Waktu	36 JP (18 Pertemuan @ 2 JP)

A. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sudah familiar dengan konsep uang dan kegiatan jual beli. Banyak dari mereka adalah pengguna aktif internet dan mungkin pernah melakukan transaksi online (misal: top-up game, belanja di marketplace). Namun, pemahaman mereka tentang lembaga keuangan, sistem pembayaran digital secara formal, dan konsep literasi finansial (menabung, investasi) masih sangat terbatas.
Minat	Peserta didik sangat tertarik pada topik yang berhubungan dengan teknologi, aplikasi digital, e-commerce, dan game online. Mereka juga penasaran dengan cara kerja "uang digital" dan tren ekonomi terbaru yang mereka lihat di media sosial.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran praktis yang relevan dengan kehidupan digital mereka. Simulasi, studi kasus nyata (misal: menganalisis aplikasi e-commerce), dan pembuatan proyek yang bermanfaat bagi diri sendiri

(misal: membuat rencana keuangan pribadi) akan sangat efektif. Mereka perlu dibimbing untuk berpikir kritis terhadap risiko dan manfaat ekonomi digital.

B. Materi Pelajaran

1. **Uang dan Lembaga Keuangan:** Sejarah dan fungsi uang, jenis-jenis uang, serta peran dan jenis lembaga keuangan (Bank dan Non-Bank).
2. **Interaksi Masyarakat Abad ke-21:** Konsep masyarakat jaringan (*network society*) dan etika berinteraksi di dunia digital (prinsip *Respect, Educate, Protect*).
3. **Perkembangan Transaksi Ekonomi Digital:** Peran teknologi dalam perdagangan (*e-commerce*), sistem pembayaran nontunai, dan alat pembayaran modern.
4. **Literasi Finansial:** Pengertian dan pentingnya literasi finansial, serta enam cakupan kemampuan dasar literasi finansial untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Mengembangkan sikap amanah dan bertanggung jawab dalam mengelola keuangan serta beretika dalam transaksi digital.
Berkebinekaan Global	Memahami bagaimana ekonomi digital menghubungkan Indonesia dengan pasar global dan bagaimana berinteraksi secara bijak dalam komunitas digital dunia.
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam kelompok untuk menganalisis studi kasus, membuat karya, dan merancang proyek kampanye literasi finansial.
Mandiri	Menunjukkan inisiatif untuk belajar mengelola keuangan pribadi dan bertanggung jawab atas keputusan ekonomi yang dibuat.
Bernalar Kritis	Menganalisis secara kritis manfaat dan risiko dari berbagai produk dan layanan ekonomi digital, serta mengevaluasi informasi keuangan dari berbagai sumber.
Kreatif	Menghasilkan gagasan inovatif dalam merancang kampanye literasi finansial dan memvisualisasikan data keuangan secara menarik.

D. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Elemen Pemahaman)	Peserta didik menganalisis perkembangan ekonomi di era digital.
Lintas Disiplin Ilmu	Ekonomi (konsep uang, transaksi, literasi finansial), Sosiologi (masyarakat jaringan), Sejarah (sejarah uang dan perbankan), Informatika/TIK (pemanfaatan aplikasi digital).
Tujuan Pembelajaran	1. Menjelaskan peran uang dan lembaga keuangan di tengah kehidupan masyarakat. 2. Membedakan ciri-ciri antara interaksi masyarakat di dunia nyata dan digital. 3. Menerapkan prinsip <i>Respect, Educate, dan Protect</i> dalam menggunakan media internet. 4. Menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berbasis perkembangan teknologi digital. 5. Mengevaluasi kemampuan diri sendiri dan lingkungan sekitar dalam menerapkan kemampuan dasar Literasi Finansial. 6. Merancang kolaborasi upaya penguatan Literasi Finansial di kalangan remaja.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) dan <i>Project-Based Learning</i> (PjBL). Metode: Simulasi, studi kasus, kuis interaktif, riset mandiri, observasi, presentasi, dan pembuatan proyek. Pendekatan ini menekankan pembelajaran bermakna (materi sangat relevan dengan kehidupan siswa), pembelajaran menyenangkan (melalui kuis, simulasi, dan karya kreatif), dan pembelajaran penuh kesadaran (mendorong refleksi atas kebiasaan finansial dan perilaku digital pribadi).
Pemanfaatan Digital	Pemanfaatan aplikasi <i>e-commerce</i> dan <i>e-wallet</i> sebagai bahan studi kasus, internet untuk riset, platform presentasi, dan aplikasi kuis interaktif (opsional, misal: Kahoot!).

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Uang dan Lembaga di Sekitar Kita (Minggu 1-2)

● **Pertemuan 1 (2 JP): Apersepsi dan Kontrak Belajar**

- **Kegiatan Awal (Meaningful):** Guru memulai dengan bertanya, "Uang jajan kalian hari ini berapa? Biasanya dipakai untuk apa saja?" Dilanjutkan dengan, "Siapa yang pernah menabung di bank atau celengan?"
- **Kegiatan Inti:** Guru memaparkan gambaran umum Bab 2 dan proyek akhir tentang literasi finansial. Peserta didik diajak mengulas dan memperbarui tujuan belajar pribadi serta kesepakatan kelas dari bab sebelumnya.
- **Kegiatan Penutup (Mindful):** Peserta didik menuliskan satu tujuan keuangan pribadi yang ingin dicapai dalam setahun ke depan (misal: membeli sepatu baru, menabung untuk liburan).

● **Pertemuan 2-3 (4 JP): Dari Barter Hingga Uang Digital**

- **Kegiatan Awal (Joyful):** Guru mengadakan simulasi singkat "pasar barter". Setiap siswa diberi beberapa barang (misal: pulpen, buku, penghapus) dan harus saling menukar untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Di akhir, guru memfasilitasi diskusi tentang kesulitan barter.
- **Kegiatan Inti (Meaningful):** Guru menjelaskan sejarah dan fungsi uang. Peserta didik melakukan **Aktivitas 1 & 2 (Praktik Mandiri & Kuis)** untuk memperdalam pemahaman tentang jenis dan fungsi uang, termasuk mata uang Rupiah.
- **Kegiatan Penutup:** Diskusi singkat: "Menurut kalian, apakah suatu saat nanti uang fisik akan benar-benar hilang digantikan uang digital? Apa plus minusnya?"

● **Pertemuan 4-5 (4 JP): Mengenal Bank dan Teman-temannya**

- **Kegiatan Awal:** Guru bertanya, "Selain bank, di mana lagi orang bisa meminjam atau menyimpan uang?"
- **Kegiatan Inti (Meaningful & Mindful):** Guru menjelaskan peran lembaga keuangan bank dan non-bank. Peserta didik melakukan **Aktivitas 3 (Observasi)** untuk mengidentifikasi lembaga keuangan di sekitar mereka dan menganalisis perannya bagi masyarakat. Ini mendorong kesadaran terhadap lingkungan ekonomi sekitar.
- **Kegiatan Penutup:** Setiap kelompok berbagi satu temuan paling menarik dari hasil observasi mereka.

Blok 2: Berinteraksi dan Bertransaksi di Dunia Digital (Minggu 3-4)

● **Pertemuan 6 (2 JP): Kamu Adalah Netizen!**

- **Kegiatan Awal:** Guru menanyakan, "Berapa jam rata-rata kalian online dalam sehari? Aplikasi apa yang paling sering dibuka?"
- **Kegiatan Inti (Meaningful & Mindful):** Guru membahas konsep masyarakat jaringan dan etika interaksi digital. Peserta didik melakukan **Aktivitas 4 (Diskusi Kelompok)**, menganalisis studi kasus tentang perundungan siber, berita bohong, dan penipuan online. Mereka lalu merumuskan cara menerapkan prinsip *Respect, Educate, & Protect*.
- **Kegiatan Penutup:** Setiap siswa menuliskan satu komitmen pribadi untuk menjadi warga digital yang lebih baik.

● **Pertemuan 7 (2 JP): Etika Digital Milik Kita**

- **Kegiatan Awal:** Mengulas kembali 3 prinsip etika digital (Respect, Educate, Protect).
- **Kegiatan Inti (Joyful & Meaningful):** Peserta didik melakukan **Aktivitas 5 (Berkarya)**. Secara berkelompok, mereka membuat kampanye mini tentang etika digital dalam bentuk poster atau komik strip yang akan dipajang di mading kelas.

- **Kegiatan Penutup:** *Gallery walk* untuk saling melihat dan mengapresiasi karya.
- **Pertemuan 8-9 (4 JP): Belanja Online dan Bayar Pakai HP**
 - **Kegiatan Awal (Meaningful):** Guru bertanya, "Siapa yang pernah belanja di Shopee, Tokopedia, atau sejenisnya? Apa yang kalian beli? Bagaimana cara bayarnya?"
 - **Kegiatan Inti (Meaningful):** Guru membahas perkembangan *e-commerce* dan sistem pembayaran digital. Peserta didik melakukan **Aktivitas 6 & 7 (Riset Mandiri & Presentasi)** untuk menganalisis berbagai platform *e-commerce* dan alat pembayaran digital (e-wallet, QRIS, mobile banking), termasuk kelebihan dan kekurangannya.
 - **Kegiatan Penutup:** Diskusi kelas: "Menurut kalian, belanja online lebih menguntungkan atau lebih boros? Bagaimana cara menyikapinya?"

Blok 3: Proyek Cerdas Finansial (Minggu 5-9)

- **Pertemuan 10 (2 JP): Mengapa Harus Cerdas Finansial?**
 - **Kegiatan Awal (Mindful):** Guru menyajikan studi kasus sederhana: "Ada dua orang, A dan B, gajinya sama-sama 5 juta. Si A di akhir bulan uangnya selalu habis, sementara si B bisa menabung. Kira-kira, apa yang membedakan mereka?"
 - **Kegiatan Inti (Meaningful):** Guru menjelaskan pentingnya dan 6 cakupan literasi finansial. Peserta didik melakukan **Aktivitas 8 (Diskusi Kelompok)** untuk merefleksikan pemahaman dan kebiasaan finansial mereka sendiri.
 - **Kegiatan Penutup:** Guru memperkenalkan **Aktivitas Akhir Tema: Proyek Kampanye Literasi Finansial**.
- **Pertemuan 11-16 (12 JP): Pelaksanaan Proyek Akhir Tema**
 - **Kegiatan Inti (Meaningful, Joyful, Mindful):** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menjalankan proyek sesuai tahapan inkuiri di buku ajar:
 1. **Bertanya & Mengidentifikasi Masalah:** Membuat kuesioner sederhana untuk mengukur tingkat literasi finansial di kalangan teman-teman sekolah.
 2. **Mengumpulkan & Mengelola Informasi:** Menyebarkan kuesioner, merekap, dan memvisualisasikan data dalam bentuk grafik/diagram sederhana.
 3. **Mengembangkan Ide Solusi:** Berdasarkan data, mereka merancang sebuah kampanye literasi finansial untuk remaja (misal: membuat video tips menabung, infografis cara menghindari boros, atau presentasi tentang investasi untuk pemula).
 4. **Melaksanakan Aksi:** Mengeksekusi kampanye yang telah direncanakan dan membagikannya di lingkungan sekolah.
 - Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan umpan balik.
- **Pertemuan 17-18 (4 JP): Evaluasi dan Refleksi Akhir**
 - **Kegiatan Inti (Mindful):** Peserta didik mengerjakan soal evaluasi. Dilanjutkan dengan sesi refleksi mendalam, di mana setiap siswa mencoba membuat rencana keuangan pribadi sederhana untuk satu bulan ke depan berdasarkan apa yang telah dipelajari.
 - **Kegiatan Penutup:** Perayaan belajar. Guru mengapresiasi proyek kampanye siswa dan mendorong mereka untuk terus menerapkan kebiasaan finansial yang cerdas.

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Diagnostik (Awal)	- Tanya jawab pemantik di awal setiap topik (misal: "Apa itu bank?", "Siapa pernah belanja online?"). - Survei singkat (angkat tangan) tentang kebiasaan menabung dan belanja online.
Asesmen Formatif (Proses)	- Kinerja: Penilaian pada saat simulasi barter, kuis, presentasi, dan kualitas karya poster/komik. - Observasi: Rubrik penilaian keaktifan dalam diskusi dan kolaborasi tim. - Portofolio: Kumpulan hasil aktivitas (catatan riset, laporan observasi, draf kuesioner proyek).
Asesmen Sumatif (Akhir)	- Proyek: Penilaian laporan hasil survei dan produk kampanye literasi finansial menggunakan rubrik (mencakup analisis data, kreativitas, dan relevansi solusi). - Tes Tertulis: Soal pilihan ganda dan esai berbasis analisis kasus dari buku ajar.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Peserta didik yang cepat memahami dapat diberi tantangan untuk mewawancarai pengusaha UMKM lokal yang sudah menggunakan pembayaran digital (QRIS) dan membuat laporan singkat tentang manfaat dan tantangannya. Atau, mereka bisa mencoba membuat perbandingan fitur antara dua aplikasi *e-wallet*.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan, guru dapat memberikan studi kasus yang lebih sederhana, misalnya menganalisis brosur produk perbankan (tabungan anak). Guru juga bisa menyediakan *template* untuk membuat rencana keuangan atau kuesioner agar lebih terarah.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

- **Refleksi Peserta Didik (di akhir bab):**
 1. Setelah belajar bab ini, apa satu kebiasaan finansial buruk yang ingin aku ubah?
 2. Apa satu kebiasaan finansial baik yang ingin aku mulai?
 3. Menurutku, apa tantangan terbesar bagi remaja untuk bisa cerdas secara finansial?
 4. Bagaimana caraku agar lebih aman dan beretika saat online?
- **Refleksi Pendidik:**
 1. Apakah simulasi dan studi kasus berhasil membuat konsep ekonomi menjadi lebih nyata bagi siswa?
 2. Bagaimana tingkat antusiasme siswa saat membahas topik yang sangat dekat dengan kehidupan mereka (game, belanja online)?
 3. Apakah proyek kampanye berhasil mendorong siswa untuk tidak hanya tahu, tetapi juga mau bertindak?
 4. Penyesuaian apa yang perlu saya lakukan agar materi literasi finansial lebih mudah diaplikasikan oleh siswa?

Mengetahui
Kepala SMP.....

.....,2025
Guru Mata Pelajaran

(Nama Kepala Sekolah)
NIP.

(Nama Guru Mata Pelajaran)
NIP.