

*Media Edukasi Literasi Finansial Program Guru Kreatif Cerdas Finansial - Gallery daya.id*

|  |   |
|--|---|
| Nama Pembuat   | <b>Ramlah Abubakar</b>  |
| Asal Instansi  | SMK Negeri 2 Pinrang  |
| Instagram  | @abubakarramlah   |
| Judul Media Ajar   | Board Games Tantangan Utang Guru Plus Web Sikapiuangmu  |
| Topik  | <b>Pengelolaan utang (bagaimana caranya mengelola utang)</b>  |
| Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan | Guru di tempat saya mengajar hampir semuanya memiliki utang, baik di bank maupun di koperasi sekolah. Jika ada guru yang tidak berhutang di bank, mereka biasanya meminjam di koperasi sekolah, karena rata-rata guru di sekolah saya adalah anggota koperasi. Saya sendiri juga memiliki utang. Untuk itu, saya melakukan pendekatan empati dengan mendekati guru-guru dan mewawancarai mereka secara personal tentang permasalahan finansial yang mereka hadapi, di mana hampir semuanya memiliki utang.  |
| Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda                         | Setelah berempati dengan guru-guru di sekolah, saya memilih topik pengelolaan utang yang relevan dengan mereka. Untuk itu, saya merancang purwarupa game bertema "Tantangan Utang Guru" yang menggabungkan elemen hiburan dengan simulasi kondisi keuangan mereka sehari-hari. Game ini memungkinkan para guru untuk berinteraksi dengan pertanyaan yang menggambarkan situasi nyata mereka, dan mereka sangat antusias memainkannya.<br><br>Setelah menikmati permainan, saya menghubungkan pengalaman tersebut dengan dunia nyata melalui metode <i>kakebo</i> dan dua rumus pengelolaan keuangan, serta mengintegrasikannya dengan aplikasi <i>sikapiuangmu</i> . Dalam aplikasi ini, guru dapat memasukkan data penghasilan dan pengeluaran mereka untuk mengevaluasi keuangan mereka secara langsung, membantu mereka menyeimbangkan pemasukan dan pengeluaran, serta belajar mengelola keuangan |

|  |  |
|--|--|
|  | secara bijak sesuai dengan kondisi finansial mereka.   |
| Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat | <p>Permainan <i>Tantangan Utang Guru</i> yang saya buat dirancang seperti permainan ular tangga, dengan empat pemain yang berkompetisi. Pemain pertama yang mendapatkan angka 6 pada dadu akan memulai permainan. Setiap kali mencapai titik tertentu, pemain harus menjawab pertanyaan dengan memilih kartu jawaban yang sesuai. Setiap pilihan membawa pemain pada langkah berikutnya, hingga mereka mencapai titik 55, yang menandakan bahwa mereka telah menguasai konsep cerdas finansial.</p> <p>Selain itu, untuk memperdalam pemahaman, saya mengintegrasikan aplikasi <i>SikapiUangmu</i> setelah memperkenalkan konsep <i>Kakebo</i> dan dua formula pengelolaan keuangan. Guru dapat langsung mengakses aplikasi tersebut, memasukkan penghasilan dan pengeluaran, serta menyesuaikan anggaran mereka sesuai dengan kondisi keuangan pribadi. Dengan cara ini, mereka dapat mensimulasikan pengelolaan keuangan dalam kehidupan nyata secara praktis.</p> |
| Tautan Media   | <a href="https://view.genially.com/670117dc84539aac21896703/presentation-gkcf-level3">https://view.genially.com/670117dc84539aac21896703/presentation-gkcf-level3</a>  |