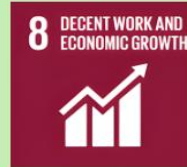




# Inveskids

Financial literacy for kids



## Deskripsi Umum

### Kelas 4

Di era digital saat ini, siswa perlu memiliki literasi media digital untuk dapat memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai media secara kritis dan aman, sekaligus mengembangkan keterampilan pengaturan keuangan pribadi sejak dini dengan mengenali nilai uang, membedakan kebutuhan dan keinginan, menabung, serta merencanakan pengeluaran agar mampu membuat keputusan finansial yang bijak dan menghadapi tantangan ekonomi sehari-hari secara cerdas dan bertanggung jawab.

## A. TEMA

Literasi Media Digital dan Pengaturan Keuangan Pribadi

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu mengidentifikasi strategi iklan komersial dan menyadari bahwa iklan bertujuan untuk memengaruhi emosi agar seseorang membeli barang yang belum tentu dibutuhkan
- Siswa mampu membandingkan harga barang berdasarkan unit (misal: harga per gram atau per biji) untuk mendapatkan nilai terbaik dari uang yang dikeluarkan.
- Siswa mampu membuat daftar belanja sebelum pergi ke toko untuk menghindari belanja impulsif (lapar mata)
- Siswa mampu mendokumentasikan arus kas masuk (uang saku/hadiah) dan arus kas keluar secara mandiri dan akurat

## C. INDIKATOR

- Siswa dapat menyebutkan minimal 2 alasan mengapa barang di iklan terlihat lebih menarik daripada aslinya (misal: pencahayaan, kata-kata "diskon hanya hari ini", atau musik).
- Siswa dapat menentukan barang mana yang lebih murah di antara dua pilihan kemasan yang berbeda ukuran menggunakan operasi matematika dasar.
- Siswa memiliki kesadaran untuk menuliskan setiap pengeluaran tanpa perlu diingatkan terus-menerus oleh guru atau orang tua
- Siswa mampu membuat tabel yang terdiri dari kolom: *Tanggal, Keterangan, Masuk, Keluar, dan Saldo*
- *Siswa mampu menuliskan daftar belanja yang realistis berdasarkan batasan uang saku yang diberikan.*

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

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



## KELAS 4 - PERTEMUAN 1

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Diskusi, Permainan Sortir, dan Simulasi Belanja.
- **Materi** = Analisis Iklan (Literasi Media)
- **Media (Alat Bantu)**
  - Barang-barang alat peraga
- **Tujuan**
  - Siswa mampu mengidentifikasi strategi iklan komersial dan menyadari bahwa iklan bertujuan untuk memengaruhi emosi agar seseorang membeli barang yang belum tentu dibutuhkan
- **Indikator**
  - Siswa dapat menyebutkan minimal 2 alasan mengapa barang di iklan terlihat lebih menarik daripada aslinya (misal: pencahayaan, kata-kata "diskon hanya hari ini", atau musik).
- **Assesment/Penilaian**

### LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama = .....

Kelas/No = ...

Tanggal = ...

### Laporan Detektif Iklan

- **Produk apa yang diiklankan?** .....
- **Apa janji/kata-kata hebat yang ditulis di iklan?** (Contoh: "Paling renyah!")  
.....
- **Temukan fakta dalam iklan tersebut:**
  - ◆ Berat/Isi: .....
  - ◆ Harga: .....
- **Trik apa yang digunakan iklan ini agar terlihat menarik?** ( ) Warna cerah ( ) Gambar orang yang sangat senang ( ) Kata-kata diskon
- **Keputusanmu:** Jika kamu punya uang saku terbatas, apakah kamu akan membeli barang ini? Mengapa? .....

## ➤ Rubrik Asesmen/Penilaian

### A. Penilaian Pengetahuan (LKS)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Membedakan Fakta &amp; Opini</b>	Sangat tepat membedakan data asli (berat/harga) dengan janji iklan.	Mampu membedakan dengan tepat, namun ada sedikit kesalahan.	Masih bingung membedakan janji iklan dengan data asli.	Tidak bisa menemukan data asli dalam iklan.
<b>Analisis Trik Iklan</b>	Mampu menyebutkan lebih dari 2 trik visual/bahasa yang digunakan iklan.	Mampu menyebutkan 1-2 trik iklan dengan benar.	Menyebutkan trik iklan namun kurang relevan.	Tidak memahami bahwa iklan menggunakan trik tertentu.

## B. Penilaian Sikap (Literasi Kritis)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Kemandirian Berpikir</b>	Menunjukkan sikap kritis dan tidak mudah percaya klaim iklan.	Menunjukkan sikap hati-hati namun masih agak tergoda visual iklan.	Menunjukkan ketertarikan pada iklan tanpa mempertanyakan fungsinya.	Langsung ingin membeli barang hanya karena melihat gambar iklan.
<b>Ketepatan Alasan</b>	Memberikan alasan logis terkait fungsi barang dibandingkan hanya tampilannya.	Memberikan alasan sederhana yang masuk akal.	Alasan yang diberikan belum kuat atau ikut-ikutan teman.	Tidak bisa memberikan alasan atas keputusan belanjanya.

### ➤ Kegiatan Pembelajaran

#### A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Apersepsi:** Guru memutar satu jingle iklan yang populer atau menunjukkan poster iklan makanan yang sangat menggoda.
- **Pemantik:** "Siapa yang pernah beli mainan atau makanan karena lihat di TV, tapi pas dicoba ternyata tidak sekeren atau seenak di iklan?"
- **Tujuan:** Hari ini kita akan belajar membongkar "rahasia" di balik iklan agar kita tidak menjadi pembeli yang boros

## B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Aktivitas 1: Bedah Anatomi Iklan**
- Guru menunjukkan sebuah poster iklan.
- Siswa diajak mencari: **Fakta** (isi produk, berat, harga) dan **Opini/Janji** (kata-kata seperti "Terbaik", "Paling Enak", "Membuatmu Jadi Juara").
- **Aktivitas 2: Diskusi "Trik di Balik Layar"**
- Guru menjelaskan trik iklan: Menggunakan lampu terang, model yang tertawa bahagia, dan kata-kata ajaib seperti "Diskon Terbatas!".
- Guru bertanya: "Kalau iklannya bilang 'Beli 1 dapat 2', apakah itu artinya gratis? Ataukah harganya sudah dinaikkan dulu?"
- **Aktivitas 3: Proyek "Detektif Iklan"**
- Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan satu contoh iklan (dari majalah atau cetakan).
- Siswa harus mengisi "Laporan Detektif" untuk menentukan apakah barang tersebut **Butuh** atau hanya **Ingin** karena iklannya bagus.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

## C. PENUTUP (10 menit)

- **Refleksi:** "Apa satu pertanyaan yang harus kalian ajukan pada diri sendiri sebelum percaya pada sebuah iklan?"
- **Kesimpulan:** Iklan dibuat untuk menjual, tugas kita adalah berpikir sebelum membeli.



## KELAS 4 - PERTEMUAN 2

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Simulasi Belanja, Komputasi Sederhana, dan Diskusi.
- **Materi** = Perbandingan Harga (Smart Shopping) dan Perencanaan Belanja
- **Media (Alat Bantu)**
  - Alat tulis, kartu bergambar
- **Tujuan**
  - Siswa mampu membandingkan harga barang berdasarkan unit (misal: harga per gram atau per biji) untuk mendapatkan nilai terbaik dari uang yang dikeluarkan.
- **Indikator**
  - Siswa dapat menentukan barang mana yang lebih murah di antara dua pilihan kemasan yang berbeda ukuran menggunakan operasi matematika dasar.
- **Assesment/Penilaian**

Nama =.....  
Kelas/No = ...  
Tanggal = ...  
**Uang yang dimiliki:** Rp20.000

### Soal 1: Tantangan Susu Kotak

- Toko Sehat: 1 kotak susu Rp4.000
- Toko Hemat: Paket 3 kotak susu Rp10.500
- **Pertanyaan:** Jika kamu butuh 3 kotak, toko mana yang lebih murah? Berapa selisihnya?

**Soal 2: Rencana Belanja (Shopping List)** Tuliskan 3 barang yang kamu butuhkan minggu ini, estimasi harganya, dan alasannya!

- ..... | Harga: Rp ..... | Alasan: .....
- ..... | Harga: Rp ..... | Alasan: .....
- ..... | Harga: Rp ..... | Alasan: .....

## ➤ Rubrik Asesmen/Penilaian

### A. Rubrik Kemampuan Perbandingan Harga (Matematis)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Akurasi Perhitungan</b>	Mampu menghitung harga per satuan dengan benar dan cepat.	Mampu menghitung harga per satuan, namun ada sedikit kesalahan.	Bisa membandingkan harga tapi hanya berdasarkan harga total.	Belum bisa melakukan perbandingan harga.
<b>Logika Pemilihan</b>	Memilih toko berdasarkan analisis harga paling rendah per unit.	Memilih toko yang benar, namun alasan kurang detail.	Memilih berdasarkan "terlihat murah" tanpa hitungan.	Memilih barang tanpa melihat harga.

B. Rubrik Perencanaan Belanja (Sikap & Keterampilan)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Kepatuhan Budget</b>	Belanjaan tidak melebihi anggaran dan mengutamakan kebutuhan.	Belanjaan pas dengan anggaran namun ada barang keinginan.	Belanjaan melebihi anggaran (overspend).	Tidak memahami konsep batasan uang.
<b>Kualitas Daftar Belanja</b>	Daftar belanja sangat teratur dan relevan dengan kebutuhan sekolah.	Daftar belanja cukup rapi, namun ada barang yang tidak perlu.	Daftar belanja dibuat asal-asalan/ikut teman.	Tidak membuat daftar belanja.

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

**A. PENDAHULUAN (10 menit)**

- **Apersepsi:** Guru membawa dua botol minuman dengan ukuran berbeda. Botol A (kecil) harga Rp3.000, Botol B (besar - isi 2x lipat) harga Rp5.000.
- **Pertanyaan Pemantik:** "Jika kalian punya uang Rp10.000 dan ingin minum banyak, pilih beli 2 botol kecil atau 1 botol besar? Mana yang lebih hemat?"
- **Konsep Dasar:** Menjelaskan bahwa harga murah belum tentu paling hemat jika isinya jauh lebih sedikit.

## B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Aktivitas 1: Perbandingan Harga Per Satuan (Unit Price)**
- Guru memberikan contoh di papan tulis cara menghitung harga per biji/gram.
- *Contoh:* Snack isi 10 biji harga Rp5.000 (Artinya 1 biji = Rp500) vs Snack isi 5 biji harga Rp3.000 (Artinya 1 biji = Rp600).
- **Aktivitas 2: Simulasi "Toko Perbandingan"**
- Guru menyiapkan 3 stasiun "Toko" dengan brosur harga barang yang berbeda (Toko A, Toko B, Toko C).
- Siswa diberikan **Daftar Belanja (Shopping List)** yang berisi kebutuhan sekolah (Pensil, Buku, Penghapus).
- **Aktivitas 3: Menyusun Perencanaan Belanja**
- Siswa diberikan anggaran (*budget*) sebesar Rp20.000.
- Siswa harus melakukan survei ke 3 stasiun toko tersebut, membandingkan harga, dan memutuskan di toko mana mereka akan membeli agar sisa uang tabungannya paling banyak.
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

## C. PENUTUP (10 menit)

- **Refleksi:** "Apakah barang yang paling mahal selalu yang terbaik? Apakah diskon besar selalu menguntungkan?"
- **Kesimpulan:** Selalu buat daftar belanja dan bandingkan harga sebelum mengeluarkan uang.

## KELAS 4 - PERTEMUAN 3

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode** = Simulasi Pencatatan, Diskusi Kasus, dan Praktik Mandiri.
- **Materi** = Pencatatan Keuangan (Accountability)
- **Media (Alat Bantu)**
  - Alat tulis
- **Tujuan**
  - Siswa mampu membuat daftar belanja sebelum pergi ke toko untuk menghindari belanja impulsif (lapar mata)
  - Siswa mampu mendokumentasikan arus kas masuk (uang saku/hadiah) dan arus kas keluar secara mandiri dan akurat
- **Indikator**
  - Siswa memiliki kesadaran untuk menuliskan setiap pengeluaran tanpa perlu diingatkan terus-menerus oleh guru atau orang tua
  - Siswa mampu membuat tabel yang terdiri dari kolom: *Tanggal, Keterangan, Masuk, Keluar, dan Saldo*
  - *Siswa mampu menuliskan daftar belanja yang realistis berdasarkan batasan uang saku yang diberikan*
- **Assesment/Penilaian**

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

**etunjuk:** Masukkan transaksi di bawah ini ke dalam tabel!

- **1 Maret:** Terima uang saku Rp15.000.
- **2 Maret:** Beli jajan Rp**5.000**.
- **3 Maret:** **Diberi uang kakek Rp10.000.**
- **4 Maret:** **Beli buku gambar Rp7.000.**

Tanggal	Keterangan	Masuk (Rp)	Keluar (Rp)	Saldo (Rp)
1 Maret	Uang Saku	15.000	-	15.000
2 Maret				

3 Maret				
4 Maret				

➤ **Rubrik Assesmen/Penilaian**

A. Rubrik Keterampilan Pencatatan (Teknis)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Ketepatan Tabel</b>	Mengisi semua kolom (Masuk, Keluar, Saldo) dengan akurat.	Mengisi kolom dengan benar, tapi ada 1 kesalahan hitung saldo.	Sering salah menghitung saldo akhir.	Belum memahami perbedaan kolom Masuk dan Keluar.
<b>Kerapian &amp; Keterangan</b>	Tulisan sangat rapi dan keterangan transaksi jelas.	Tulisan rapi, keterangan cukup jelas.	Tulisan sulit dibaca atau keterangan terlalu singkat.	Tidak menuliskan keterangan transaksi.

B. Rubrik Sikap Akuntabilitas (Tanggung Jawab)

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
<b>Kejujuran &amp; Ketelitian</b>	Mencatat semua transaksi (sekecil apa pun) secara jujur.	Mencatat transaksi besar, namun sering lupa mencatat uang kecil.	Hanya mencatat jika diingatkan oleh guru.	Malas mencatat atau data tidak sesuai kenyataan.
<b>Kemampuan Evaluasi</b>	Mampu menjelaskan mengapa saldonya berkurang atau bertambah.	Mampu menjelaskan sisa saldo secara umum.	Mengetahui sisa uang tapi bingung alasan habisnya.	Tidak tahu ke mana uangnya pergi.

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

**A. PENDAHULUAN (10 menit)**

- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Siapa yang pernah merasa uang sakunya tiba-tiba habis tapi lupa dipakai untuk apa?"
- **Analogi:** Menjelaskan bahwa mencatat uang seperti merekam video perjalanan; kita tahu dari mana kita berangkat (Pemasukan) dan di mana kita berhenti (Pengeluaran).

**B. KEGIATAN INTI (15 menit)**

- Mengenal **Format Buku Kas:** Guru mengenalkan 4 kolom utama: **Tanggal, Keterangan, Uang Masuk, Uang Keluar, dan Saldo.**
- *Tips:* Gunakan analogi "Saldo" sebagai "Sisa uang di dompet saat ini".
- Aktivitas "**Cerita Si Pelupa**": Siswa diberikan potongan cerita acak, misalnya:
- *Senin:* Dapat uang saku Rp10.000.

- *Selasa*: Beli es krim Rp3.000.
- *Rabu*: Menemukan uang Rp2.000 di saku celana.
- *Kamis*: Beli pensil Rp2.000. Siswa secara berkelompok memasukkan cerita tersebut ke dalam tabel buku kas di papan tulis.

- **Praktik Membuat Buku Kas Pribadi**: Siswa menghias buku tulis kecil atau lembar kerja yang disediakan untuk dijadikan "Buku Kas Mingguan".
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

### C. PENUTUP (10 menit)

- **Refleksi**: "Apa manfaatnya jika kita rajin mencatat uang setiap hari?"
- **Tantangan**: Siswa diminta mencatat uang saku asli mereka selama satu minggu ke depan sebagai tugas pembiasaan.