

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU EKONOMI
BAB 5 LEMBAGA JASA KEUANGAN DI INDONESIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Ilmu Ekonomi**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Jam Pelajaran (3 Pertemuan x 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Sebagian besar peserta didik mungkin memiliki pemahaman dasar tentang uang dan kegiatan menabung. Beberapa mungkin pernah melihat atau mendengar tentang bank, namun pemahaman mendalam tentang fungsi dan jenis lembaga keuangan lain masih terbatas. Mereka mungkin belum sepenuhnya memahami pentingnya lembaga keuangan dalam kehidupan sehari-hari dan perekonomian.
- **Minat:** Peserta didik umumnya tertarik pada hal-hal yang relevan dengan kehidupan mereka. Isu-isu terkait masa depan keuangan pribadi (menabung untuk kuliah, membeli barang impian, dsb.) bisa menjadi pemicu minat. Mereka juga mungkin tertarik pada teknologi dan aplikasi keuangan digital.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang ekonomi yang beragam. Beberapa mungkin sudah memiliki pengalaman berinteraksi dengan bank (misalnya, memiliki rekening tabungan pelajar), sementara yang lain mungkin belum. Perbedaan latar belakang ini perlu diakomodasi untuk memastikan pembelajaran yang inklusif.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - Visual: Membutuhkan visualisasi (grafik, infografis, video) untuk memahami konsep abstrak.
 - Auditori: Membutuhkan penjelasan lisan, diskusi, dan presentasi.
 - Kinestetik: Membutuhkan aktivitas praktik, studi kasus, dan simulasi.
 - Diferensiasi: Beberapa peserta didik mungkin memerlukan bantuan ekstra untuk memahami konsep dasar, sementara yang lain membutuhkan tantangan yang lebih kompleks.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:** Konseptual (pemahaman tentang jenis dan fungsi lembaga jasa keuangan), Prosedural (langkah-langkah dalam menggunakan layanan lembaga keuangan), dan Faktual (nama-nama lembaga jasa keuangan di

Indonesia).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena peserta didik akan berinteraksi dengan lembaga jasa keuangan sepanjang hidup mereka (menabung, berinvestasi, meminjam). Pemahaman ini penting untuk pengambilan keputusan keuangan yang bijak di masa depan.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep dasar mudah dipahami, tetapi detail mengenai regulasi, risiko, dan produk keuangan memerlukan pemahaman yang lebih dalam dan penalaran.

Struktur Materi: Materi akan **dibagi** menjadi sub-bab yang sistematis:

1. Pengertian dan Peran Lembaga Jasa Keuangan.
 2. Jenis-jenis Lembaga Jasa Keuangan (Bank, Lembaga Keuangan Non-Bank, Pasar Modal).
 3. Peran dan Fungsi Masing-masing Lembaga Jasa Keuangan.
 4. Manfaat Lembaga Jasa Keuangan bagi Masyarakat dan Perekonomian.
 5. Literasi Keuangan terkait Lembaga Jasa Keuangan.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Kemandirian:** Mendorong peserta didik untuk mandiri dalam pengelolaan keuangan pribadi.
 - **Tanggung Jawab:** Memahami tanggung jawab dalam menggunakan produk dan layanan keuangan.
 - **Cermat dan Teliti:** Menganalisis produk keuangan dengan cermat sebelum mengambil keputusan.
 - **Jujur:** Pentingnya kejujuran dalam transaksi keuangan.
 - **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam diskusi dan proyek kelompok.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis informasi tentang berbagai lembaga jasa keuangan dan produknya, serta mengevaluasi pilihan keuangan secara rasional.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengembangkan ide-ide inovatif terkait pemanfaatan layanan keuangan atau solusi untuk masalah keuangan.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu memahami dan mengambil keputusan keuangan pribadi secara bertanggung jawab, serta memiliki inisiatif dalam mencari informasi.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan gagasan dan informasi terkait lembaga jasa keuangan dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

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

Pada akhir Fase E, peserta didik memahami konsep dasar berbagai bidang ilmu sosial sebagai ilmu yang mengkaji manusia dan lingkungannya untuk memberikan landasan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif dalam merespons peristiwa dan fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi di masyarakat dalam lingkup lokal, nasional, dan global. Peserta didik memahami peran dan potensi dirinya dalam beradaptasi dengan perubahan lingkungan fisik, sosial, budaya, dan ekonomi. Peserta didik secara mandiri maupun berkolaborasi menggali fenomena kehidupan manusia secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dalam dimensi ruang dan waktu. Peserta didik menganalisis, menarik simpulan, mengomunikasikan informasi dan hasil analisis dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan dokumentasi. Peserta didik mampu merefleksikan hasil analisis dari informasi, hasil observasi, dan hasil dokumentasi, serta menyusun rencana tindak lanjut. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	• Peserta didik mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang secara kritis, analitis, kreatif, dan solutif mengkaji masyarakat. • Peserta didik mampu memahami status dan peran individu dalam kelompok sosial dan memahami berbagai ragam gejala sosial yang ada di dalam masyarakat. • Peserta didik mampu memahami keragaman manusia dan budayanya sebagai bagian dari masyarakat multikultural. • Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. • Peserta didik memahami lembaga serta produk keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola, menggunakan produk dan layanan, serta mengenali dan menghindari risiko keuangan kehidupannya dalam konteks mampu membuat laporan keuangan pribadi. • Peserta didik memahami konsep dasar Geografi, peta, pengindraan jauh, Sistem Informasi Geografis (SIG), penelitian Geografi, dan fenomena geosfer fisik yaitu litosfer, atmosfer, dan hidrosfer sebagai ruang kehidupan. • Peserta didik memahami konsep dasar ilmu sejarah serta mengenali penelitian sejarah untuk menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global mulai dari masa kerajaan Hindu-Budha hingga masa kerajaan Islam.
Keterampilan Proses	Peserta didik • Mengamati fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dan potensinya; • Membuat pertanyaan secara mandiri untuk menggali informasi tentang fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu secara sistematis; • Mengumpulkan informasi dari sumber primer dan/atau sekunder, melakukan observasi, dan mendokumentasikannya; • Menarik simpulan berdasarkan dari informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan hasil dokumentasi; • Mengomunikasikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, data hasil observasi, dan hasil dokumentasi dalam bentuk

	media digital dan/atau nondigital; dan • Merefleksikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi, dan hasil dokumentasi serta menyusun rencana tindak lanjut.
--	--

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Perhitungan bunga, persentase, untung-rugi dalam investasi.
- **Sosiologi:** Peran lembaga keuangan dalam struktur masyarakat, perilaku konsumen.
- **Informatika/TIK:** Penggunaan aplikasi perbankan digital, keamanan data transaksi online, riset informasi online.
- **Pendidikan Kewarganegaraan:** Peran Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sebagai lembaga pengawas, hak dan kewajiban konsumen.
- **Sejarah:** Perkembangan sistem keuangan di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1: Mengenal Lembaga Jasa Keuangan dan Peranannya**
 - Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok dan studi kasus, peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pengertian serta peran lembaga jasa keuangan secara umum dengan tepat.
 - Melalui eksplorasi sumber belajar digital dan diskusi, peserta didik mampu mengelompokkan jenis-jenis lembaga jasa keuangan (Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank) berdasarkan karakteristiknya dengan benar.
- **Pertemuan 2: Memahami Fungsi dan Manfaat Lembaga Jasa Keuangan**
 - Melalui analisis studi kasus dan presentasi kelompok, peserta didik mampu menganalisis fungsi utama dan manfaat dari berbagai jenis lembaga jasa keuangan (Bank Umum, BPR, Asuransi, Dana Pensiun, Pegadaian, Pasar Modal, Koperasi Simpan Pinjam) bagi individu dan perekonomian secara komprehensif.
 - Melalui simulasi sederhana atau permainan peran, peserta didik mampu mengidentifikasi contoh produk dan layanan yang ditawarkan oleh masing-masing lembaga jasa keuangan dengan tepat.
- **Pertemuan 3: Literasi Keuangan dan Pemanfaatan Lembaga Jasa Keuangan**
 - Melalui diskusi interaktif dan pemecahan masalah, peserta didik mampu mengidentifikasi pentingnya literasi keuangan dalam memilih dan memanfaatkan lembaga jasa keuangan yang sesuai dengan kebutuhan mereka secara bijak.
 - Setelah melakukan riset mandiri dan presentasi, peserta didik mampu menyajikan contoh kasus nyata tentang penggunaan lembaga jasa keuangan yang efektif atau kurang efektif, serta mengusulkan solusi perbaikan.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Tabungan Pelajar: Mengapa Penting Sejak Dini?"
- "Investasi Receh: Mengenal Reksadana dan Saham bagi Pemula"
- "Asuransi: Perlindungan Diri dan Masa Depan"
- "Pinjaman Online: Manfaat dan Risiko yang Perlu Diketahui"
- "Peran OJK dalam Melindungi Konsumen Keuangan"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning*. PBL akan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah keuangan, sementara *Discovery Learning* akan memfasilitasi mereka untuk menemukan informasi dan membangun pemahaman secara mandiri.
- **Strategi:** Kooperatif (diskusi kelompok, proyek bersama), Inkuiri (mencari dan menemukan informasi), Kontekstual (menghubungkan materi dengan kehidupan nyata).
- **Metode:** Diskusi kelompok, studi kasus, presentasi, simulasi/permainan peran, riset mandiri, tanya jawab.

Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Matematika, Informatika, PKn), Perpustakaan sekolah, Koperasi sekolah (jika ada).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali (sebagai sumber informasi pengalaman pribadi), Bank lokal (jika memungkinkan untuk kunjungan atau *talk show* singkat), Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui media sosial atau situs web.
- **Masyarakat:** Komunitas keuangan lokal (misalnya, komunitas investor pemula online).

Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel dengan pengaturan tempat duduk yang mudah diubah untuk diskusi kelompok, papan tulis/layar proyektor, sudut baca/pojok literasi keuangan.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom (untuk berbagi materi, pengumuman, pengumpulan tugas), YouTube (untuk video edukasi), situs web OJK dan lembaga keuangan (untuk riset), platform video conference (jika pembelajaran jarak jauh).
- **Budaya Belajar:** Lingkungan yang mendukung eksplorasi, pertanyaan, dan diskusi terbuka. Mendorong rasa ingin tahu, menghargai setiap pendapat, dan membangun rasa percaya diri dalam berpendapat. Membangun budaya literasi keuangan di kelas.

Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital:** E-book IPS, artikel daring tentang lembaga jasa keuangan, infografis.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom atau platform lain untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran, berbagi temuan riset, dan bertanya.
- **Penilaian Daring:** Kuis menggunakan Google Form, Kahoot!, atau Mentimeter untuk asesmen formatif.
- **Simulasi/Permainan:** Aplikasi atau website simulasi investasi (jika tersedia dan sesuai).
- **Riset Online:** Peserta didik menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi, berita, dan studi kasus terkait lembaga jasa keuangan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Pertemuan 1: Mengenal Lembaga Jasa Keuangan dan Peranannya (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING - BERKESADARAN, JOYFUL LEARNING - MENGGEMBIRAKAN)

- **Menggugah Perhatian:** Guru memutar video pendek atau menampilkan gambar-gambar yang memicu pertanyaan, misalnya: "Bagaimana uang bisa sampai ke tangan kita?", "Apa bedanya menabung di celengan dan di bank?", "Pernahkah kalian melihat iklan pinjaman online?" (5 menit)
- **Membangkitkan Rasa Ingin Tahu (Bermain):** Guru memulai dengan permainan sederhana "Tebak Kata" atau "Cepat Tangkap" tentang istilah-istilah dasar keuangan (misal: "tabungan", "kredit", "investasi"). Peserta didik yang berhasil menjawab diberi apresiasi. (5 menit)
- **Menghubungkan dengan Kehidupan (Bermakna):** Guru bertanya: "Apa impian kalian di masa depan yang membutuhkan uang? (Misal: kuliah, beli HP baru, liburan). Bagaimana cara kalian mewujudkan impian itu dari sisi keuangan?" Guru memfasilitasi diskusi singkat dan mengaitkannya dengan pentingnya lembaga keuangan. (5 menit)
- **Pranala Awal (Mindful):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan mengaitkannya dengan manfaat yang akan diperoleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. (5 menit)

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING - MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

- **Mengeksplorasi (Memahami):**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan berbagai sumber belajar: teks dari buku ajar, infografis sederhana, video animasi singkat tentang "Apa itu lembaga jasa keuangan?", dan contoh-contoh nyata dari lingkungan sekitar (misal: brosur bank, iklan asuransi). Peserta didik dapat memilih sumber yang paling nyaman bagi mereka untuk memahami konsep dasar.
 - Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mengidentifikasi definisi dan peran umum lembaga jasa keuangan. (20 menit)
- **Mengaplikasi (Praktek):**
 - **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan beberapa studi kasus sederhana tentang kebutuhan keuangan (misal: ingin menabung untuk membeli sepeda, orang tua ingin membeli rumah, seseorang ingin memulai usaha). Setiap kelompok diminta untuk mengidentifikasi lembaga jasa keuangan yang mungkin relevan dan menjelaskan mengapa.
 - Kelompok kemudian melakukan *brainstorming* untuk mengelompokkan lembaga jasa keuangan menjadi Bank dan Lembaga Keuangan Non-Bank berdasarkan karakteristik yang mereka temukan dari sumber belajar. (30 menit)
- **Merefleksi (Diskusi dan Berbagi):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memfasilitasi tanya jawab antar kelompok. (15 menit)
 - Guru memberikan umpan balik dan menguatkan konsep yang benar, serta meluruskan miskonsepsi. (5 menit)

KEGIATAN PENUTUP (MEMBERIKAN UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA)

- **Refleksi Diri (Mindful):** Guru meminta peserta didik untuk menuliskan 1 hal baru yang mereka pelajari hari ini dan 1 pertanyaan yang masih mereka miliki. (5 menit)
- **Umpun Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik. Guru bisa memberikan kuis singkat (misal: 3 pertanyaan di Mentimeter) untuk melihat pemahaman cepat. (5 menit)
- **Menyimpulkan (Meaningful):** Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting pembelajaran hari ini tentang pengertian dan jenis lembaga jasa keuangan. (5 menit)
- **Perencanaan Selanjutnya (Joyful):** Guru menyampaikan topik untuk pertemuan berikutnya (fungsi dan manfaat lembaga jasa keuangan) dan memberikan tantangan ringan: "Coba amati di sekitar kalian, lembaga jasa keuangan apa saja yang sering kalian lihat? Apa saja yang mereka tawarkan?" (5 menit)

Pertemuan 2: Memahami Fungsi dan Manfaat Lembaga Jasa Keuangan (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING - BERKESADARAN, JOYFUL LEARNING - MENGGEMBIRAKAN)

- **Mengingat Kembali:** Guru memulai dengan kuis interaktif (Kahoot!) tentang materi pertemuan sebelumnya (jenis lembaga jasa keuangan). (5 menit)
- **Menghubungkan dengan Tujuan (Bermakna):** Guru menampilkan beberapa headline berita terkait layanan keuangan (misal: "Kemudahan Kredit Usaha Mikro", "Manfaat Asuransi Pendidikan"). Guru bertanya: "Apa manfaat nyata dari lembaga-lembaga ini bagi masyarakat?" (5 menit)
- **Pranala Awal (Mindful):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. (5 menit)

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING - MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREFLEKSI)

- **Mengeksplorasi (Memahami):**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru membagikan lembar kerja yang berisi skenario atau studi kasus tentang kebutuhan keuangan yang spesifik (misalnya, Pak Budi ingin memulai usaha, Bu Ani ingin menabung untuk pensiun, Dina ingin membeli rumah).
 - Setiap kelompok diberikan satu jenis lembaga jasa keuangan (Bank Umum, BPR, Asuransi, Dana Pensiun, Pegadaian, Pasar Modal, Koperasi Simpan Pinjam) untuk didalami fungsi dan produk utamanya. Guru menyediakan referensi (buku, website OJK, video) untuk setiap jenis lembaga. (25 menit)
- **Mengaplikasi (Praktek):**
 - **Diferensiasi Produk:** Setiap kelompok diminta untuk membuat presentasi singkat (bisa dalam bentuk poster digital, *mind map*, atau *slide* sederhana) yang menjelaskan fungsi, manfaat, dan produk layanan dari lembaga jasa keuangan yang mereka teliti. Mereka juga harus mengaitkannya dengan studi kasus yang diberikan.
 - Guru dapat memberikan opsi bagi peserta didik yang lebih suka visual untuk

membuat infografis, atau yang suka narasi untuk membuat cerita mini. (35 menit)

○ **Merefleksi (Diskusi dan Berbagi):**

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain bertindak sebagai "konsumen" yang bertanya tentang produk dan layanan. (20 menit)
- Guru memfasilitasi diskusi, memberikan umpan balik, dan meluruskan pemahaman. (10 menit)

KEGIATAN PENUTUP (MEMBERIKAN UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA)

- **Refleksi Diri (Joyful):** Guru meminta peserta didik untuk mengisi *exit ticket* digital (Google Form) dengan pertanyaan: "Satu hal yang paling menarik tentang lembaga keuangan hari ini adalah..." dan "Produk layanan keuangan apa yang paling ingin kalian ketahui lebih lanjut?". (5 menit)
- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas presentasi dan diskusi yang aktif. (5 menit)
- **Menyimpulkan (Meaningful):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan berbagai fungsi dan manfaat lembaga jasa keuangan bagi kehidupan sehari-hari dan perekonomian. (5 menit)
- **Perencanaan Selanjutnya:** Guru memberikan penugasan untuk pertemuan berikutnya: "Cari contoh kasus nyata (dari berita atau pengalaman pribadi/lingkungan sekitar) tentang penggunaan lembaga jasa keuangan, baik yang berhasil maupun yang bermasalah. Siapkan untuk diskusi." (5 menit)

Pertemuan 3: Literasi Keuangan dan Pemanfaatan Lembaga Jasa Keuangan (2 JP)

KEGIATAN PENDAHULUAN (MINDFUL LEARNING - BERKESADARAN, JOYFUL LEARNING - MENGGEMBIRAKAN)

- **Menggugah Perhatian:** Guru menampilkan beberapa berita atau video pendek tentang kasus penipuan investasi atau masalah keuangan yang dialami masyarakat akibat kurangnya literasi keuangan. "Apa yang menyebabkan hal ini terjadi?" (5 menit)
- **Menghubungkan dengan Tujuan (Bermakna):** Guru bertanya: "Mengapa kita perlu 'melek' keuangan? Apa risiko jika kita tidak memahami lembaga jasa keuangan?" (5 menit)
- **Pranala Awal (Mindful):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu pentingnya literasi keuangan dan bagaimana memilih lembaga jasa keuangan yang tepat. (5 menit)

KEGIATAN INTI (MEANINGFUL LEARNING - MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, MEREKLEKSI)

○ **Mengeksplorasi (Memahami):**

- **Diferensiasi Konten:** Peserta didik secara mandiri mencari informasi tentang pentingnya literasi keuangan, peran OJK dalam melindungi konsumen, dan tips memilih lembaga jasa keuangan yang terpercaya. Guru menyediakan daftar situs web terpercaya (OJK, Bank Indonesia, lembaga keuangan resmi) sebagai panduan. (20 menit)

- **Mengaplikasi (Praktek):**

- **Diferensiasi Proses & Produk:** Peserta didik secara berkelompok (atau individu, jika memungkinkan) menganalisis kasus-kasus nyata yang sudah mereka cari di rumah. Mereka diminta untuk:
 1. Mengidentifikasi masalah yang terjadi.
 2. Menentukan lembaga jasa keuangan yang terlibat.
 3. Menganalisis mengapa kasus itu terjadi (kurangnya literasi keuangan? penipuan? salah pilih produk?).
 4. Mengusulkan solusi atau rekomendasi untuk mencegah kasus serupa atau memperbaiki situasi.
- Produk yang dihasilkan bisa berupa presentasi (Google Slides), infografis, atau narasi singkat yang diposting di Google Classroom. (40 menit)

- **Merefleksi (Diskusi dan Berbagi):**

- Beberapa kelompok mempresentasikan analisis kasus dan solusinya. Guru dan peserta didik lainnya memberikan umpan balik dan masukan. (20 menit)
- Guru memfasilitasi diskusi tentang pentingnya bersikap kritis dan hati-hati dalam memanfaatkan lembaga jasa keuangan. (10 menit)

KEGIATAN PENUTUP (MEMBERIKAN UMPAN BALIK, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN SELANJUTNYA)

- **Refleksi Diri (Mindful):** Guru meminta peserta didik untuk membuat komitmen pribadi tentang bagaimana mereka akan meningkatkan literasi keuangan mereka di masa depan. (5 menit)
- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik menyeluruh terhadap performa peserta didik selama tiga pertemuan, mengapresiasi upaya dan hasil belajar. (5 menit)
- **Menyimpulkan (Meaningful):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan seluruh materi Bab Lembaga Jasa Keuangan, menekankan pentingnya pemahaman dan literasi keuangan. (5 menit)
- **Perencanaan Selanjutnya (Joyful):** Guru mengumumkan materi bab selanjutnya dan memberikan tantangan: "Bagaimana pengetahuan tentang lembaga keuangan ini bisa membantu kalian dalam mencapai impian finansial di masa depan?" (5 menit)

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang lembaga jasa keuangan, minat, dan gaya belajar.
- **Format:**
 - **Tes Tulis (Google Form):** 5-7 pertanyaan pilihan ganda singkat tentang istilah-istilah dasar keuangan (misal: "Apa itu tabungan?", "Di mana tempat aman untuk menyimpan uang?"). Termasuk pertanyaan terkait minat ("Apa yang ingin kamu ketahui tentang uang dan keuangan?") dan preferensi belajar ("Bagaimana cara kamu belajar paling efektif?").
 - **Observasi:** Guru mengamati partisipasi dan pertanyaan awal peserta didik saat kegiatan pendahuluan di pertemuan pertama.

2. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi mengajar.
- **Format:**
 - **Observasi:**
 - **Diskusi Kelompok:** Guru mengamati keaktifan, kontribusi, dan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam diskusi.
 - **Presentasi Kelompok:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam menjelaskan konsep, menganalisis studi kasus, dan menjawab pertanyaan.
 - **Tes Lisan/Tanya Jawab:** Guru mengajukan pertanyaan singkat kepada peserta didik secara individual atau kelompok selama pembelajaran.
 - **Penilaian Produk:**
 - **Hasil Diskusi/Peta Pikiran/Infografis (Pertemuan 1 & 2):** Penilaian berdasarkan kelengkapan informasi, ketepatan konsep, dan kreativitas penyajian.
 - **Analisis Studi Kasus (Pertemuan 3):** Penilaian berdasarkan kedalaman analisis, relevansi solusi, dan kemampuan menyajikan temuan.
 - **Kuis Singkat (Mentimeter/Kahoot!):** Digunakan di awal atau akhir setiap pertemuan untuk mengecek pemahaman cepat.
 - **Refleksi Diri (Exit Ticket):** Peserta didik menuliskan pembelajaran penting dan pertanyaan yang masih ada.

3. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
- **Format:**
 - **Tes Tulis:**
 - **Bentuk:** Kombinasi pilihan ganda, isian singkat, dan esai/analisis studi kasus.
 - **Pertanyaan Contoh:**
 - **Pilihan Ganda:** "Manakah di bawah ini yang termasuk Lembaga Keuangan Bukan Bank?" (A. Bank Umum, B. Koperasi Simpan Pinjam, C. Bank Perkreditan Rakyat, D. Bank Sentral).
 - **Isian Singkat:** "Lembaga yang bertugas mengawasi seluruh kegiatan di sektor jasa keuangan di Indonesia adalah..."
 - **Esai/Analisis Studi Kasus:**
 - "Jelaskan fungsi utama dari bank umum dan berikan 2 contoh produk yang paling sering digunakan masyarakat!"
 - "Seorang remaja ingin memulai usaha kecil dan membutuhkan modal. Jelaskan dua alternatif lembaga jasa keuangan yang dapat ia manfaatkan untuk mendapatkan modal, lengkap dengan kelebihan dan kekurangannya!"
 - "Baca studi kasus berikut: 'Pak Hendra tergiur investasi online yang menjanjikan keuntungan 100% dalam sebulan. Ia kemudian menanamkan seluruh tabungannya tanpa mencari tahu legalitas dan risikonya. Akhirnya, uangnya dibawa kabur.' Analisis kasus ini dari sudut pandang literasi

keuangan dan berikan saran bagaimana Pak Hendra seharusnya bertindak."

- **Penilaian Proyek/Presentasi (Jika memungkinkan):**
- **Tugas Proyek:** "Buatlah kampanye mini (bisa berupa poster digital, video TikTok singkat, atau infografis interaktif) tentang pentingnya literasi keuangan bagi remaja dalam memilih produk tabungan di bank/lembaga keuangan **lainnya**. Sertakan tips memilih bank yang aman dan terpercaya."
- **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - Kesesuaian dengan tema (20%)
 - Kelengkapan dan keakuratan informasi (30%)
 - Kreativitas dan daya tarik penyajian (20%)
 - Kemampuan komunikasi dan presentasi (jika ada) (20%)
 - Kemampuan analisis dan solusi (10%)