



Deskripsi Umum

Kelas 1

Pembelajaran ini bertujuan mengenalkan siswa kelas 1 pada konsep dasar uang dan nilainya melalui kegiatan sederhana dan kontekstual. Siswa diperkenalkan pada berbagai jenis uang, perbedaan nilainya, serta fungsinya sebagai alat tukar dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bahasa dan contoh yang sesuai dengan usia mereka.

Melalui aktivitas interaktif seperti simulasi jual beli dan penggunaan media konkret, siswa diharapkan mampu memahami cara menggunakan uang secara sederhana. Pembelajaran ini juga menanamkan sikap teliti dan bertanggung jawab dalam menggunakan uang sejak dini.



Inveskids

Financial literacy for kids

A. TEMA

Mengenal Uang dan Nilainya

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu **mengidentifikasi** perbedaan bentuk fisik uang koin dan uang kertas (nominal Rp1.000 hingga Rp100.000) dengan benar.
- Siswa mampu **menjelaskan fungsi uang** sebagai alat tukar yang sah untuk mendapatkan barang kebutuhan.
- Siswa mampu **memahami asal-usul uang** sebagai hasil dari bekerja atau usaha, bukan sesuatu yang muncul secara ajaib

C. INDIKATOR

- Siswa dapat menyebutkan nominal uang saat ditunjukkan gambar atau uang mainan.
- Siswa dapat mengurutkan uang dari nilai terkecil ke terbesar.
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara melakukan transaksi sederhana (memberi uang dan menerima barang).
- Siswa dapat menjawab dengan benar bahwa uang didapatkan dari "bekerja"

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Pertemuan Pertama (35 menit)
- Pertemuan Kedua (35 menit)
- Pertemuan Ketiga (35 menit)

KELAS 1 - PERTEMUAN 1

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Pengamatan Langsung, Tanya Jawab, dan Bermain Peran (*Role Play*)
- **Materi = Mengenal Mata Uang:** Mengidentifikasi jenis koin dan uang kertas (nominal Rp1.000 hingga Rp100.000)
- **Media (Alat Bantu)**
 - Uang mainan (lengkap koin dan kertas).
- **Tujuan**
 - Siswa mampu **mengidentifikasi** perbedaan bentuk fisik uang koin dan uang kertas (nominal Rp1.000 hingga Rp100.000) dengan benar.
- **Indikator**
 - Siswa dapat menyebutkan nominal uang saat ditunjukkan gambar atau uang mainan.
 - siswa dapat mengurutkan uang dari nilai terkecil ke terbesar



➤ **Assesment/Penilaian**

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama =.....

Kelas/No = ...

Tanggal = ...

A. Pasangkan Gambarnya!

Tariklah garis dari gambar uang ke nilai angka yang tepat.

- [Gambar Uang Rp1.000 Kertas] -----> Rp10.000
- [Gambar Uang Rp5.000 Kertas] -----> Rp1.000
- [Gambar Uang Rp10.000 Kertas] -----> Rp50.000
- [Gambar Uang Rp50.000 Kertas] -----> Rp5.000

B. Urutkan Nilainya!

Tuliskan angka 1 sampai 4 di bawah gambar uang berikut, mulai dari yang nilainya paling kecil ke yang paling besar.

- [Gambar Rp20.000] : (...)
- [Gambar Rp2.000] : (...)
- [Gambar Rp100.000]: (...)
- [Gambar Rp5.000] : (...)

C. Jawablah dengan Jujur!

1. Apa yang kita gunakan untuk membayar es krim di kantin? (Batu / Uang)
2. Ayah dan Ibu mendapatkan uang karena mereka... (Bekerja / Tidur)

3. Rubrik Assesmen/Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Identifikasi Nominal	Mampu menyebutkan semua nominal uang (1rb-100rb) dengan sangat cepat.	Mampu menyebutkan sebagian besar nominal, namun sesekali tertukar.	Hanya mengenal nominal kecil (1rb - 5rb).	Belum bisa membedakan nominal uang.

Konsep Fungsi Uang	Paham uang sebagai alat tukar dan bisa transaksi mandiri.	Paham fungsi uang tapi perlu sedikit bantuan saat transaksi.	Mengetahui uang untuk belanja tapi bingung cara menggunakannya.	Belum paham bahwa barang harus ditukar dengan uang.
---------------------------	---	--	---	---

Pemahaman Sumber Uang	Menjelaskan dengan jelas bahwa uang didapat dari bekerja/usaha.	Menyebutkan uang dari orang tua tapi tahu orang tua bekerja.	Mengira uang didapat secara gratis atau dari mesin saja.	Tidak tahu dari mana uang berasal.
------------------------------	---	--	--	------------------------------------

Urutan Nilai	Mampu mengurutkan 5-6 uang dari terkecil ke terbesar tanpa salah.	Mampu mengurutkan 3-4 uang dengan benar.	Bisa membedakan mana yang "besar" dan "kecil" saja.	Belum bisa membandingkan nilai angka.
---------------------	---	--	---	---------------------------------------

➤ Kegiatan Pembelajaran

A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Apersepsi:** Guru menunjukkan sebuah dompet dan bertanya, "Apa isi di dalam sini yang kita gunakan untuk membeli es krim?"
- **Diskusi Singkat:** Guru bertanya dari mana anak-anak mendapatkan uang saku dan untuk apa uang itu digunakan.

B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Observasi Fisik (Mengenal Mata Uang)**
 - Guru membagikan set **uang mainan** kepada setiap kelompok siswa.
 - Siswa diminta mengamati warna, gambar, dan jumlah angka nol pada setiap lembar uang (Rp1.000, Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, Rp20.000, Rp50.000, Rp100.000).
 - **Game Cepat:** Guru menyebutkan nominal (misal: "Angkat uang sepuluh ribu!"), dan siswa berlomba mengangkat uang yang benar.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

C. PENUTUP (10 menit)

- **Refeleksi :** Guru Bertanya "Apakah sekarang kalian sudah mengetahui jenis uang dan nominalnya?"
- **Kesimpulan:** Mengulang kembali bahwa uang adalah alat tukar dan kita harus bijak menggunakannya karena mendapatkannya butuh kerja keras

KELAS 1 - PERTEMUAN 2

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Pengamatan Langsung, Tanya Jawab, dan Bermain Peran (*Role Play*)
- **Materi = Fungsi Uang:** Memahami bahwa uang adalah alat tukar untuk mendapatkan barang
- **Media (Alat Bantu)**
 - Uang mainan (lengkap koin dan kertas).
 - Barang-barang di sekitar kelas untuk "dijual".
 - Label harga dari kertas kecil.
- **Tujuan**
 - Siswa mampu **menjelaskan fungsi uang** sebagai alat tukar yang sah untuk mendapatkan barang kebutuhan
- **Indikator**
 - Siswa dapat mendemonstrasikan cara melakukan transaksi sederhana (memberi uang dan menerima barang)

➤ **Assesment/Penilaian**

Nama =.....

Kelas/No = ...

Tanggal = ...

Tugas 1: Pilih Alat Tukar yang Benar

Lingkari gambar yang **SAH** digunakan untuk mendapatkan barang di toko!

- [Gambar Daun]
- [Gambar Uang Kertas Rp5.000] (Lingkari)
- [Gambar Batu]
- [Gambar Uang Logam Rp1.000] (Lingkari)

Tugas 2: Menghubungkan Barang dan Harga

Tarik garis dari barang kebutuhan ke uang yang pas harganya!

1. **Pensil (Rp2.000)** -----> [Gambar Uang Rp2.000]
2. **Susu Kotak (Rp5.000)** -----> [Gambar Uang Rp5.000]
3. **Roti (Rp10.000)** -----> [Gambar Uang Rp10.000]

Tugas 3: Ayo Berpikir!

Beri tanda centang (\$\checkmark\$) pada kalimat yang benar:

- (...) Kita bisa mengambil barang di toko tanpa memberikan uang.
- (...) Penjual memberikan barang karena kita memberikan uang sebagai alat tukar.
- (...) Uang digunakan untuk membeli barang kebutuhan kita.

- Rubrik Assesmen/Penilaian**

Penilaian Sikap dan Performa

No	Nama Siswa	Menyerahkan uang dengan nilai yang pas	Mengambil barang sesuai kebutuhan	Mengerti bahwa barang tidak gratis
1				
2				

(Kriteria Pemahaman)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pemahaman Alat Tukar	Sangat paham bahwa uang adalah satu-satunya alat tukar yang sah di toko.	Paham uang sebagai alat tukar, namun masih ragu dengan benda lain.	Tahu uang untuk belanja, tapi belum paham istilah "alat tukar".	Belum mengerti mengapa kita harus memberi uang kepada penjual.
Ketepatan Transaksi	Memberikan uang mainan dengan nominal yang tepat tanpa bantuan.	Memberikan uang yang benar setelah dibantu atau diingatkan guru.	Bisa memberikan uang namun nominalnya sering salah/tertukar.	Tidak bisa mencocokkan uang dengan harga barang.

Identifikasi Barang	Dapat membedakan barang kebutuhan dengan sangat baik saat simulasi.	Dapat memilih barang kebutuhan dengan sedikit arahan.	Memilih barang secara acak tanpa melihat label harga.	Hanya bermain dengan uang mainan tanpa melakukan transaksi.
----------------------------	--	--	--	--

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar seorang anak yang lapar di depan toko roti. Guru bertanya: "Apa yang harus anak itu berikan kepada penjual agar bisa makan roti tersebut?" (Jawaban: Uang)
- **Eksplorasi:** Guru menjelaskan bahwa dulu orang menukar barang dengan barang (barter), tapi sekarang kita menggunakan **Uang** karena sah dan diakui semua orang.

B. KEGIATAN INTI (15 menit)

➤ **Role Play "Toko Kebutuhan"**

- Guru menyiapkan pojok kelas berisi barang kebutuhan (susu, roti, buku tulis, sabun).
- Siswa diberikan uang mainan dengan nominal pas.
- Siswa harus mengantre dan menyerahkan uang yang sesuai dengan label harga untuk mendapatkan barang tersebut.
- Guru menekankan: "Tanpa uang ini, penjual tidak boleh memberikan barangnya karena uang adalah alat tukar yang sah."

➤ **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**

➤ **Rubrik Penilaian**

Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

C. PENUTUP (10 menit)

- **Refleksi :** Guru bertanya "Apakah siswa kesulitan mencocokkan angka di label harga dengan angka di uang mainan? (Jika ya, butuh penguatan materi angka/numerasi). Guru Bertanya "Apakah siswa sudah mengerti bahwa uang logam dan uang kertas memiliki fungsi yang sama sebagai alat tukar?"
- **Kesimpulan:** Mengulang kembali bahwa uang adalah alat tukar dan kita harus bijak menggunakannya karena mendapatkannya butuh kerja keras

KELAS 1 - PERTEMUAN 3

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Pengamatan Langsung, Tanya Jawab, dan Bermain Peran (*Role Play*)
- **Materi = Sumber Uang:** Menjelaskan bahwa uang didapatkan melalui bekerja/usaha, bukan sekadar "keluar dari mesin"
- **Media (Alat Bantu)**
 - Uang mainan (lengkap koin dan kertas).
 - Barang-barang di sekitar kelas untuk "dijual".
 - Label harga dari kertas kecil.
- **Tujuan**

Siswa mampu **memahami asal-usul uang** sebagai hasil dari bekerja atau usaha, bukan sesuatu yang muncul secara ajaib.
- **Indikator**

Siswa dapat menjawab dengan benar bahwa uang didapatkan dari "bekerja".
- **Assesment/Penilaian**

Nama =.....
Kelas/No = ...
Tanggal = ...

Tugas 1: Hubungkan Pekerjaan dan Hasilnya!

Tarik garis dari gambar pekerjaan ke apa yang mereka kerjakan untuk dapat uang!

Petani -----> [Gambar Menanam Padi/Sayur]
Dokter -----> [Gambar Mengobati Orang Sakit]
Guru -----> [Gambar Mengajar di Kelas]
Koki -----> [Gambar Memasak Makanan]

Tugas 2: Benar atau Salah?

Beri tanda centang (V) pada kotak yang benar!

Uang datang sendiri ke dalam dompet kita saat kita tidur. (**Salah**)

Ayah dan Ibu pergi bekerja untuk mencari uang. (**Benar**)

Mesin ATM bisa mengeluarkan uang karena ada orang yang menabung hasil kerjanya di sana.(**Benar**)

Tugas 3: Gambar Impianmu

Di kolom ini, gambarlah pekerjaan yang ingin kamu lakukan saat besar nanti untuk mendapatkan uang! (Kotak kosong untuk menggambar)

- **Rubrik Assesmen/Penilaian**

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pemahaman Sumber Uang	Dapat menjelaskan dengan kalimat sendiri bahwa uang adalah upah dari bekerja.	Tahu bahwa uang berasal dari bekerja, namun penjelasannya masih singkat.	Tahu uang dari orang tua, tapi belum paham kalau orang tua harus bekerja.	Menganggap uang muncul secara ajaib/gratis dari mesin atau toko.
Identifikasi Pekerjaan	Dapat menyebutkan lebih dari 3 jenis pekerjaan dan apa yang mereka lakukan.	Dapat menyebutkan 2-3 jenis pekerjaan dengan benar.	Hanya tahu 1 jenis pekerjaan (misal: guru).	Tidak tahu jenis-jenis pekerjaan orang dewasa.
Keterlibatan Simulasi	Sangat aktif melakukan tugas "pekerjaan" di kelas dengan penuh tanggung jawab.	Melakukan tugas dengan baik sampai selesai.	Melakukan tugas namun perlu sering diingatkan oleh guru.	Tidak mau melakukan tugas simulasi yang diberikan.

➤ Kegiatan Pembelajaran

➤ PENDAHULUAN (10 menit)

- **Apersepsi:** Guru menunjukkan gambar mesin ATM dan bertanya: "Apakah di dalam mesin ini ada pohon uang? Mengapa uang di dalamnya bisa habis?"
- **Diskusi Singkat:** Guru bercerita tentang "Pak Budi si Tukang Roti". Pak Budi bangun pagi untuk membuat roti (Usaha). Orang-orang membeli roti Pak Budi (Pertukaran). Pak Budi menerima uang untuk ditabung dan mengisi saldo di bank/ATM

➤ KEGIATAN INTI (15 menit)

● Role Play "BENGKEL KREATIF"

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok "Pekerjaan" (Contoh: Kelompok Tukang Gambar, Kelompok Perapi Buku, Kelompok Pembersih Meja).
- Siswa melakukan tugasnya (Misal: Menggambar bunga atau merapikan perpustakaan kelas).
- Setelah tugas selesai, Guru memberikan "Gaji" berupa uang mainan atau stiker sebagai simbol upah atas kerja keras mereka.

● **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**

● **Rubrik Penilaian**

Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

➤ PENUTUP (10 menit)

- **Refeleksi :** Guru Bertanya "Apakah sekarang kalian sudah mengetahui jenis uang dan nominalnya?"
- **Kesimpulan:** Mengulang kembali bahwa uang adalah alat tukar dan kita harus bijak menggunakannya karena mendapatkannya butuh kerja keras