

Deskripsi Umum

Kelas 2

Pembelajaran dalam buku kurikulum ini membahas konsep dasar mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami cara mengidentifikasi, membedakan, serta menentukan prioritas antara kebutuhan yang bersifat mendasar dan keinginan yang bersifat pelengkap, sehingga mampu membentuk sikap bijak dalam pengambilan keputusan.

A. TEMA

Kebutuhan vs Keinginan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

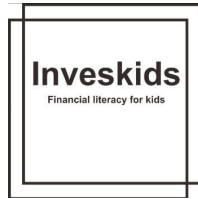
- Siswa mampu membedakan antara kebutuhan (barang yang harus ada untuk bertahan hidup/belajar) dan keinginan (barang yang menyenangkan untuk dimiliki tapi tidak wajib).
- Siswa mampu menganalisis alasan di balik sebuah keputusan belanja (Mengapa saya membeli ini?).
- Siswa mampu **memprioritaskan** daftar belanjaan berdasarkan tingkat kepentingan dalam situasi anggaran terbatas.

C. INDIKATOR

- Siswa dapat mengklasifikasikan minimal 5 item ke dalam kategori "Kebutuhan" atau "Keinginan" dengan tepat.
- Siswa dapat menjelaskan secara lisan mengapa "Air minum" lebih penting daripada "Mainan robot".
- Siswa dapat membuat pilihan belanja yang benar dalam simulasi "Belanja Cerdas" dengan uang terbatas.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

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



KELAS 2 - PERTEMUAN 1

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode =** Diskusi, Permainan Sortir, dan Simulasi Belanja.
- **Materi =** **Pengertian Kebutuhan dan Keinginan**
- **Media (Alat Bantu)**
 - Barang-barang alat peraga
- **Tujuan**
 - Siswa mampu membedakan antara kebutuhan (barang yang harus ada untuk bertahan hidup/belajar) dan keinginan (barang yang menyenangkan untuk dimiliki tapi tidak wajib).
- **Indikator**
 - Siswa dapat mengklasifikasikan minimal 5 item ke dalam kategori "Kebutuhan" atau "Keinginan" dengan tepat.

➤ **Assesment/Penilaian**
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

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

Tugas 1: Gunting dan Tempel (atau Tuliskan)

Klasifikasikan benda-benda di bawah ini ke dalam kolom yang benar! (*Benda: Nasi, Obat, Video Game, Susu, Mobil-mobilan, Pakaian, Cokelat, Rumah*)

Kolom KEBUTUHAN (Penting)	Kolom KEINGINAN (Hanya Ingin)
1.	1.
2.	2.
3.	3.

4.	4.
---------	---------

Tugas 2: Analisis Gambar

Perhatikan gambar di bawah ini. Jika kamu hanya punya uang sedikit, mana yang harus kamu beli duluan? Berikan tanda centang (\$\checkmark\$).

- Air Mineral -- ATAU -- Minuman Soda Berwarna
- Sepatu Sekolah yang Pas -- ATAU -- Sepatu Roda untuk Bermain

➤ Rubrik Asesmen/Penilaian

A. Penilaian Pengetahuan (Skor LKS)

- Skor 10 untuk setiap jawaban benar pada tabel klasifikasi.
- Skor 20 untuk alasan yang tepat pada analisis gambar.

B. Rubrik Penilaian Performa (Aktivitas Game & Simulasi)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kemampuan Membedakan	Mampu membedakan kebutuhan dan keinginan dengan tepat tanpa kesalahan sama sekali.	Mampu membedakan dengan tepat, namun sempat ragu pada 1-2 benda.	Masih sering tertukar antara keinginan dan kebutuhan.	Belum bisa membedakan antara kedua konsep tersebut.

<p>Pengambilan Keputusan</p>	<p>Dalam simulasi, selalu memilih kebutuhan pokok terlebih dahulu sebelum keinginan.</p>	<p>Memilih kebutuhan, namun perlu diingatkan sedikit oleh guru.</p>	<p>Lebih banyak memilih keinginan karena tampilannya menarik.</p>	<p>Menggunakan semua uang untuk keinginan tanpa membeli kebutuhan.</p>
<p>Penjelasan Logis</p>	<p>Dapat menjelaskan alasan yang sangat logis mengapa sebuah benda disebut kebutuhan.</p>	<p>Dapat menjelaskan alasan sederhana yang masuk akal.</p>	<p>Alasan yang diberikan kurang jelas atau hanya ikut teman.</p>	<p>Tidak bisa memberikan alasan sama sekali.</p>

➤ Kegiatan Pembelajaran

A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Pancingan Visual:** Guru menunjukkan dua buah tas. Tas A berisi air minum, kotak bekal, dan buku tulis. Tas B berisi mainan robot-robotan, permen, dan aksesoris rambut.
- **Pertanyaan Pemantik:** "Jika kalian sedang berada di sekolah dan merasa lapar serta haus, tas mana yang paling kalian butuhkan? Kenapa tas yang satu lagi tidak kalian pilih dulu?"
- **Penyampaian Tujuan:** Hari ini kita akan belajar membedakan mana barang yang "Harus Ada" (Kebutuhan) dan mana barang yang "Ingin Ada" (Keinginan).

B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Penjelasan Singkat:** Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana:
 - **Kebutuhan:** Sesuatu yang kita perlukan agar sehat, selamat, dan bisa belajar (Contoh: makanan sehat, air, rumah, pakaian sekolah).
 - **Keinginan:** Sesuatu yang kita mau agar merasa senang, tapi kalau tidak ada kita masih tetap baik-baik saja (Contoh: es krim, mainan, menonton bioskop).
- **Game "Berdiri atau Duduk":** Guru menyebutkan nama benda. Jika itu **Kebutuhan**, siswa harus **Berdiri**. Jika itu **Keinginan**, siswa harus **Duduk**. (Contoh benda: Susu, Sepeda baru, Sabun, Boneka).

- **Simulasi "Pesta Ulang Tahun":**
 - Siswa diberi gambar "Budget/Uang" sebesar Rp10.000 (berupa potongan kertas).
 - Siswa harus memilih barang untuk kebutuhan sekolah dari katalog gambar yang disediakan guru (Pensil Rp2.000, Penghapus Rp1.000, Buku Rp4.000, Stiker Lucu Rp3.000, Balon Rp2.000).
 - Siswa harus memastikan kebutuhan alat tulis terpenuhi sebelum membeli mainan.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

C. PENUTUP (10 menit)

- **Kesimpulan:** Siswa bersama guru menyimpulkan bahwa mendahulukan kebutuhan akan membuat kita lebih tenang dan uang kita tidak cepat habis untuk hal yang tidak penting.
- **Refleksi:** "Apa satu barang yang minggu lalu kalian beli tapi sebenarnya itu hanya keinginan?"

KELAS 2 - PERTEMUAN 2

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Pengamatan Langsung, Tanya Jawab, dan Bermain Peran (*Role Play*)
- **Materi** = Analisis Kebutuhan dan Keinginan
- **Media (Alat Bantu)**
 - Alat tulis, kartu bergambar
- **Tujuan**
 - Siswa mampu menganalisis alasan di balik sebuah keputusan belanja (Mengapa saya membeli ini?)
 - Siswa tidak hanya tahu definisi, tetapi mampu melakukan analisis sederhana (bertanya pada diri sendiri) sebelum melakukan transaksi.
- **Indikator**
 - Siswa dapat menjelaskan secara lisan mengapa "Air minum" lebih penting daripada "Mainan robot"
- **Assesment/Penilaian**

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

Tugas 1: Bantu Mereka Memilih! Tariklah garis untuk memberikan saran kepada temanmu

Kondisi Teman	Saran Barang yang Dibeli (Analisis)
Haus setelah olahraga	A. Mainan Mobil-mobilan
Pensil satu-satunya patah	B. Air Minum
Perut terasa lapar	C. Pensil Baru
Ingin bermain di rumah	D. Roti atau Nasi

Tugas 2: Jadi Detektif Belanja Kamu ingin membeli **Es Krim**. Mari kita analisis:

- Jika kamu tidak beli es krim, apakah kamu akan sakit? (**Ya / Tidak**)
- Apakah es krim adalah makanan pokok? (**Ya / Tidak**)
- Jadi, es krim termasuk: (**Kebutuhan / Keinginan**)

➤ **Rubrik Assesmen/Penilaian**

A. Penilaian Sikap (Observasi saat Simulasi)

No	Nama Siswa	Mampu Menahan Diri (Mendahulukan Butuh)	Berani Menjelaskan Alasan
1			

B. Rubrik Kriteria Pemahaman (Analisis)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Analisis Keputusan	Mampu menggunakan "3 Pertanyaan Ajaib" secara mandiri untuk menentukan kategori barang.	Mampu menganalisis dengan benar namun sesekali masih ragu.	Bisa membedakan tapi alasan yang diberikan belum logis (hanya ikut-ikutan).	Belum bisa memberikan alasan mengapa suatu barang dipilih.
Ketepatan Klasifikasi	Mengklasifikasikan semua barang (5/5) dengan tepat sesuai konteks kebutuhan.	Mengklasifikasikan 4 dari 5 barang dengan tepat.	Mengklasifikasikan 3 dari 5 barang dengan tepat.	Hanya mampu menjawab 1-2 barang dengan benar.

Manajemen Anggaran	Memilih kombinasi barang yang tidak melebihi uang dan mementingkan fungsi.	Memilih barang sesuai budget, namun prioritas masih agak tercampur.	Memilih barang melampaui uang yang diberikan (overspend).	Tidak mengerti hubungan antara jumlah uang dan harga barang.
---------------------------	--	---	---	--

➤ Kegiatan Pembelajaran

A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Cerita Pemantik:** Guru bercerita tentang "Boni yang Bingung". Boni punya uang Rp5.000, dia lapar sekali tapi dia juga melihat mainan stiker yang lucu. Apa yang harus Boni lakukan?
- **Penyampaian "3 Pertanyaan Ajaib":** Guru memperkenalkan 3 pertanyaan yang harus diucapkan siswa sebelum membeli:
 - *Apakah aku akan sakit/lapar/susah kalau tidak beli ini?*
 - *Apakah aku sudah punya yang mirip di rumah?*
 - *Apakah uangku cukup untuk membeli yang lebih penting nanti?*

B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Aktivitas "Detektif Barang"**
 - Guru menunjukkan sebuah benda (misal: Pensil Baru yang lucu).
 - Siswa diajak menganalisis bersama menggunakan "3 Pertanyaan Ajaib".
 - *Analisis:* "Pensil saya masih panjang, jadi kalau tidak beli ini, saya masih bisa menulis. Berarti ini adalah **Keinginan**."
- **Kerja Kelompok: "Pilah-Pilih Kertas Belanja"**
 - *Setiap kelompok diberi 5 kartu bergambar (Contoh: Obat, Susu, Es Krim, Topi Pesta, Sabun).*
 - Siswa harus menempelkan kartu tersebut di papan "Pohon Kebutuhan" atau "Kotak Keinginan" berdasarkan hasil diskusi/analisis kelompok.
- **Simulasi "Tantangan Kantin":**
 - Siswa diberi uang mainan Rp5.000.
 - Di depan kelas ada "Menu Kantin": Nasi Uduk (Rp4.000), Air Putih (Rp2.000), Mainan Peluit (Rp3.000).
 - Siswa harus memilih dan menuliskan alasannya di kertas kecil.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

C. PENUTUP (10 menit)

- **Kesimpulan:** Membeli kebutuhan membuat kita aman, membeli keinginan secukupnya membuat kita senang, tapi harus mendahulukan yang butuh.
- **Yel-Yel Keuangan:** "Pikir dulu, baru beli! Kebutuhan nomor satu!"

KELAS 2 - PERTEMUAN 3

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Pengamatan Langsung, Tanya Jawab, dan Bermain Peran (*Role Play*)
- **Materi** = Memprioritaskan kebutuhan daripada Keinginan
- **Media (Alat Bantu)**
 - Alat tulis
- **Tujuan**
 - Siswa mampu **memprioritaskan** daftar belanjaan berdasarkan tingkat kepentingan dalam situasi anggaran terbatas.
 - Siswa mampu membuat urutan prioritas belanja dan berani menunda membeli keinginan jika kebutuhan belum terpenuhi
- **Indikator**
 - Siswa dapat membuat pilihan belanja yang benar dalam simulasi "Belanja Cerdas" dengan uang terbatas
- **Assesment/Penilaian**

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

Tugas 1: Beri Nomor Prioritas! Urutkan barang di bawah ini dari yang **paling penting** (Nomor 1) sampai yang **boleh ditunda** (Nomor 4).

 - (...) Buku Tulis untuk sekolah.
 - (...) Mobil-mobilan baru.
 - (...) Air minum saat haus.
 - (...) Cokelat manis.

Tugas 2: Menjadi Penasihat Keuangan Temanmu bernama Ani punya uang Rp5.000. Sepatunya rusak dan tidak bisa dipakai sekolah. Tapi Ani ingin membeli bando bunga seharga Rp5.000.

 1. Apa yang sebaiknya Ani beli?
 2. Mengapa?
- **Rubrik Assesmen/Penilaian**

A. Penilaian Sikap & Performa (Observasi)

No	Nama Siswa	Mampu mengurutkan benda sesuai kepentingan	Mampu menahan diri dari godaan "keinginan" dalam simulasi
1			

B. Rubrik Kriteria Pemahaman (Pengetahuan)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kemampuan Memprioritaskan	Mampu menyusun urutan prioritas dengan tepat dan memberikan alasan logis.	Mampu menyusun prioritas dengan tepat, namun alasan masih sederhana.	Berhasil menentukan 1-2 prioritas, tapi masih ada yang tertukar.	Belum bisa menentukan mana yang harus didahulukan.
Analisis Kasus	Memberikan saran yang sangat tepat dan menjelaskan risiko jika salah memilih.	Memberikan saran yang tepat dengan penjelasan singkat.	Memberikan saran yang tepat tapi tidak bisa menjelaskan alasannya.	Memberikan saran untuk mendahulukan keinginan.
Manajemen Uang (Simulasi)	Menggunakan uang untuk membeli kebutuhan utama dan masih memiliki sisa (hemat).	Menggunakan uang untuk semua kebutuhan tanpa sisa.	Membeli kebutuhan tapi uangnya habis tercampur dengan keinginan.	Menghabiskan uang hanya untuk keinginan.

➤ Kegiatan Pembelajaran

A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Apersepsi:** Guru membawa sebuah tas sekolah berisi buku-buku dan satu buah mainan besar. Guru bertanya: "Kalau tas ini keberatan dan hanya boleh bawa satu barang saja agar bisa belajar di kelas, mana yang harus tetap ada di dalam tas?"
- **Konsep Dasar:** Menjelaskan bahwa **Prioritas** adalah memilih yang paling penting dan mendesak untuk dilakukan atau dibeli lebih dulu.

B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Aktivitas 1: "Tangga Prioritas"**
 - Guru menempelkan gambar tangga di papan tulis.
 - Anak-anak diberikan kartu gambar (Obat saat sakit, Nasi, Susu, Boneka, Jam tangan emas, Sepatu sekolah).
 - Siswa harus menempelkan kartu tersebut. Barang paling penting (Kebutuhan) di anak tangga paling atas, barang tambahan (Keinginan) di anak tangga bawah.
- **Aktivitas 2: Simulasi "Tantangan Rp10.000"**
 - Siswa diberikan 10 keping koin mainan (masing-masing bernilai Rp1.000).
 - Guru membuka "Toko Kejujuran" dengan daftar harga:
 - Kebutuhan: Pensil (Rp2.000), Penghapus (Rp1.000), Roti Ganjal Lapar (Rp4.000).
 - Keinginan: Stiker Kerlap-kerlip (Rp3.000), Permen Kapas (Rp2.000), Mainan Peluit (Rp5.000).
 - Skenario: "Perutmu lapar dan besok ada ujian menulis, tapi kamu sangat ingin mainan peluit."
 - Siswa harus menyusun "Daftar Belanja" di kertas kecil.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

C. PENUTUP (10 menit)

- Refleksi: "Apa yang terjadi jika uang Rp10.000 tadi langsung dipakai beli Mainan Peluit?" (Siswa akan menyadari mereka tidak bisa beli roti saat lapar).
- Kesimpulan: Kebutuhan harus didahulukan agar kita tetap sehat dan bisa belajar.