



MODUL AJAR EKONOMI

SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN

Cinta • Bangga • Paham
Rupiah



**Edisi:
2024**

**Presented by:
Tim MGMP Ekonomi Bali**

MODUL AJAR EKONOMI

SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN
(EDISI CINTA, BANGGA, PAHAM RUPIAH)



MATA PELAJARAN

Ekonomi
Fase : E

PENGARAH DAN
PENANGGUNGJAWAB

Pengarah Materi :
Bank Indonesia KPW Bali
Penanggung Jawab :
Disdikpora Provinsi Bali

PENYUSUN

Nyoman Yuliana Citra, S.Pd., M.Pd.
Luh Kadek Sucitasari, S.E., M.Pd.



INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul

- a. Mata Pelajaran : Ekonomi
- b. Fase : E
- c. Kelas : X
- d. Tahun Penyusunan : 2024
- e. Alokasi Waktu : 8 x 45 menit

2. Kompetensi Awal

Peserta didik memahami alat pembayaran yang digunakan dalam kegiatan ekonomi.

3. Profil Pelajar Pancasila

- ✓ Bergotong royong (mampu berkolaborasi).
- ✓ Mandiri (mampu memahami diri dan situasi yang dihadapi).
- ✓ Bernalar kritis (mampu memperoleh serta memproses informasi dan gagasan).
- ✓ Kreatif (mampu memiliki keluwesannya berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan).

4. Sarana dan Prasarana

- ✓ Laptop/smartphone.
- ✓ LCD proyektor dan wall screen.
- ✓ Jaringan internet.
- ✓ Papan tulis dan spidol.

5. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas X dengan jumlah maksimal 36 orang dalam 1 (satu) rombongan belajar.

6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah *cooperative learning* tipe *make a match* modifikasi.

KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami sistem pembayaran dan alat pembayaran. Peserta didik mampu menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran.

2. Materi Pokok

Sistem pembayaran dan alat pembayaran.

3. Pemahaman Bermakna

- ✓ Peserta didik mampu menjelaskan sistem pembayaran.
- ✓ Peserta didik mampu menjelaskan alat pembayaran.
- ✓ Peserta didik mampu memahami Uang Rupiah (Cinta, Bangga, Paham Rupiah).
- ✓ Peserta didik mampu menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran.

4. Pertanyaan Pematik

- ✓ Apa yang kalian ketahui tentang sistem pembayaran?
- ✓ Jelaskan alat pembayaran yang biasa digunakan dalam kegiatan ekonomi sehari-hari!

5. Metode Pembelajaran

Pengaturan Peserta Didik	Metode
✓ Individu (mandiri) ✓ Kelompok	• Ceramah • Diskusi • Presentasi • Permainan (<i>game</i>) • Penugasan

6. Asesmen

Cara Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Jenis Asesmen
✓ Asesmen individu (mandiri) ✓ Asesmen kelompok	• Presentasi • Penugasan • Tes Tertulis

7. Bahan Pembelajaran

- ✓ Bahan presentasi.
- ✓ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- ✓ Lembar observasi kegiatan diskusi kelompok.
- ✓ Lembar penilaian presentasi hasil diskusi kelompok.
- ✓ Kartu Berpasangan (pertanyaan dan jawaban).
- ✓ Lembar refleksi.

8. Sumber Belajar

- ✓ Buku Ekonomi 1 untuk Kelas X SMA dan MA Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial; Penulis: Sutarno, dkk; Tahun 2016; Penerbit: PT Wangsa Jatra Lestari; Halaman 153 s.d 180.
- ✓ Google dan Youtube.
- ✓ Buku atau sumber belajar lainnya yang relevan.

9. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN KE-1 (2 JP = 90 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	1) Guru mengucapkan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran peserta didik, dan memastikan kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran. 2) Guru mengingatkan kembali keyakinan kelas yang sudah dibuat bersama. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi (sistem pembayaran), serta model pembelajaran yang digunakan (<i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i> modifikasi). 4) Guru memberikan pertanyaan pemantik dan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
Kegiatan Inti	1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca artikel (https://www.jurnal.id/id/blog/sistem-pembayaran-sbc/) atau menyimak video (https://www.youtube.com/watch?v=z7ZLQOn7YYI) pada link yang sudah disediakan. 2) Guru dan peserta didik mendiskusikan tanggapan peserta didik atas artikel atau video tersebut.

Kegiatan	Deskripsi
	3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD (membuat video) tentang sistem pembayaran sesuai minat, potensi, dan kemampuan peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk berkolaborasi dengan anggota kelompoknya masing-masing. Peserta didik dapat menggali informasi dari buku, <i>google</i>, <i>youtube</i>, atau sumber belajar lainnya. Video dikumpulkan pada link <i>google drive</i> yang sudah disediakan oleh guru. 4) Guru memfasilitasi peserta didik membuat simpulan.
Penutup	1) Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran. 2) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman tentang sistem pembayaran melalui kegiatan <i>reviu</i> materi. 3) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup.

PERTEMUAN KE-2 (2 JP = 90 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	1) Guru mengucapkan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran peserta didik, dan memastikan kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran. 2) Guru mengingatkan kembali keyakinan kelas yang sudah dibuat bersama. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi (alat pembayaran), serta model pembelajaran yang digunakan (<i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i> modifikasi). 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
Kegiatan Inti	1) Guru memfasilitasi pemutaran 1 (satu) video yang sudah dibuat oleh peserta didik. Peserta didik yang lain memberikan tanggapan positif. 2) Guru memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik tentang sistem pembayaran. 3) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mendiskusikan materi tentang alat pembayaran. 4) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD tentang alat pembayaran. Guru memotivasi peserta didik untuk berkolaborasi dengan anggota kelompoknya masing-masing. 5) Guru memfasilitasi peserta didik membuat simpulan.

Kegiatan	Deskripsi
Penutup	1) Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran. 2) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman tentang alat pembayaran melalui kegiatan reviu materi. 3) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup.

PERTEMUAN KE-3 (2 JP = 90 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	1) Guru mengucapkan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran peserta didik, dan memastikan kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran. 2) Guru mengingatkan kembali keyakinan kelas yang sudah dibuat bersama. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi (Uang Rupiah), serta model pembelajaran yang digunakan (<i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i> modifikasi). 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
Kegiatan Inti	1) Guru memfasilitasi beberapa orang peserta didik untuk menyampaikan hasil reviu materi tentang alat pembayaran. 2) Guru menjelaskan materi tentang Uang Rupiah dan memfasilitasi peserta didik untuk mendiskusikan materi tersebut. 3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD tentang Uang Rupiah. Guru memotivasi peserta didik untuk berkolaborasi dengan anggota kelompoknya masing-masing. Peserta didik dapat menggali informasi dari buku, <i>google</i>, <i>youtube</i>, atau sumber belajar lainnya. 4) Guru memfasilitasi peserta didik membuat simpulan.
Penutup	1) Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran. 2) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman tentang Uang Rupiah melalui kegiatan reviu materi. 3) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup.

PERTEMUAN KE-4 (2 JP = 90 Menit)

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	1) Guru mengucapkan salam pembuka, berdoa bersama, mengecek kehadiran peserta didik, dan memastikan kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran. 2) Guru mengingatkan kembali keyakinan kelas yang sudah dibuat bersama. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi (hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran), serta model pembelajaran yang digunakan (<i>cooperative learning</i> tipe <i>make a match</i> modifikasi). 4) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
Kegiatan Inti	1) Guru memfasilitasi beberapa kelompok untuk mempresentasikan LKPD tentang Uang Rupiah. 2) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereviu materi tentang sistem pembayaran, alat pembayaran, dan Uang Rupiah. 3) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan hubungan antara sistem pembayaran dengan alat pembayaran. 4) Guru memfasilitasi peserta didik pada saat permainan <i>make a match</i> tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran dengan menggunakan 18 kartu berpasangan yang terdiri dari 18 kartu berisi pertanyaan dan 18 kartu lainnya berisi jawaban. 5) Guru memfasilitasi peserta didik membuat simpulan.
Penutup	1) Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran. 2) Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran melalui kegiatan reviu materi. 3) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup.



MATERI

SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN



a. Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Untuk mewujudkan sistem pembayaran yang efisien, cepat, aman, dan andal diperlukan sistem pembayaran yang sehat karena sistem perbankan yang sehat akan mendukung pengendalian moneter.

Bank Indonesia (BI) atau Bank Sentral mempunyai tugas untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Tugas ini mencakup sekumpulan kesepakatan, aturan, standar, dan prosedur yang digunakan dalam mengatur peredaran uang. Sistem pembayaran dapat berlangsung secara tunai maupun nontunai.

b. Prinsip-Prinsip Sistem Pembayaran

Suatu sistem pembayaran idealnya harus bisa memberikan keamanan dan kenyamanan bagi seluruh penggunanya, baik saat melakukan transaksi tunai maupun nontunai. Dalam menjalankan tugas untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, Bank Indonesia mengacu pada 4 (empat) prinsip sistem pembayaran yaitu sebagai berikut.

1) Keamanan

Segala risiko yang terdapat pada sistem pembayaran, seperti kredit dan likuiditas harus bisa dikelola serta dimitigasi dengan sebaik-baiknya oleh penyelenggara sistem pembayaran.

2) Efisiensi

Pelaksanaan sistem pembayaran harus dapat dimanfaatkan secara luas agar biaya yang dibebankan pada masyarakat lebih terjangkau seiring dengan meningkatnya skala kegiatan ekonomi.

3) Kesetaraan Akses

Bank Indonesia tidak menginginkan terjadi praktik monopoli dalam penyelenggaraan sistem pembayaran yang berpotensi menghambat pengguna lainnya masuk ke sistem pembayaran.

4) Perlindungan Konsumen

Sistem pembayaran perlu dijaga sebaik mungkin dalam rangka menjaga peredaran jumlah uang tunai.

c. Komponen Sistem Pembayaran

Ada 5 (lima) komponen sistem pembayaran yang dibutuhkan untuk mewujudkan penyelenggaraan sistem pembayaran yang aman dan efisien, yaitu: aturan dan kebijakan, lembaga, instrumen, mekanisme, dan infrastruktur.

- 1) **Aturan dan kebijakan** digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan dan penyelenggaraan sistem pembayaran. Aturan sangat penting untuk menjamin adanya aspek legalitas dalam penyelenggaraan sistem pembayaran.
- 2) **Lembaga** merupakan pihak yang terlibat dan berperan dalam penyelenggaraan sistem pembayaran. Lembaga yang terlibat antara lain adalah Bank Indonesia dan penyelenggara sistem pembayaran.
- 3) **Instrumen** adalah alat yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana baik dalam rangka pembayaran maupun belanja. Dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan masyarakat akan alat pembayaran yang aman dan efisien mendorong munculnya inovasi-inovasi alat pembayaran nontunai.
- 4) **Mekanisme** adalah tata cara yang digunakan untuk menyelesaikan transaksi pembayaran. Mekanisme dibutuhkan untuk menjamin kelancaran, keamanan, dan kepastian perpindahan dana.
- 5) **Infrastruktur** merupakan sarana dan prasarana yang digunakan untuk melakukan proses pemindahan dana.

d. Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran

Berkembangnya teknologi informasi yang memunculkan inovasi-inovasi baru dalam sistem pembayaran, serta dalam rangka menjamin perlindungan konsumen maka diperlukan pihak yang mengatur dan mengawasi penyelenggaraan sistem pembayaran. Bank Indonesia merupakan lembaga yang diberikan kewenangan untuk mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Ada 5 (lima) peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran yaitu sebagai berikut.

1) Regulator

Bank Indonesia berperan dalam menetapkan aturan dan kebijakan, serta menerbitkan ketentuan yang berkaitan dengan penyelenggaraan sistem pembayaran.

2) Operator

Bank Indonesia berperan dalam menyediakan layanan sistem pembayaran antar bank melalui sistem Bank Indonesia-*Real Time Gross Settlement* (BI-RTGS) dan Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (BI-SKNBI). BI-RTGS digunakan dalam memproses transaksi nilai besar dan/atau dalam keadaan mendesak (*urgent*), sedangkan SKNBI untuk memproses transaksi nilai kecil (ritel).



3) Perizinan

Bank Indonesia berperan dalam memberikan izin terhadap penyelenggara sistem pembayaran. Selain Bank Indonesia, yang sudah menjadi penyelenggara sistem pembayaran saat ini antara lain adalah penyelenggara kartu kredit, penyelenggara kartu ATM/Debit, penyelenggara uang elektronik, dan penyelenggara kegiatan usaha pengiriman uang.

4) Pengawasan

Bank Indonesia berperan dalam mengawasi penyelenggaraan sistem pembayaran agar berjalan secara aman, efisien, dan memperhatikan perlindungan terhadap konsumen.

5) Fasilitator

Bank Indonesia berperan sebagai fasilitator bagi industri keuangan untuk mengidentifikasi arah kebijakan dan pengembangan sistem pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

e. Alat Pembayaran

Alat pembayaran adalah alat yang digunakan untuk melakukan transaksi, baik secara tunai maupun nontunai. Penggunaan alat transaksi ini biasanya untuk pembelian produk ataupun jasa. Alat pembayaran secara umum dibagi menjadi dua, yaitu alat pembayaran tunai dan alat pembayaran nontunai. Alat pembayaran tunai adalah Uang Rupiah. Uang dikenal pertama kali di negeri Tiongkok kurang lebih 2.700 SM oleh Huang (Kaisar Kuning). Cikal bakal uang diawali dengan kegiatan tukar menukar barang atau disebut dengan istilah *barter*. Seiring dengan semakin banyaknya kebutuhan manusia, maka barter mulai mengalami kesulitan. Faktor yang menyebabkan sulitnya barter adalah: 1) kesulitan untuk menemukan orang yang memiliki barang yang dibutuhkan dan mau menukarkan barangnya, dan 2) tidak adanya standar nilai untuk dipertukarkan. Kesulitan tersebut menyebabkan sistem barter ditinggalkan dan manusia mulai mencari alternatif benda lain untuk dipergunakan dalam proses pertukaran. Benda-benda yang dijadikan sebagai alat pertukaran berupa kulit binatang, kerang dari laut, dan benda-benda yang memiliki syarat tersebut. Benda itu kemudian disebut uang barang.

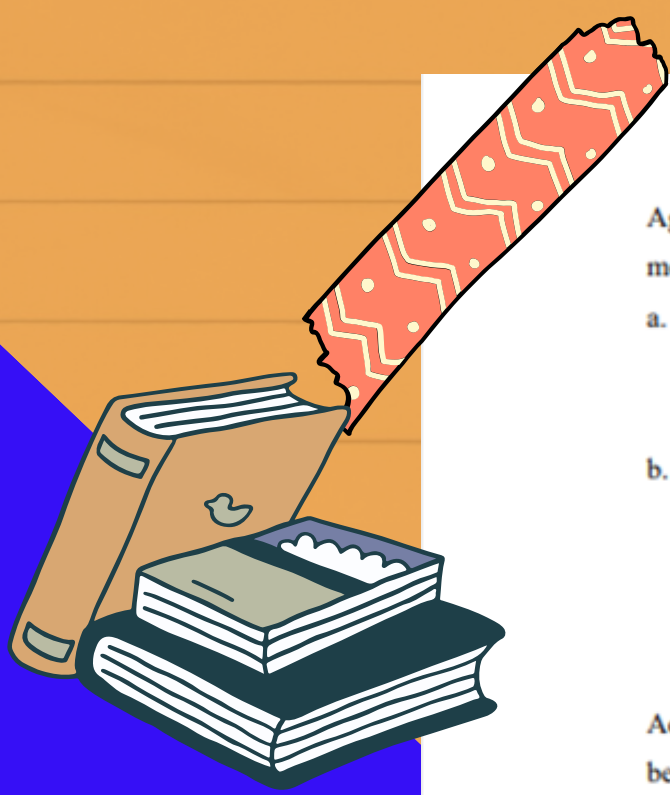
Uang barang tidak dapat terus dipergunakan sebagai alat pertukaran karena ada kesulitan dalam ukuran, berat, dan bentuk. Oleh karena itu, orang mulai mencari benda/logam yang memenuhi syarat-syarat yaitu: 1) tidak mudah rusak; 2) diterima oleh umum; 3) mudah disimpan dan mudah dibawa; 4) harganya tinggi walaupun dalam jumlah yang kecil; 5) sifatnya sama dan dapat saling mengganti; 6) mudah dibagi tanpa mengurangi nilai; dan 7) harganya tetap dalam jangka waktu panjang. Berdasarkan persyaratan tersebut, alternatif benda yang dijadikan alat tukar adalah emas dan perak. Uang emas dan perak tersebut dinamakan uang logam dan disebut *full bodied money* yang mengandung arti bahwa uang tersebut memiliki nilai nominal dan nilai bahan yang sama.

Dalam perkembangannya, keterbatasan jumlah uang logam menyebabkan orang mencari benda lain untuk dijadikan uang, maka dibuatlah uang dari bahan kertas dengan alasan yaitu: 1) jumlahnya dapat memadai sesuai kebutuhan; 2) biaya pembuatannya tidak terlalu mahal; 3) mudah disimpan dan dibawa; dan 4) bisa diterima oleh masyarakat karena ada kepercayaan. Setelah uang kertas, pesatnya perkembangan teknologi melahirkan uang bank dan akhirnya diciptakan uang kredit untuk mempermudah transaksi. Uang adalah segala sesuatu (benda) yang diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran yang sah dalam melakukan tukar-menukar atau perdagangan. Uang memiliki fungsi sebagai berikut.

- Fungsi asli (fungsi primer) terdiri dari: 1) uang sebagai alat tukar (*medium of exchange*) yaitu uang digunakan sebagai alat untuk mempermudah pertukaran; dan 2) uang sebagai satuan hitung (*unit of account*) yaitu uang digunakan untuk menentukan harga suatu barang.
- Fungsi turunan yaitu fungsi uang sebagai akibat dari fungsi asli, meliputi:
 - uang sebagai alat pembayaran yang sah terdiri dari uang kartal yang dikeluarkan oleh BI dan uang giral yang dikeluarkan oleh bank umum; 2) uang sebagai alat penyimpan kekayaan dan pemindah kekayaan, dalam hal ini masyarakat dapat menyimpan uang sebagai salah satu bentuk kekayaan dan juga dapat digunakan sebagai alat pemindah kekayaan; 3) uang sebagai pendorong kegiatan ekonomi, dalam hal ini uang yang beredar di masyarakat dapat mendorong daya beli sehingga mendorong permintaan terhadap suatu barang di pasar yang memicu produsen untuk memproduksi barang dan jasa; dan
 - uang sebagai standar pencicilan utang dimana uang berfungsi sebagai standar untuk melakukan pembayaran atas transaksi yang dilakukan secara kredit.

Uang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut.

- Uang kartal, adalah uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat pembayaran. Uang kartal dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.
 - Uang logam, terdiri dari: a) mata uang standar (*full bodied money*) adalah mata uang yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah dengan nilai nominal uang sama dengan nilai intrinsiknya (bahannya), misalnya uang logam emas atau perak; b) mata uang tandap atau bercap (*token money*) adalah mata uang yang dapat dipakai sebagai alat pembayaran yang sah dengan nilai nominal yang tidak sama dengan nilai intrinsiknya, misalnya uang logam Rp100,00 atau Rp500,00.
 - Uang kertas. Uang kertas dibuat dengan kertas khusus dan terdapat unsur pengaman untuk menghindari pemalsuan. Uang kertas terdiri atas beberapa nilai pecahan, seperti: Rp1.000,00; Rp5.000,00; Rp20.000,00; Rp50.000,00, dan Rp100.000,00.
- Uang giral (*demand deposit*), merupakan saldo rekening koran yang ada di bank dan sewaktu-waktu dapat digunakan. Uang giral hanya berlaku pada kalangan tertentu saja sehingga orang yang menolak pembayaran dengan uang giral tidak dapat dituntut.



Agar masyarakat menerima dan menyetujui penggunaan benda sebagai uang maka harus memenuhi dua persyaratan sebagai berikut.

- a. Persyaratan psikologis, yaitu benda tersebut harus dapat memuaskan bermacam-macam keinginan dari orang yang memilikinya sehingga semua orang mau mengakui dan menerimanya.
- b. Persyaratan teknis, yaitu syarat yang melekat pada uang diantaranya adalah:
 - 1) tahan lama dan tidak mudah rusak; 2) mudah dibagi-bagi tanpa mengurangi nilai;
 - 3) mudah disimpan dan dibawa; 4) nilainya relatif stabil; 5) jumlahnya tidak berlebihan;
 - 6) terdiri atas berbagai nilai nominal; dan 7) harganya tetap dalam jangka panjang.

Adapun alat pembayaran nontunai secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu: 1) alat pembayaran bentuk kertas contohnya cek, bilyet giro, nota debit, dan nota kredit; 2) alat pembayaran bentuk kartu contohnya kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit; serta 3) alat pembayaran bentuk elektronik contohnya uang elektronik (*e-money*).

Penjelasan atas alat pembayaran nontunai adalah sebagai berikut.

- 1) Cek adalah suatu perintah kepada bank untuk membayarkan sejumlah dana. Ada tiga macam cek, yaitu: cek atas unjuk, cek atas nama, dan cek silang.
- 2) Bilyet giro adalah surat perintah nasabah bank untuk memindahkan sejumlah dana dari rekeningnya kepada rekening nasabah lainnya yang ditunjuk.
- 3) Nota debit adalah warkat yang digunakan untuk menagih sejumlah dana pada bank lain untuk dimasukkan ke rekening nasabah bank yang menyampaikan warkat tersebut.
- 4) Nota kredit adalah warkat yang digunakan untuk membayar sejumlah dana pada bank lain atau nasabah yang menerima warkat tersebut.
- 5) Kartu ATM adalah alat pembayaran yang dapat digunakan untuk melakukan tarik tunai, cek saldo, transfer dana antar dan intra bank, dimana sumber dana berasal dari simpanan dan saldo simpanan akan berkurang secara langsung pada saat transaksi.
- 6) Kartu debit adalah alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbelanja pada pedagang dan debit tunai, dimana sumber dana berasal dari simpanan dan saldo simpanan akan berkurang secara langsung pada saat transaksi. Beberapa bank penerbit kartu telah menggabungkan kartu debit dan kartu ATM dalam satu kartu yang disebut Kartu Debit ATM.
- 7) Kartu kredit adalah alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbelanja pada pedagang, sumber dana berasal dari pinjaman (kredit) yang diberikan penerbit, serta dikenakan bunga atau denda jika membayar setelah jatuh tempo atau angsuran. Kartu kredit dapat diartikan juga sebagai kartu yang dikeluarkan oleh bank atau lembaga pembiayaan lainnya yang diberikan kepada nasabah untuk digunakan sebagai alat pembayaran.

- 8) Uang elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*. Uang elektronik dapat digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. Nilai uang elektronik bukan merupakan simpanan, artinya tidak dapat ditarik secara tunai.

f. Uang Rupiah (Cinta, Bangga, Paham Rupiah)

Salah satu tugas Bank Indonesia (BI) adalah mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran. Untuk melaksanakan tugas tersebut, BI memiliki dua kewenangan yaitu: 1) menetapkan alat pembayaran baik tunai maupun nontunai; dan 2) mengatur kelancaran sistem pembayaran. Sehubungan dengan kewenangan menetapkan alat pembayaran tunai, BI diberikan kewenangan untuk mengedarkan Uang Rupiah kepada masyarakat. Agar BI dapat menyediakan Uang Rupiah di masyarakat dalam jumlah yang cukup, tepat waktu, dan dalam kondisi yang layak edar, maka perlu dilakukan kegiatan pengelolaan Uang Rupiah dengan baik, bertanggung jawab, dan transparan. Untuk lebih memahami tentang Uang Rupiah sehingga Cinta, Bangga, dan Paham Rupiah silakan baca materi dan simak video pada QR Code Berikut ini.



Materi CBP 2024 Bank Indonesia



Video Youtube CBP Bank Indonesia

Link latihan pemahaman:

1. <file:///D:/Konten%20Digital%20Pelatihan%20Puri%20Ayu/MENGENAL%20UANG%20RUPIAH.html>
2. <file:///D:/Konten%20Digital%20Pelatihan%20Puri%20Ayu/Ciri%20Keaslian%20Uang.html>

● SELAMAT BELAJAR, SEMOGA SUKSES 🚩



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SISTEM PEMBAYARAN

Waktu: 55 Menit

IDENTITAS KELOMPOK

Kelas/Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. (No.....)
2. (No.....)
3. (No.....)
4. (No.....)
5. (No.....)
6. (No.....)

PETUNJUK

1. LKPD ini dikerjakan secara berkelompok (5 s.d. 6 orang).
2. Diskusikan materi tentang sistem pembayaran, meliputi: 1) pengertian sistem pembayaran, 2) prinsip-prinsip sistem pembayaran, 3) komponen sistem pembayaran, dan 4) peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran.
3. Buatlah video tentang sistem pembayaran sesuai minat, potensi, dan kemampuan peserta didik, serta berkolaborasi dengan anggota kelompok masing-masing.
4. Perhatikan rubrik penilaian yang sudah disediakan.
5. Peserta didik dapat menggali informasi dari buku, *google*, *youtube*, atau sumber belajar lainnya.
6. Video dikumpulkan dengan nama *file* sesuai nomor kelompok (contoh: Kelompok 1) pada *link google drive* yang sudah disediakan oleh guru.

● SELAMAT BEKERJA, SEMOGA SUKSES 🍀



RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SISTEM PEMBAYARAN

ASPEK	SKOR			
	1	2	3	4
Materi (bobot 50%)	Membahas 1 dari 4 topik tentang materi sistem pembayaran atau tidak membahas semua topik.	Membahas 2 dari 4 topik tentang materi sistem pembayaran.	Membahas 3 dari 4 topik tentang materi sistem pembayaran.	Membahas 4 topik tentang materi sistem pembayaran (pengertian sistem pembayaran, prinsip-prinsip sistem pembayaran, komponen sistem pembayaran, dan peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran).
Video (bobot 50%)	Video menunjukkan 1 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan atau tidak membuat video.	Video menunjukkan 2 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan.	Video menunjukkan 3 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan.	Video menunjukkan: 1) identitas anggota kelompok, 2) suara rekaman yang jelas, 3) kolaborasi anggota kelompok, dan 4) kreativitas sesuai topik yang dibahas.

Skor maksimum untuk masing-masing aspek adalah 4 dan skor minimum untuk masing-masing aspek adalah 1.

Skor Perolehan (jumlah dari bobot setiap aspek x skor)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

ALAT PEMBAYARAN

Waktu: 40 Menit

IDENTITAS KELOMPOK

Kelas/Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. (No.....)
2. (No.....)
3. (No.....)
4. (No.....)
5. (No.....)
6. (No.....)

PETUNJUK

1. LKPD ini dikerjakan secara berkelompok (5 s.d. 6 orang).
2. Lakukan wawancara terhadap 5 orang Guru atau Tenaga Kependidikan (GTK) tentang alat pembayaran nontunai yang sering digunakan untuk bertransaksi dalam kehidupan sehari-hari. Buatlah foto dokumentasi (menunjukkan GTK, alat pembayaran nontunai yang digunakan, dan peserta didik yang melakukan wawancara) sebagai bukti pendukung pada LKPD.
3. Lengkapi LKPD yang sudah disediakan dengan baik berdasarkan hasil wawancara dan foto dokumentasi.
4. Foto dokumentasi dikumpulkan dengan nama *file* sesuai nomor kelompok (contoh: Kelompok 1) pada *link google drive* yang sudah disediakan oleh guru.
5. Perhatikan rubrik penilaian yang sudah disediakan.



No.	Nama GTK	Alat Pembayaran Nontunai yang Digunakan	Klasifikasi Alat Pembayaran Nontunai	Manfaat yang Dirasakan oleh GTK
1				
2				
3				
4				
5				

● SELAMAT BEKERJA, SEMOGA SUKSES 🚩



RUBRIK PENILAIAN
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
ALAT PEMBAYARAN

ASPEK	SKOR			
	1	2	3	4
Jawaban LKPD per Nomor (bobot 70%)	Menjawab 1 dari 4 pertanyaan dengan tepat atau tidak menjawab semua pertanyaan.	Menjawab 2 dari 4 pertanyaan dengan tepat.	Menjawab 3 dari 4 pertanyaan dengan tepat.	Menjawab semua pertanyaan dengan tepat (nama GTK, alat pembayaran nontunai yang digunakan, klasifikasi alat pembayaran nontunai, manfaat yang dirasakan oleh GTK).
Foto Dokumentasi per Nomor (bobot 30%)	Foto dokumentasi menunjukkan 1 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan atau tidak membuat foto dokumentasi.	Foto dokumentasi menunjukkan 2 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan.	Foto dokumentasi menunjukkan 3 dari 4 kriteria yang sudah ditentukan.	Foto dokumentasi menunjukkan: 1) kesesuaian nama GTK dengan foto dokumentasi, 2) menampilkan wajah GTK, 3) menampilkan alat pembayaran nontunai yang digunakan oleh GTK, dan 4) menampilkan wajah peserta didik yang melakukan wawancara.

Skor maksimum untuk masing-masing aspek adalah 4 dan skor minimum untuk masing-masing aspek adalah 1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan (jumlah dari bobot setiap aspek} \times \text{skor untuk 5 nomor)}}{20} \times 100$$

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

UANG RUPIAH
Waktu: 45 Menit

IDENTITAS KELOMPOK

Kelas/Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. (No.....)
2. (No.....)
3. (No.....)
4. (No.....)
5. (No.....)

PETUNJUK

1. LKPD ini dikerjakan secara berkelompok (4 s.d. 5 orang).
2. Peserta didik dalam menyelesaikan LKPD tentang Uang Rupiah berkolaborasi dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Perhatikan tugas pada LKPD dengan cermat dan selesaikan dengan benar.
4. Peserta didik dapat menggali informasi dari buku, *google*, *youtube*, atau sumber belajar lainnya.
5. Perhatikan rubrik penilaian yang sudah disediakan.



Tugas 1

Tunjukkan dengan menggunakan angka dan jelaskan 4 (empat) unsur pengaman yang terdapat pada Uang Rupiah pecahan Rp100.000 dengan benar!



Tugas 2

Lengkapi tabel berikut ini dengan benar!

No.	Pecahan Uang Rupiah (Kertas)	Gambar Utama (Desain Depan)	Gambar Tari (Desain Belakang)	Gambar Bunga (Desain Belakang)
1				
2				
3				
4				
5				

● SELAMAT BEKERJA, SEMOGA SUKSES 🇮🇩

RUBRIK PENILAIAN
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
UANG RUPIAH

ASPEK	SKOR			
	1	2	3	4
Jawaban LKPD Tugas 1 (bobot 60%)	Menunjukkan dan menjelaskan 1 (satu) atau tidak menunjukkan dan menjelaskan unsur pengaman yang terdapat pada Uang Rupiah pecahan Rp100.000 dengan benar.	Menunjukkan dan menjelaskan 2 (dua) unsur pengaman yang terdapat pada Uang Rupiah pecahan Rp100.000 dengan benar.	Menunjukkan dan menjelaskan 3 (tiga) unsur pengaman yang terdapat pada Uang Rupiah pecahan Rp100.000 dengan benar.	Menunjukkan dan menjelaskan 4 (empat) unsur pengaman yang terdapat pada Uang Rupiah pecahan Rp100.000 dengan benar.
Jawaban LKPD Tugas 2 per Nomor (bobot 40%)	Menjawab 1 (satu) atau tidak menjawab pertanyaan pada tabel dengan benar.	Menjawab 2 (dua) pertanyaan pada tabel dengan benar.	Menjawab 3 (tiga) pertanyaan pada tabel dengan benar.	Menjawab 4 (empat) pertanyaan pada tabel dengan benar.

Skor maksimum untuk masing-masing aspek adalah 4 dan skor minimum untuk masing-masing aspek adalah 1.

$$Nilai = \frac{Skor\ Perolehan\ (jumlah\ dari\ bobot\ setiap\ aspek\ x\ skor)}{10,4} \times 100$$



KARTU BERPASANGAN
SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN
Waktu: 25 Menit

Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi disebut

Nama/No.:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

SISTEM PEMBAYARAN

Nama/No.:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Keamanan merupakan salah satu bagian dari sistem pembayaran.

Nama/No.:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

PRINSIP

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Sistem pembayaran perlu dijaga sebaik mungkin dalam rangka menjaga peredaran jumlah uang tunai.
Prinsip sistem pembayaran yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

PERLINDUNGAN KONSUMEN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Infrastruktur merupakan sarana dan prasarana yang digunakan untuk melakukan proses pemindahan dana.
Infrastruktur merupakan salah satu bagian dari sistem pembayaran.

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

KOMPONEN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Tata cara yang digunakan untuk menyelesaikan transaksi pembayaran merupakan bagian dari komponen sistem pembayaran yang disebut

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

MEKANISME

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Regulator, perizinan, dan pengawasan merupakan beberapa peran dalam sistem pembayaran.

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

BANK INDONESIA

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Latihan Tugas
Kartu Berpasangan

Bank Indonesia berperan dalam menyediakan layanan sistem pembayaran antar bank melalui sistem BI-RTGS dan BI-SKNBIL.
Pernyataan tersebut sesuai dengan peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran yaitu sebagai

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

OPERATOR

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Bank Indonesia berperan sebagai fasilitator bagi untuk mengidentifikasi arah kebijakan dan pengembangan sistem pembayaran.

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

INDUSTRI KEUANGAN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Alat yang digunakan untuk melakukan transaksi, baik secara tunai maupun nontunai disebut

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

ALAT PEMBAYARAN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Uang memiliki 2 (dua) fungsi yaitu

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

FUNGSI ASLI DAN FUNGSI TURUNAN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Uang sebagai alat pembayaran yang sah termasuk fungsi

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

TURUNAN

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

Uang logam dan uang kertas termasuk jenis uang

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)

KARTAL

Nama:
1.....(Benar/Salah)
2.....(Benar/Salah)
3.....(Benar/Salah)
4.....(Benar/Salah)



RUBRIK PENILAIAN KARTU BERPASANGAN
SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN

Skor Maksimum Kartu Berpasangan Per Sesi

No. Sesi	Skor Maksimum Kartu Berpasangan Per Sesi
1	5
2	5
3	5
4	5
Jumlah	20

Kriteria Perolehan Skor Kartu Berpasangan Per Sesi

No. Sesi	Kriteria	Skor
1	Pertanyaan dan jawaban pada kartu berpasangan benar. Salah atau tidak menjawab.	5 0
2	Pertanyaan dan jawaban pada kartu berpasangan benar. Salah atau tidak menjawab.	5 0
3	Pertanyaan dan jawaban pada kartu berpasangan benar. Salah atau tidak menjawab.	5 0
4	Pertanyaan dan jawaban pada kartu berpasangan benar. Salah atau tidak menjawab.	5 0

Skor maksimum adalah 20 dan skor minimum adalah 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$



Agar masyarakat menerima dan menyetujui penggunaan benda sebagai uang maka harus memenuhi dua persyaratan yaitu syarat teknis dan syarat

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

PSIKOLOGIS

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

Bilyet Giro dan Kartu Kredit adalah contoh alat pembayaran

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

NONTUNAI

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

Tahapan pengelolaan Uang Rupiah yang ke-2 adalah

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

PENCETAKAN

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

Program Kas Titipan dilakukan oleh Bank Indonesia berkolaborasi bersama

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

PERBANKAN

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

Unsur pengaman Uang Rupiah dibagi dalam tiga tingkatan yaitu terbuka, tertutup, dan

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

SEMI TERTUTUP

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

Pasangan garis di sisi kanan dan kiri uang yang akan terasa kasar bila diraba disebut

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)

BLIND CODE

Nama:
1. (Benar/Salah)
2. (Benar/Salah)
3. (Benar/Salah)
4. (Benar/Salah)



LEMBAR REFLEKSI

REFLEKSI GURU

1. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan sudah membuat peserta didik aktif dan nyaman mengikuti pembelajaran?
2. Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai?
3. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengembangkan potensi peserta didik?
4. Apakah perencanaan yang dirancang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas?
5. Apakah ada bagian yang perlu diperbaiki dalam perencanaan pembelajaran?
6. Apakah ada bagian yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran?

REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan sudah membuat Anda aktif dan nyaman mengikuti pembelajaran?
2. Apakah tujuan pembelajaran dapat Anda capai?
3. Apakah ada bagian yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas?
4. Apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengembangkan potensi yang Anda miliki?

GLOSARIUM

Sistem pembayaran	Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.
Alat pembayaran	alat yang digunakan untuk melakukan transaksi, baik secara tunai maupun nontunai.
Uang	Segala sesuatu (benda) yang diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran yang sah dalam melakukan tukar-menukar atau perdagangan.
Cek	Suatu perintah kepada bank untuk membayarkan sejumlah dana. Ada tiga macam cek.
Bilyet giro	Surat perintah nasabah bank untuk memindahkan sejumlah dana dari rekeningnya kepada rekening nasabah lainnya yang ditunjuk.
Kartu debit	Alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbelanja pada pedagang dan debit tunai, dimana sumber dana berasal dari simpanan dan saldo simpanan akan berkurang secara langsung pada saat transaksi.
Kartu kredit	Alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbelanja pada pedagang, sumber dana berasal dari pinjaman (kredit) yang diberikan penerbit, serta dikenakan bunga atau denda jika membayar setelah jatuh tempo atau angsuran.
Uang elektronik	Alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.

Penyusun:



Nyoman Yuliana Chitra, S.Pd., M.Pd
SMA Negeri 2 Kuta Selatan



Luh Kadek Sucitasari, S.E., M.Pd
SMA Negeri 6 Denpasar

