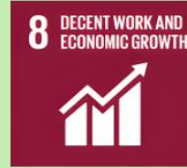




# Inveskids

Financial literacy for kids



## Deskripsi Umum Kelas 6

Siswa dibekali kemampuan untuk mengenal berbagai jenis alat pembayaran digital, seperti e-wallet, QRIS, dan transfer, serta memahami cara penggunaannya secara bijak dan aman. Mereka juga belajar mengidentifikasi risiko keamanan digital dan menjaga kerahasiaan informasi pribadi saat melakukan transaksi online. Selain itu, siswa didorong untuk mengembangkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan dengan merancang ide bisnis yang inovatif dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam proses ini, siswa juga belajar menghitung modal dasar, menetapkan harga jual, serta memperkirakan potensi keuntungan dari produk atau jasa sederhana, sehingga mereka dapat memahami hubungan antara pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan bisnis secara praktis dan terstruktur.

## A. TEMA

Literasi Keuangan Digital dan Kewirausahaan

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu mengenal berbagai jenis alat pembayaran digital (e-wallet, QRIS, transfer) dan cara kerjanya secara bijak.
- Siswa dapat mengidentifikasi risiko keamanan digital dan cara melindungi informasi pribadi dalam transaksi keuangan *online*.
- Siswa mampu merancang sebuah ide bisnis kreatif yang memberikan solusi bagi lingkungan sekitar.
- Siswa dapat menghitung modal dasar, harga jual, dan potensi keuntungan dari sebuah produk atau jasa sederhana.

## C. INDIKATOR

- Menyebutkan perbedaan antara uang tunai dan uang digital (saldo elektronik).
- Menjelaskan manfaat dan risiko menggunakan aplikasi pembayaran digital.
- Menunjukkan perilaku waspada terhadap upaya penipuan digital (seperti tidak memberikan kode OTP atau kata sandi kepada orang lain).
- Mengidentifikasi peluang usaha di lingkungan sekolah atau rumah (misal: jasa titip, jualan kerajinan tangan).
- Membuat rencana bisnis sederhana (Business Plan) yang mencakup nama produk, target pembeli, dan keunikan produk.
- Menghitung Harga Pokok Penjualan (HPP) dan menentukan harga jual agar mendapatkan keuntungan yang wajar.
- Mendemonstrasikan cara mempromosikan produk secara sopan dan menarik, baik secara langsung maupun melalui media digital.

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

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

## KELAS 6 - PERTEMUAN 1

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode = *Project-Based Learning* & Simulasi Transaksi Non-Tunai.**
- **Materi = Uang Digital (E-Wallet)**
- **Media (Alat Bantu)**
  - Barang-barang alat peraga
- **Tujuan**
  - Siswa mampu mengenal berbagai jenis alat pembayaran digital (e-wallet, QRIS, transfer) dan cara kerjanya secara bijak.
- **Indikator**
  - Menyebutkan perbedaan antara uang tunai dan uang digital (saldo elektronik).

### ➤ **Assesment/Penilaian**

#### **LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**

Nama =.....

Kelas/No = ...

Tanggal = ...

#### ➔ **Apakah Transaksi Ini Aman? (Ya/Tidak)**

1. Memberikan kode OTP kepada orang yang mengaku petugas bank. [ ]
2. Menggunakan PIN yang sama dengan tanggal lahir. [ ]
3. Memeriksa riwayat transaksi setelah berbelanja online. [ ]
4. Mengklik link hadiah dari nomor yang tidak dikenal. [ ]

#### ➔ **Tugas:** Membuat "Infografis Keamanan E-Wallet".

**Isi:** 3 Cara Menggunakan E-wallet dengan Bijak dan 3 Cara Menghindari Penipuan Digital.

### ➤ **Rubrik Assesment / Penilaian**

Rubrik Penilaian: Infografis Keamanan E-Wallet

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Akurasi Materi	Menjelaskan konsep e-wallet dan keamanan digital (PIN/OTP) dengan sangat akurat.	Menjelaskan konsep dengan akurat, namun ada satu poin yang kurang jelas.	Memahami konsep dasar, namun istilah yang digunakan kurang tepat.	Banyak kesalahan dalam menjelaskan konsep keamanan digital.

Sikap Bijak Keuangan	Memberikan saran penggunaan uang digital yang sangat logis (misal: cek riwayat belanja).	Memberikan saran penggunaan yang cukup baik.	Hanya menyarankan untuk "hemat" tanpa alasan teknis digital.	Tidak memberikan saran penggunaan yang bijak.
Kreativitas & Visual	Desain sangat menarik, informasi tertata rapi, dan mudah dipahami.	Desain rapi dan pesan utama tersampaikan.	Desain cukup, namun tata letak informasi sedikit berantakan.	Desain sulit dibaca dan tidak menarik.
Etika Digital	Menekankan pentingnya privasi data pribadi secara mendalam.	Menyebutkan pentingnya menjaga data pribadi.	Hanya menyebutkan jangan kasih PIN tanpa penjelasan risiko.	Tidak menyinggung masalah privasi data.

## ➤ Kegiatan Pembelajaran

### A. PENDAHULUAN (10 menit)

- **Diskusi Pemantik:** Guru menunjukkan gambar QRIS dan bertanya, "Siapa yang pernah melihat ibu atau ayah membayar bakso hanya dengan memotret kode ini?"
- **Konsep Dasar:** Menjelaskan bahwa *E-wallet* (Dompot Digital) adalah aplikasi untuk menyimpan uang elektronik yang berfungsi sebagai pengganti dompet fisik.

### B. KEGIATAN INTI (15 menit)

- **Langkah 1 : Mengenal Fitur (Literasi)**
  - Siswa dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok diberikan kartu visual aplikasi e-wallet buatan (misal: "Go-SD", "Dana-Siswa").
  - Mereka harus mengidentifikasi fitur utama: *Top-up* (Isi Saldo), *Transfer*, *Scan QRIS*, dan *History* (Riwayat Transaksi).
- **Langkah 2: Simulasi "Beli Jajan Digital"**
  - Guru menyiapkan "Toko Kelas" dengan label harga dan kode QR buatan (kertas print).
  - Siswa diberikan "Saldo Awal Virtual" sebesar Rp50.000 dalam buku catatan mereka.
  - Siswa harus melakukan simulasi belanja: Mencatat pengeluaran, mengurangi saldo, dan memastikan sisa saldo di buku catatan akurat.
- **Langkah 3: Edukasi Keamanan (Cyber Safety)**
  - Guru memberikan skenario "Pancingan Penipuan" (Phishing). Contoh: "Ada pesan WA yang bilang kamu menang undian 1 Miliar dan minta kode OTP. Apa yang kamu lakukan?"
  - Diskusi kelompok tentang pentingnya menjaga PIN dan OTP.
- **Assesment = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

### C. PENUTUP (10 menit)

- **Refleksi:** "Apa bahayanya jika kita terlalu mudah memencet tombol 'bayar' di aplikasi digital?"
- Guru menekankan bahwa uang digital membuat kita tidak terasa saat mengeluarkan uang (*invisible money effect*).

## KELAS 6 - PERTEMUAN 2

- **Durasi = 35 menit**
- **Metode = Case-Based Learning (Belajar dari Kasus) dan Sosiodrama**
- **Materi = Bahaya Penipuan Online**
- **Media (Alat Bantu)**
  - Alat peraga
- **Tujuan**
  - Siswa dapat mengenali ciri-ciri pesan palsu atau tawaran hadiah yang mencurigakan di internet.
  - Siswa dapat mengidentifikasi risiko keamanan digital dan cara melindungi informasi pribadi dalam transaksi keuangan *online*.
- **Indikator**
  - Menjelaskan manfaat dan risiko menggunakan aplikasi pembayaran digital.
  - Menunjukkan perilaku waspada terhadap upaya penipuan digital (seperti tidak memberikan kode OTP atau kata sandi kepada orang lain)
- **Assesment / Penilaian**

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

**Kuis "Benar atau Salah":**

  - Petugas bank resmi tidak akan pernah meminta kata sandi atau kode OTP lewat telepon. (B/S)
  - Jika kita menang undian, kita harus membayar pajak dulu ke nomor rekening pribadi pengirim pesan. (B/S)
  - Link website yang aman biasanya diawali dengan <https://> dan nama instansinya jelas. (B/S)
- **Rubrik Assesment /Penilaian**  
Rubrik Penilaian: Analisis Kasus Penipuan Online

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Identifikasi Ciri Penipuan	Mampu menyebutkan >3 ciri penipuan dalam kasus yang diberikan secara akurat.	Mampu menyebutkan 2-3 ciri penipuan dengan tepat.	Hanya mampu menyebutkan 1 ciri penipuan.	Tidak mampu mengenali ciri penipuan sama sekali.

Logika Pengambilan Keputusan	Memberikan alasan yang sangat logis mengapa sebuah pesan dianggap menipu.	Memberikan alasan yang cukup logis.	Alasan kurang kuat, hanya berdasarkan "firasat".	Tidak bisa memberikan alasan logis.
Kewaspadaan Data Pribadi	Paham betul bahwa PIN, OTP, dan alamat rumah tidak boleh dibagikan.	Paham tentang kerahasiaan PIN/OTP namun masih ragu soal data lain.	Hanya tahu PIN yang harus dijaga.	Tidak paham pentingnya menjaga data pribadi di internet.
Respon Tindakan	Mengusulkan tindakan tepat: Blokir, lapor orang tua, dan tidak klik link.	Mengusulkan untuk mengabaikan pesan saja.	Hanya tahu untuk tidak membalas tapi tidak memblokir.	Ingin mencoba membalas atau mengklik link karena penasaran.

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

**A. PENDAHULUAN (10 menit)**

- **Apersepsi:** Guru menampilkan tangkapan layar (screenshot) SMS atau pesan WhatsApp palsu yang berisi: "Selamat! Kamu menang undian Rp50 Juta. Klik link ini untuk ambil hadiah!"
- **Pertanyaan Pemantik:** "Siapa yang pernah dapat pesan seperti ini? Apa yang kalian lakukan? Apakah hadiah itu nyata?"

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

- **Langkah 1: Analisis Ciri Penipuan (Laboratorium Detektif)**
  - Guru membagikan "Berkas Kasus" berisi contoh pesan penipuan (lewat DM Instagram, Game Chat, atau WhatsApp).
  - Siswa dalam kelompok harus menemukan **ciri-ciri mencurigakan**: (1) Bahasa yang mendesak, (2) Meminta data pribadi/OTP, (3) Link website yang aneh, (4) Menjanjikan sesuatu yang tidak masuk akal.
- **Langkah 2: Simulasi "Tangkis Penipu"**
  - Siswa bermain peran. Satu siswa menjadi "Penipu" yang menelepon/chat, dan satu siswa menjadi "Pengguna Bijak".
  - Siswa berlatih cara menjawab: "Maaf, saya tidak akan memberikan kode ini," atau langsung memblokir nomor tersebut.
- **Langkah 3: Pembuatan Poster "Benteng Digital"**
  - Siswa membuat slogan atau poster digital sederhana tentang cara melindungi diri (misal: "Jangan Kasih OTP ke Siapa pun!").
  - Siswa dapat diminta menulis ini di buku tulis mereka sebagai pengingat:
    - **Data Pribadi adalah Kunci Rumah:** Jangan berikan kuncinya pada orang asing.
    - **OTP adalah Milikmu Sendiri:** Jangan bagikan meski mereka mengaku dari perusahaan resmi.
    - **Jika Terlalu Indah untuk Jadi Nyata, Biasanya Itu Bohong:** Jangan tergoda hadiah instan.
- **Aktivitas:** "Market Day" (Hari Pasar) di mana siswa membuat produk sendiri, menjualnya, dan menghitung keuntungan bersihnya
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

**C. PENUTUP (10 menit)**

**Prinsip 3S:** Guru mengajarkan rumus **Saring, Sabar, Setop**.

- **Saring:** Apakah ini benar?
- **Sabar:** Jangan buru-buru klik.
- **Setop:** Jangan bagikan informasi apa pun

## KELAS 6 - PERTEMUAN 3

- Durasi = 35 menit
- Metode = *Project-Based Learning* (PjBL) melalui 3 tahapan (Ide - Rencana - Aksi).
- Materi = Dasar Kewirausahaan
- Media (Alat Bantu)
  - Alat tulis
  
- Tujuan
  - Siswa mampu merancang sebuah ide bisnis kreatif yang memberikan solusi bagi lingkungan sekitar.
  - Siswa dapat menghitung modal dasar, harga jual, dan potensi keuntungan dari sebuah produk atau jasa sederhana
  
- Indikator
  - Mengidentifikasi peluang usaha di lingkungan sekolah atau rumah (misal: jasa titip, jualan kerajinan tangan).
  - Membuat rencana bisnis sederhana (*Business Plan*) yang mencakup nama produk, target pembeli, dan keunikan produk.
  - Menghitung **Harga Pokok Penjualan (HPP)** dan menentukan harga jual agar mendapatkan keuntungan yang wajar.
  - Mendemonstrasikan cara mempromosikan produk secara sopan dan menarik, baik secara langsung maupun melalui media digital
  
- Assesment/Penilaian

Nama =.....

Kelas/No = ...

Tanggal = ...

Lembar Kerja Kelompok: **"My Business Plan"** (Melihat kemampuan perencanaan dan kolaborasi).

Anda bisa membagikan lembar ini kepada siswa:

- Nama Bisnis Kami: \_\_\_\_\_
- Apa yang Kami Jual? (Produk/Jasa) \_\_\_\_\_
- Masalah yang Kami Selesaikan: \_\_\_\_\_
- Berapa Modal Kami? Rp \_\_\_\_\_
- Berapa Harga Jual Kami? Rp \_\_\_\_\_
- Target Pembeli: (Teman kelas/Guru/Adik kelas)

➤ **Rubrik Asesmen/Penilaian**

Presentasi ide bisnis dan perhitungan harga jual sederhana.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Identifikasi Masalah/Ide	Ide produk sangat kreatif dan benar-benar menjadi solusi atas sebuah masalah.	Ide produk kreatif dan relevan dengan lingkungan sekitar.	Ide produk umum (sudah banyak ada) namun jelas kegunaannya.	Ide tidak jelas dan tidak memiliki fungsi solusi.
Perencanaan Modal & Harga	Perhitungan modal sangat detail dan harga jual masuk akal (mendapat laba).	Perhitungan modal benar, namun harga jual kurang kompetitif.	Perhitungan modal ada yang terlewat, namun mencoba menentukan harga.	Belum bisa membedakan modal dan harga jual.
Kemampuan Presentasi	Sangat percaya diri, mampu menjelaskan keunggulan produk dengan persuasif.	Percaya diri dan mampu menjelaskan isi rencana bisnis.	Menjelaskan rencana bisnis namun kurang percaya diri/terbata-bata.	Tidak mau presentasi atau tidak memahami idenya sendiri.

Kerjasama Kelompok	Semua anggota berkontribusi aktif secara adil dan kompak.	Sebagian besar anggota berkontribusi aktif.	Hanya 1-2 orang yang mendominasi kerja kelompok.	Tidak ada kerjasama (bekerja sendiri-sendiri).
--------------------	---	---	--	--

➤ **Kegiatan Pembelajaran**

**A. PENDAHULUAN (10 menit)**

- **Diskusi Inspiratif:** Guru menceritakan kisah pengusaha muda yang sukses karena membantu orang lain (misal: pengusaha tas dari limbah plastik).
- **Konsep Dasar:** Menjelaskan bahwa wirausaha dimulai dari **masalah yang butuh solusi**

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

- **Langkah 1: Observasi Masalah (The Problem Hunter)**
  - Siswa berkeliling sekolah atau berdiskusi tentang masalah kecil (misal: teman sering lupa bawa alat tulis, sampah plastik banyak, atau bosan dengan menu kantin).
- **Langkah 2: Brainstorming Ide Produk/Jasa**
  - Setiap kelompok menentukan 1 ide produk/jasa sebagai solusi.
  - Contoh: "Jasa Titip (Jastip) Alat Tulis" atau "Gantungan Kunci dari Kain Perca".
- **Langkah 3: Menyusun Rancangan Bisnis Sederhana (The Mini Pitch)**
  - Siswa mengisi lembar rencana yang berisi:
    - **Nama Produk/Jasa**
    - **Keunggulan** (Kenapa orang mau beli?)
    - **Modal** (Berapa biaya membuatnya?)
    - **Harga Jual** (Harga pokok + sedikit keuntungan)
- **Langkah 4: Simulasi Penjualan (Elevator Pitch)**
  - Perwakilan kelompok mempresentasikan idenya di depan kelas selama 2 menit untuk menarik "investor" (guru dan teman-teman).
- **Assesmen = mengerjakan LKS yang sudah disiapkan**
- **Rubrik Penilaian**  
Guru mengisi rubrik penilaian yang sudah disiapkan

**C. PENUTUP (10 menit)**

- **Refleksi:** "Apa hal tersulit saat menentukan harga?"
- Guru menekankan bahwa wirausaha harus jujur dan memberikan manfaat bagi pembeli.