



MODUL AJAR 9.10

PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL

[PERKEMBANGAN TRANSAKSI EKONOMI DI ERA DIGITAL]



KELAS 9 [4 x 40']



SOCIAL STUDIES DIGITAL CLASS

2026 © Guru IPS SMPN 285 Jakarta

<www.guruipssmpn285jkt.online>

MODUL AJAR 9.10

SMPN 285 JAKARTA



by



Ady Lesmana - 2026



KEGIATAN PEMBELAJARAN AWAL

[40']



MENJELASKAN TUJUAN BELAJAR

[2']

IKTP 9.10

- Menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berbasis perkembangan teknologi digital.

KELAS 9 IPS



SALAM PEMBUKA

[2']

***“Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Syalom, Salam Sejahtera, Om Swastyastu, Namu
Buddhaya, Salam Kebajikan, Salam Pancasila,
Salam Bahagia Bagi Kita Semua”***



DOA



UMUM/SESUAI KEPERCAYAAN & KEYAKINAN [5']



LAGU NASIONAL/DAERAH/UMUM

MENYANYIKAN LAGU **BUJANGAN** **(KOES PLUS)** **[5']**



PRESENSI

(MENGENAL PESERTA DIDIK) [6']



MULAI DARI DIRI

ASESMEN FORMATIF/PERMAINAN/ICE BREAKING [18']

- **Kelas dibagi menjadi 2 kelompok besar**, [Misal KELOMPOK GANJIL DAN KELOMPOK GENAP]
- KELOMPOK GANJIL 1 membuat kalimat, diawali dengan kata **JIKA**, buat sebanyak-banyaknya masing-masing anggota kelompok.
- KELOMPOK GENAP membuat kalimat, diawali dengan kata **MAKA**, buat sebanyak-banyaknya, masing-masing anggota kelompok.
- Kemudian dari kelompok GANJIL, 1 orang akan menyebutkan/menuliskan kalimat yang dibuatnya dengan diawali dengan **JIKA**, kemudian selesai menyebutkan/menuliskan, selanjutnya menunjuk temannya dari kelompok GENAP, untuk meneruskan kalimat yang diucapkan/dituliskan dengan kata **MAKA**.
- Misal: **JIKA SAYA GURU [Anggota GANJIL], MAKA SAYA AKAN TERTAWA [Anggota Genap].**
- Demikian alur proses ini terus dilakukan beberapa kali



QUOTE OF THE DAY

(2')

*“Waktu lebih berarti daripada uang.
Anda dapat mendapatkan lebih banyak uang,
tetapi Anda tidak dapat mendapatkan lebih banyak waktu”.*

- JIM ROHN -



KEGIATAN PEMBELAJARAN INTI EKSPLOKORASI KONSEP [60']



KESEPAKATAN KELAS

IPS DIGITAL - SMPN 285 JAKARTA



Gawai
SKK**



BRAINSTORMING



- Hal apa yang sedang terjadi ?
- Ceritakan bagaimana proses tersebut dapat terjadi dan berjalan dengan baik?
- Dampak positif apa yang diperoleh melalui hal tersebut?



Perkembangan Sistem Perdagangan Di Era Digital

- Perkembangan sistem perdagangan didorong kemajuan teknologi.
 - Transportasi: kemampuan pengangkutan komoditi semakin optimal dan efisien.
 - Telekomunikasi: media interaksi pembeli dan penjual semakin luas dan efektif.
- Data Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization*), Tahun 2019, nilai transaksi perdagangan antarnegara di dunia: 19 triliun US\$ pada bidang perdagangan barang dan 5 triliun US\$ pada bidang jasa.
- Skala perdagangan meluas, aplikasi digital bermunculan menyediakan beragam sarana perdagangan melalui media internet dan mendorong perdagangan elektronik atau *E-Commerce (Electronic Commerce)*.
- *E-Commerce*: kegiatan jual beli barang dan jasa melalui media elektronik yang didukung jaringan internet.
- Pedagang *E-Commerce* memiliki toko berbentuk *website* terhubung dengan sistem keuangan perbankan, sehingga transaksi dapat langsung diproses.
- Segala macam di toko fisik ada di toko *online*: etalase, keterangan stok barang, petugas layanan.



MANFAAT POSITIF *E-COMMERCE*

- Produk dan layanan yang bervariasi**
Banyaknya aplikasi *E-Commerce* memungkinkan konsumen menimbang dan memilih produk.
- Memperpendek/memotong jalur distribusi**
Karena bisa mendapatkan barang langsung dari produsennya.
- Kemudahan pembayaran**
E-Commerce turut mengembangkan sistem pembayarannya sehingga memudahkan transaksi, melalui layanan perbankan ataupun uang elektronik.
- Mempermudah aktivitas belanja, (tempat, dan waktu)**
Belanja kapanpun di manapun melalui koneksi internet.
- Harga bersaing**
Pengurangan biaya operasional: biaya sewa toko, listrik dan air, gaji pegawai. Sehingga harga barang yang dijual, bisa lebih murah dibanding harga toko.
- Memperluas jangkauan penjualan**
Penjual dan pembeli dari berbagai lokasi dapat berinteraksi



DAMPAK NEGATIF E-COMMERCE

TECHNICAL EROR

PENIPUAN

**KERUGIAN
TAK TERDUGA**



**PENCURIAN
DATA**

HACKER

MATERALISTIS

**GANGGUAN
ELEKTRONIK**



ASESMEN 9.10.1

EKSPERIMEN MANDIRI

□ **Eksperimen:**

- ✓ Lakukan kegiatan belanja barang yang kamu butuhkan dengan menggunakan 1 Aplikasi E- Commerce.
- ✓ Gunakan fitur komunikasi dengan penjual untuk menanyakan fitur atau spesifikasi produkmu, perhatikan standar pelayanannya
- ✓ Perhatikan langkah-langkahnya dan tuliskan prosesnya di buku catatan/tugas disertai gambar/ilustrasi.

□ **Pengembangan**

- ✓ Tuliskan hal-hal yang perlu diperhatikan (waspada) dalam berbelanja menggunakan aplikasi.

□ **Berbagi Informasi**

- ✓ Bagikanlah hasil riset sesuai kesepakatan kelas



SISTEM PEMBAYARAN

- **Sistem pembayaran:**

Cara pembayaran suatu transaksi, ini berkaitan dengan mekanisme pemindahan sejumlah uang dari satu pihak kepada pihak lain.

- **Jenis transaksi**

perdagangan barang, jasa, pembayaran tagihan, pajak.

- **Proses pemindahan uang:**

transaksi tunai, nontunai, transaksi langsung maupun digital/elektronik, atau transaksi berskala kecil antara dua pihak maupun berskala besar yang melibatkan banyak pihak.



SISTEM PEMBAYARAN MODERN

- **Sistem pembayaran modern mulai beralih ke media elektronik**, melalui: layanan perbankan (transfer antarrekening menggunakan kartu debit/kredit, mobile banking, atau internet banking) dan dompet elektronik (penyimpanan uang elektronik).
- **Penyedia sistem pembayaran elektronik**: bank dan lembaga-lembaga keuangan modern yang dikenal sebagai perusahaan *fintech*.
- **Fintech (Financial Technology)/Teknologi finansial**: menggabungkan antara jasa keuangan dengan perkembangan teknologi.



CONTOH PERUSAHAAN FINTECH

Pengembangan *Fintech:* **munculnya** *aplikasi-aplikasi komputer atau smartphone* berbasis internet yang dikelola **perusahaan-perusahaan rintisan (startup) digital** dan menawarkan berbagai jasa terkait **transaksi keuangan;** pembayaran, perencanaan keuangan, investasi, peminjaman dana, dan sebagainya.

PETA FINTECH INDONESIA

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengklasifikasikan fintech di Indonesia ke dalam dua kategori. **Fintech 2.0** untuk layanan keuangan digital yang operasikan lembaga keuangan. **Fintech 3.0** untuk startup teknologi yang punya produk dan jasa inovasi keuangan.



*Data fintech di atas hanyalah contoh/ sebagian dari ratusan fintech di bawah pengawasan OJK



OTORITAS JASA KEUANGAN (OJK)

Seluruh lembaga keuangan yang menyelenggarakan sistem pembayaran, baik bank maupun bukan bank, harus memiliki izin dari pengatur jasa keuangan di Indonesia



- ❖ **Otoritas Jasa Keuangan (OJK):** Lembaga independen yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan, dan penyidikan. yang terintegrasi terhadap keseluruhan kegiatan di dalam sektor jasa keuangan.
- ❖ OJK dibentuk berdasarkan UU Nomor 21 Tahun 2011
- ❖ Sektor jasa keuangan yang diawasi OJK: sektor perbankan, pasar modal, dan sektor jasa keuangan non-bank seperti asuransi, dana pensiun, lembaga pembiayaan, dan lembaga keuangan lainnya.
- ❖ OJK dibentuk dengan tujuan agar seluruh kegiatan di dalam sektor jasa keuangan terselenggara secara aman bagi masyarakat



ALAT PEMBAYARAN

Dianggap: tidak efisien, memicu antrian di loket pembayaran, merepotkan dibawa dalam jumlah banyak, memudahkan kejahatan (pencurian dan pemalsuan uang) dan biaya pembuatan uang cukup tinggi.

Alat pembayaran yang menggunakan media tertentu sebagai pengganti uang fisik. Uang non tunai dapat berupa uang giral dan uang elektronik

TUNAI

ALAT
PEMBAYARAN

NON
TUNAI

Alat pembayaran berupa uang secara fisik dan berbentuk uang kartal, seperti uang kertas dan uang logam.

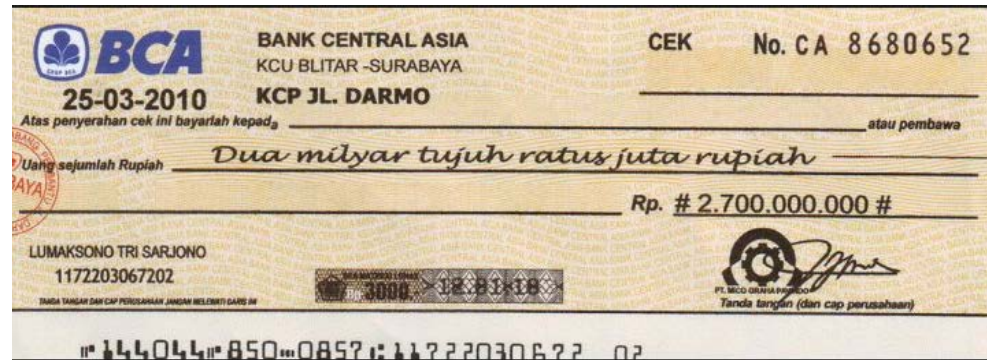
Dianggap: dapat meningkatkan efektifitas pembayaran



ALAT PEMBAYARAN MODERN (1)

Cek (cheque):

surat yang berisi permintaan dari nasabah bank agar membayarkan sejumlah uang kepada orang yang membawa surat tersebut. Karenanya untuk memilikinya, terlebih dahulu kita harus memiliki rekening giro di bank yang bersangkutan.



Giro:

surat yang berisi permintaan untuk memindahkan sejumlah dana dari satu rekening ke rekening lain sejumlah yang tertera dalam bilyet giro. Dengan kata lain, giro adalah transaksi atau pemindahan dana antarrekening.



ALAT PEMBAYARAN MODERN (2)

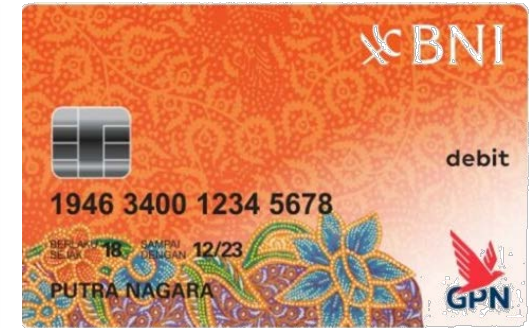


Kartu Kredit:

Kartu yang dapat digunakan untuk meminta pinjaman pembayaran kepada bank yang menerbitkannya. Pinjaman tersebut kemudian diganti secara berangsur melalui cicilan dalam jangka waktu tertentu.

Kartu Debit:

Kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dengan cara memindahkan dana dari tabungan nasabah kepada pihak penerima. Kartu debit baru bisa digunakan jika nasabah memiliki simpanan sejumlah uang di bank.



- Kartu kredit & Kartu debit dapat di gunakan pada ATM (Automatic Teller Machine/Anjungan Tunai Mandiri) dan mesin EDC (Electronic Data Capture) untuk melakukan berbagai transaksi.
- Layanan Internet Banking: layanan perbankan berbasis internet yang dilakukan di komputer maupun di smartphone. Sedangkan Mobile Banking: layanan perbankan berbasis telepon yang dilakukan dengan cara menelepon atau mengirim pesan singkat/SMS (short message service).



ALAT PEMBAYARAN MODERN (3)



Uang elektronik:

uang digital yang disimpan dalam sebuah *chip kartu* atau *server penyedia jasa* yang dapat diakses melalui aplikasi *smartphone* atau *komputer*. Untuk memilikinya, hanya perlu menukarkan sejumlah uang tunai dengan uang elektronik melalui berbagai penyedia jasa. Pada dasarnya uang elektronik adalah uang kartal yang berbentuk digital.



MANFAAT UANG ELEKTRONIK

- Kemudahan dan kecepatan bertransaksi
- Orang-orang tidak perlu lagi membawa banyak uang tunai.
- Biasa digunakan: membayar tol, membayar parkir, berbelanja di mini market, memesan makanan, membayar jasa kendaraan umum, hingga melakukan transaksi di berbagai e-commerce.



DEMONSTRASI KONTEKSTUAL RUANG KARYA [40']



ASESMEN 9.10.2

PRESENTASI [40']

BUAT KELOMPOK 4-5 ORANG

- ❖ CARILAH INFORMASI MENGENAI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN MODERN, DARI SUMBER INFORMASI YANG LAIN.
- ❖ BUATLAH POSTER YANG BERSI PENJELASAN, DISERTAI GAMBAR MENGENAI:
 1. SISTEM PEMBAYARAN
 2. ALAT PEMBAYARAN (TUNAI DAN NON TUNAI)
- ❖ KUMPULKAN POSTER DAN TEMPEL DI RUANG KELAS/POJOK LITERASI
- ❖ UNGGAH DI MEDIA SOSIAL SESUAI KESEPAKATAN KELAS, APAKAH MEDSOS MASING-MASING ATAU MEDOS KELAS ATAU MEDSOS GURU
- ❖ BERIKAN UMPAN BALIK UNTUK SETIAP KARYA KELOMPOK



Kesimpulan, Refleksi, Penutup [20']

Setelah mempelajari modul **Perkembangan Transaksi Ekonomi Era Digital**

- Kesimpulan apa yang dapat diambil dari modul tersebut?
- Pengetahuan apa saja yang diperoleh?
- Sikap seperti apa yang dapat kamu kembangkan dalam **Perkembangan Transaksi Ekonomi Era Digital**?
- Ungkapkan rasa syukurmu akan kebaikan dan cinta kasih Tuhan, yang memberikan kehidupan pada kita dan berkembangnya uang digital sebagai alat pembayaran yang memudahkan kita, namun tentunya tidak membuat kita menjadi budak uang.





*Pak Camat ke pasar jual bonsai
Jalannya lambat karena ramai
Pertemuan kita sudah selesai
S'moga suasana tetap damai*

KELAS DIGITAL IPS SMPN 285

Tetap SEMANGAT, Raih PRESTASI, Namun Tetap RENDAH HATI!!

SOCIAL STUDIES DIGITAL CLASS
2026 © Guru IPS SMPN 285 Jakarta
<www.guruipssmpn285jkt.online>