

MODUL AJAR PASAR UANG

No	Komponen	deskripsi/keterangan
1.	Informasi Umum Perangkat Ajar	
	Nama Penyesun	Intan Romala Sari
	Nama Institusi	SMAN 3 Bandar Lampung
	Tahun Penyusunan Modul ajar	2025
	Jenjang Sekolah	SMA
	Mata Pelajaran	Ekonomi
	Fase/Kelas/Semester	F/XI Akuntansi/Ganjil
	Alokasi Waktu	20 menit
2.	Fase Capaian Pembelajaran (CP)	Pada Fase Capaian pembelajaran ini, Peserta didik mampu memahami pengertian pasar uang, fungsi dan peran pasar uang, pelaku dan instrumen transaksi pasar uang, dapat membedakan antara pasar uang dengan pasar modal juga dapat mengaitkan ke dalam lingkungan sehari-hari.
	Elemen/Domain CP Pemahaman Konsep	Siswa Memahami pengertian, peran , Fungsi Kegiatan Instrumen Transaksi dalam Pasar uang dengan baik dan benar.
	Keterampilan Proses	Peserta didik mampu membedakan antara pasar uang dengan pasar modal secara tepat.
	Sikap dan Kemandirian	Mampu bekerja mandiri dan kolaboratif dalam merencanakan dan melaksanakan pengelolaan Pasar uang dalam Kehidupan Sehari-hari
	Pemecahan Masalah dan Bepikir Kritis	Siswa mampu menganalisis studi kasus Pasar uang yang terjadi dilingkungan sekitar dan menemukan solusi yang tepat.

	Tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Pengertian Pasar uang dan perbedaannya dengan pasar modal. 2. Mengidentifikasi fungsi dan Peran Pasar Uang bagi Perekonomian nasional. 3. Menjelaskan Transaksi dan Instrumen yang ada pada pasar Uang di indonesia 4. Menunjukkan sikap kritis dalam memahami investasi di Pasar Uang 	
	Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa Pasar Uang berperan penting bagi perekonomian di indonesia? 2. Mengapa Pasar Uang sangat bermanfaat bagi masyarakat umum? 	
	Lingkungan Belajar	Dalam kelas/ <i>Indoor</i>	
3.	Profil Pelajar Pancasila berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa, kepada YME dan berakhhlak mulia ▪ Kreatif (Menyusun strategi investasi dalam jangka pendek) ▪ Mandiri (Melakukan riset dan pengambilan keputusan) ▪ Bernalar kritis (Menganalisis risiko investasi) ▪ Bergotong royong (Berdiskusi secara kelompok) 	
4.	Pemahaman Bermakna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang lingkup Pasar Uang dalam suatu kegiatan ekonomi ▪ Mengidentifikasi dan menyebutkan Fungsi dan peran pasar Uang bagi perekonomian nasional 	
	Sarana dan Prasarana	Media Pembelajaran - PPT - Buku paket	Alat dan Bahan - Laptop - Alat tulis

		<ul style="list-style-type: none"> - Canva, materi pembelajaran di internet - Kertas - Proyektor 	
	Materi Ajar	Pasar Uang	
5.	Model Pembelajaran	1. Problem Based Learning 2. Game Based Learning	Metode: Diskusi, Tanya Jawab
6.	Pendahuluan : 5 menit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka kelas dengan salam dan ajakan untuk berdoa ▪ Guru melakukan presensi dan memberikan sedikit ice breaking ▪ Guru menanyakan, mereview materi pada materi sebelumnya berupa tanya jawab kepada peserta didik ▪ Guru menanyakan secara singkat kepada peserta didik untuk mengukur pengalaman awal secara sederhana ▪ Misalnya: Pernahkah kalian melihat Pasar Uang disekitar Lingkungan kalian? ▪ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan serta asesmen yang akan dilakukan 	
	Inti : 10 Menit		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan pengertian,peran, fungsi, perbedaan dengan pasar uang, pelaku pasar uang, juga transaksi dan instrumen yang terjadi di pasar uang dalam perekonomian. ▪ Peserta didik mengamati pembelajaran mengenai Pasar uang dengan seksama ▪ Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok dan sebuah studi kasus ▪ Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan solusi yang tepat pada permasalahan yang terjadi. ▪ Setelah berdiskusi perwakilan dari kelompok maju ke depan membacakan hasil dari diskusi tersebut ▪ Lalu melanjutkan dengan pembelajaran berbasis simulasi game guna untuk dapat memahami sejauh mana pemahaman peserta didik dan setiap kelompok harus menjawab soal dari game itu. <p>Berikut link game: https://www.educaplay.com/learning-resources/26686427-quiz_pasar_uang_kelas_11.html</p>		
	Penutup : 5 Menit		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran pada hari ini. ▪ Guru memberi motivasi kepada peserta didik ▪ Guru mengajak peserta didik merefleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaannya setelahnya pembelajaran pada hari ini ▪ Guru menyampaikan tugas rumah: mengenai contoh sederhana tentang pasar uang dilingkungan sekitar dan menuliskan jenis transaksinya. ▪ Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam 		

7.	Asesmen Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Target penilaian: (Individu dan perkelompok) 2. Jenis Asesmen: Formatif dan Sumatif 3. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis dan tanya jawab 4. Penilaian Keterampilan: Presentasi Kelompok 5. Penilaian Sikap: Bertakwa, Kerjasama, Keaktifan, dan tanggung jawab peserta didik.
8.	Refleksi Refleksi Guru:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah model Pembelajaran Problem Based Learning dan game based learning dapat mengaktifkan penalaran peserta didik dalam pembelajaran? 2. Apakah peserta didik mampu memahami konsep pasar modal?
	Refleksi Peserta didik:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang paling menarik dari pembelajaran ekonomi pada hari ini? 2. Apa yang saya pelajari mengenai pasar uang?
9.	Daftar Pustaka	<p>Bank Indonesia. (2024). <i>Panduan Pasar Uang Indonesia</i>. Jakarta: BI Institute.</p> <p>Supriyono, B. (2021). <i>Ekonomi SMA/MA Kelas XI (Kurikulum Merdeka)</i>. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). <i>Buku Ekonomi SMA Kelas XI Kurikulum Merdeka</i>.</p>

10.	Pengayaan	Program pengayaan ditujukan untuk peserta didik yang telah berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pelaksanaan program ini dilakukan segera setelah hasil penilaian harian keluar dan hanya diberikan satu kali, berbeda dengan program remedial yang dapat dilaksanakan secara berulang.
	Remedial	Siswa yang tidak mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) pada tes akhir pembelajaran akan mendapat pembelajaran tambahan (remedial). Setelah itu, mereka akan mengikuti tes tertulis lagi dengan soal yang berbeda tetapi setara. Nilai yang diambil adalah hasil dari tes terakhir ini. Bagi siswa yang sudah tuntas (mencapai 2 KBM), mereka juga bisa mengikuti remedial jika ingin memperbaiki nilai.

Mengetahui,

Kepala Sekolah, SMAN 3 Bandar Lampung

Guru Mata Pelajaran

Tri Winarsih, S.Pd., M.Pd.
NIP.196909031997032004

Intan Romala Sari
2313031051

INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Kelas/Semester : XI/Ganjil

Mata Pelajaran : Pasar Uang

A. Penilaian Sikap

1. Kolom Penilaian Sikap

No	Nam	Perilaku Yang Di amati		
		Jujur	Tanggungjawab	Disiplin
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

2. Rubik Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Disiplin	Tidak ada indikator yang nampak	1
		Terdapat indikator yang nampak	2
2	Jujur	Tidak ada indikator yang nampak	1
		Terdapat indikator yang nampak	2

3	Kerja keras dan Bertanggungjawab	Tidak ada indikator yang nampak Terdapat indikator yang nampak	1 2
---	-------------------------------------	---	--------

3. Indikator Aspek

- a. Disiplin:
 - 1. Tidak ada indikator yang nampak
 - 2. Terdapat indikator yang nampak
- b. Jujur:
 - 1. Tidak ada indikator yang nampak
 - 2. Terdapat indikator yang nampak
- c. Kerja keras dan bertanggungjawab:
 - 1. Tidak ada indikator yang nampak
 - 2. Terdapat indikator yang Nampak

4. Panduan Penskoran

Skor Maksimal : 6

Teknik : Nilai = $\frac{\text{Jumlah perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

B. Penilaian Pengetahuan

1. **Teknik Penilaian** : Tertulis
2. **Bentuk Instrumen** : Soal Essay
3. **Kolom Penilaian** :

No	Nama Siswa	Skor diperoleh
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		