

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

Nama Pembuat	Abdul Rahman
Asal Instansi	SMP YPS Singkole
Instagram	@pak_ammank
Judul Media Ajar	BI ART: Buku Interaktif Anggaran Rumah Tangga
Topik	Cara efektif pengelolaan pendapatan (alokasi gaji, penghasilan tambahan, dll)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Berdasarkan proses empati yang saya lakukan, topik ini penting karena:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mengurangi stres karena dengan mengelola anggaran, keluarga bisa terhindar dari stres yang disebabkan oleh masalah keuangan.</li> <li>2. Menghindari utang. Pengelolaan anggaran yang baik membantu menghindari utang yang tidak perlu dan mengelola pinjaman yang ada dengan lebih baik.</li> <li>3. Menabung untuk masa depan. Dengan menabung, kita bisa merencanakan masa depan yang lebih baik dan mencapai tujuan finansial kita.</li> <li>4. Meningkatkan kualitas hidup karena dengan keuangan yang lebih teratur, kualitas hidup kita meningkat dan tidak lagi khawatir tentang alokasi uang setiap saat.</li> </ol> <p>Secara umum saya memahami bahwa dengan belajar mengelola anggaran rumah tangga, seseorang bisa mendapatkan kendali atas keuangan mereka, mengurangi stres, dan merencanakan masa depan yang lebih baik.</p>
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan aset media edukasi BI ART meliputi: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Materi tentang anggaran rumah tangga diperoleh dengan menggunakan COPILOT,</li> <li>b) Audio berupa instrumentalia,</li> <li>c) Video dengan judul literasi finansial dibuat dengan menggunakan AI. Sementara lirik lagu dengan COPILOT, jingle musiknya dikolaborasi dengan aplikasi Suno AI, kemudian aset videonya dibuat di Canva dan <i>caption</i>-nya dibuat di wave.video,</li> <li>d) Aset gambar untuk <i>cover</i> dibuat dengan bantuan COPILOT dan wajah dari karakternya diubah menjadi wajah sendiri dengan menggunakan aplikasi discord dan aset gambar untuk <i>header</i> dan <i>footer</i> memanfaatkan teknik <i>editing</i> di <i>Microsoft PowerPoint</i>.</li> </ol> </li> <li>2. Sign Up di aplikasi lumi (<a href="https://app.lumi.education/">https://app.lumi.education/</a>) dengan akun Google.</li> <li>3. Membuat konten dengan mengklik Create New Content dan pilih Interactive Book pada tab tipe-konten.</li> <li>4. Menambahkan enam halaman dan mengisi tiap halaman sesuai dengan</li> </ol>

	<p>kontennya masing-masing.</p> <p>5. Setiap selesai satu halaman, dapat dilihat tampilannya dengan mengklik preview setelah menyimpan project.</p> <p>6. Setelah seluruh konten pada setiap halaman telah rampung, project disimpan dan dapat diekspor/<i>download</i> menjadi file bentuk html, h5p, dan SCORM atau dapat langsung di-<i>deploy</i> agar <i>link</i>-nya dapat dibagikan secara online.</p>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p>Klik link aplikasi BI ART, tahap awal aplikasi akan meminta konfirmasi persetujuan bahwa data pengguna akan dikirimkan ke developer Ammannk YPS. Pengguna akan diarahkan ke cover BI ART dan kemudian pengguna akan berselancar pada tujuh halaman berikutnya setelah mengklik BACA. Halaman-halaman tersebut adalah (1) Pendahuluan, (2) Konsep dasar anggaran, (3) Langkah-langkah membuat anggaran, (4) Alat dan teknik penganggaran, (5) Game, (6) Evaluasi, dan (7) Summary &amp; submit. Terdapat audio pada halaman satu hingga enam yang dapat diatur volumenya.</p> <p>Pada halaman 1-4 pengguna akan berliterasi sesuai dengan topiknya, di halaman 5 pengguna bermain <i>drag and drop</i> dengan <i>feedback</i> tertentu. Di halaman 6, pengguna akan melatih pemahamannya tentang literasi finansial. Perlu diperhatikan bahwa apabila pengguna telah memilih jawaban, wajib mengklik <i>check answer</i> agar data pilihan jawaban terekam oleh aplikasi.</p> <p>Bagian akhir halaman 7 berisi laporan interaksi per halaman dan skor pengguna dari latihan pada bagian 6, yakni Evaluasi.</p>
<p>Tautan Media</p>	<p><a href="https://singkole-my.sharepoint.com/:w/g/personal/abduhrahman_smpypssingkole_sch_id/EVqbbcblHT5DhZoj1hoHoegBDT89URdRjQ-80JzVX_ur9A?e=F6WNPV">https://singkole-my.sharepoint.com/:w/g/personal/abduhrahman_smpypssingkole_sch_id/EVqbbcblHT5DhZoj1hoHoegBDT89URdRjQ-80JzVX_ur9A?e=F6WNPV</a></p>