

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

Nama Pembuat	Rohmat Kuati
Asal Instansi	SMK Telkom Sandhy Putra Jakarta
Instagram	@watatiwa
Judul Media Ajar	Gamifikasi Quizizz-Pengelolaan Pendapatan dengan Formasi 40-30-20-10
Topik	Pengelolaan utang (bagaimana caranya mengelola utang)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Pengelolaan pendapatan merupakan hal yang sangat penting dalam pengelolaan keuangan bagi guru, karena pendapatan adalah sumber utama untuk memenuhi kebutuhan hidup, mengatasi situasi darurat, dan merencanakan masa depan. Berdasarkan hasil proses empati, banyak guru yang menghadapi tantangan, seperti pengeluaran yang tidak terkontrol, kurangnya alokasi untuk tabungan, atau kesulitan dalam menghadapi kebutuhan mendesak. Dengan memahami dan mengatur pendapatan secara bijak, guru dapat mencapai kestabilan finansial, mengurangi stres, dan lebih fokus pada tanggung jawab profesi serta tujuan hidup jangka panjang.</p>
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	<p>Langkah-Langkah Membuat Media Literasi Finansial Pengelolaan Pendapatan: Sebuah Perjalanan Edukasi yang Inovatif</p> <p>Dalam dunia pendidikan, guru tidak hanya menjadi teladan di ruang kelas, tetapi juga menghadapi tantangan nyata dalam mengelola pendapatan secara bijak. Untuk membantu sesama guru dan staf/karyawan sekolah memahami literasi finansial, langkah-langkah strategis ini dirancang untuk menciptakan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Quizizz. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat Kanvas Empati Proses dimulai dengan menggali pemahaman mendalam tentang guru dan staf/karyawan melalui survei dan

	<p>wawancara ringan. Langkah ini bertujuan untuk memahami kebiasaan, tantangan, dan harapan mereka dalam mengelola pendapatan. Hasil dari proses ini menjadi pondasi untuk membangun media pembelajaran yang relevan dan solutif.</p> <p>2. Menyusun Problem dan Idea Statement Berdasarkan temuan awal, masalah utama yang diidentifikasi adalah pengelolaan pendapatan yang menjadi tantangan serius bagi guru, staf, dan karyawan sekolah. Dengan dasar ini, muncul gagasan untuk membuat media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi dan memberikan solusi praktis dalam mengelola pendapatan secara efektif.</p> <p>3. Merancang Strategi Pembelajaran Langkah berikutnya adalah merancang strategi pembelajaran yang sistematis, dengan mempertimbangkan aspek-aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none">a. Kondisi dan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.b. Penentuan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi.c. Pemilihan media ajar yang tepat, yaitu Quizizz.d. Penetapan tujuan pembelajaran yang jelas untuk mendukung pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengelola pendapatan. <p>4. Melakukan Uji Coba Instrumen Untuk memastikan efektivitas media, dilakukan uji coba menggunakan instrumen seperti kartu uji coba dan kartu pembelajaran. Uji coba ini membantu mengevaluasi apakah media ajar telah sesuai dengan kebutuhan dan target peserta.</p> <p>5. Meminta Feedback dari Peserta Setelah uji coba awal, guru dan staf/karyawan memberikan umpan balik yang sangat berharga. Masukan mereka menjadi dasar untuk melakukan evaluasi kritis terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.</p> <p>6. Menyempurnakan Media Pembelajaran Berdasarkan feedback, media ajar disempurnakan agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan preferensi peserta. Perubahan ini mencakup penyesuaian konten, mekanisme permainan, serta desain tampilan media.</p> <p>7. Mengimplementasikan dan Mengukur Dampak Media pembelajaran yang telah disempurnakan diuji kembali</p>
--	---

	<p>melalui implementasi kepada peserta. Proses ini dilengkapi dengan pengukuran dampak menggunakan matriks evaluasi, yang membandingkan jumlah peserta yang terlibat dengan hasil akhir pembelajaran mereka.</p> <p>8. Mengukur Keberhasilan Media</p> <p>Tahap akhir adalah analisis keberhasilan media pembelajaran. Hasilnya tidak hanya mengukur efektivitas materi, tetapi juga memberikan wawasan untuk pengembangan lebih lanjut. Matriks evaluasi menunjukkan apakah media ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru/staf/karyawan dalam mengelola pendapatan mereka.</p> <p>Proses ini dirancang dengan pendekatan backward design yang berfokus pada kebutuhan peserta. Dengan menggunakan gamifikasi melalui Quizizz, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan berdampak nyata. Hasil akhirnya adalah guru dan staf/karyawan yang lebih percaya diri dalam mengelola pendapatan, menciptakan kestabilan finansial, dan meningkatkan kualitas hidup mereka.</p> <p>Melalui langkah-langkah ini, literasi finansial bukan lagi sekadar teori, tetapi sebuah perubahan nyata yang dirasakan oleh setiap peserta.</p>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p>Cara Seru Bermain Quizizz: Petualangan Edukasi Pengelolaan Pendapatan</p> <p>Dengan Quizizz, pengelolaan pendapatan bukan lagi pembahasan yang membosankan. Lewat mode permainan seru <i>Mastery Peak</i>, Anda dan rekan-rekan akan diajak menjelajahi petualangan edukatif yang penuh tantangan dan kejutan. Yuk, simak cara serunya di bawah ini!</p> <p>A. Perangkat yang Dibutuhkan</p> <p>Sebelum memulai, pastikan Anda memiliki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop, ponsel, atau PC untuk mengakses Quizizz. 2. Koneksi internet yang stabil agar permainan berjalan lancar tanpa hambatan. <p>B. Panduan untuk Leader/Admin Permainan</p>

Sebagai leader, Anda adalah pemandu permainan. Berikut langkah-langkahnya:

1. Persiapkan Soal

Pastikan soal yang telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

2. Pilih Mode Mastery Peak

Agar suasana semakin seru, pilih mode *Mastery Peak*. Dalam mode ini, peserta akan berlomba memindahkan karakter mereka menuju puncak kemenangan.

3. Pastikan Semua Peserta Bergabung

Periksa apakah semua peserta sudah bergabung dengan memindai barcode atau mengklik tautan yang diberikan.

4. Mulai dan Akhiri Permainan

Tekan tombol *START* untuk memulai petualangan edukasi dan tombol *END* sebagai tanda permainan selesai.

C. Tahapan Bermain untuk Peserta

Para guru, staf, dan karyawan yang menjadi peserta akan terlibat langsung dalam permainan yang menyenangkan. Berikut langkah-langkahnya:

1. Bergabung ke dalam Permainan

Peserta dapat memindai barcode atau mengklik tautan yang diberikan oleh leader. Dalam hitungan detik, semua peserta sudah siap bermain!

2. Personalisasi Karakter

Sambil menunggu peserta lain bergabung, lakukan *customization* karakter yang akan dimainkan. Pilih tampilan yang paling mewakili gaya Anda.

3. Mulai Petualangan

Ketika semua peserta siap, permainan dimulai! Jawab satu per satu pertanyaan yang diberikan. Setiap jawaban yang benar akan membawa Anda lebih dekat ke puncak kemenangan.

4. Temukan Kejutan Seru

Di setiap langkah, Quizizz menawarkan berbagai kejutan menarik yang membuat petualangan ini semakin seru. Siapa bilang belajar tentang pengelolaan pendapatan itu membosankan?

	<p>5. Bersaing di Papan Leader Karakter Anda akan bergerak di papan leader, berpindah dari satu titik ke titik lain. Semakin banyak pertanyaan yang dijawab dengan benar, semakin dekat Anda ke puncak.</p> <p>6. Rayakan Pencapaian Ketika permainan selesai, akan muncul daftar pemenang dengan berbagai kategori pencapaian. Kemenangan ini adalah bukti nyata dari hasil belajar Anda selama permainan.</p> <p>Kenapa Harus Quizizz? Gamifikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui petualangan seru ini, para peserta tidak hanya belajar mengelola pendapatan, tetapi juga merasakan semangat kolaborasi dan kompetisi yang sehat.</p> <p>Jadi, tunggu apa lagi? Ayo, mulai petualangan belajar pengelolaan pendapatan dengan Quizizz! Siapkan strategi, bawa semangat, dan raih puncak kemenangan bersama tim Anda!</p>
Tautan Media	https://quizizz.com/join?gc=883208