

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

Nama Pembuat	Darus Solekah
Asal Instansi	MTs YPI Panjeng
Instagram	@dee.ikha
Judul Media Ajar	<i>Budget Challenge</i> : Cerdas Mengelola Finansial
Topik	Cara Efektif Mengelola Pendapatan
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	Sebagai guru, saya mengamati kondisi kehidupan guru honorer semakin mengkhawatirkan. Gaji yang jauh di bawah upah minimum regional (UMR) membuat mereka terjebak dalam siklus kesulitan finansial yang berkelanjutan. Dalam beberapa kasus, gaji yang mereka terima hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan dasar, seperti makanan dan transportasi, sehingga mereka harus berjuang untuk membayar biaya kesehatan dan pendidikan anak-anak mereka.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Langkah-langkah yang digunakan dalam membuat media <i>Budget Challenge</i> ini menggunakan kerangka berpikir berbasis desain (<i>design thinking</i>). Berdasarkan peta empati yang saya lakukan, salah satu tantangan spesifik yang dihadapi oleh guru honorer adalah kurangnya pemahaman guru dalam mengelola keuangan yang membuat mereka terjebak dalam siklus utang. Gaji yang sering kali di bawah upah minimum regional (UMR) dan ketergantungan pada pinjaman untuk memenuhi kebutuhan dasar mempersulit situasi mereka. Mereka butuh keterampilan dalam membuat anggaran, mengelola arus kas, dan memprioritaskan pengeluaran. Berangkat dari tantangan di atas, saya mengembangkan sebuah inisiatif berupa Budget Challenge, yaitu permainan papan yang dirancang untuk membantu guru dalam memahami konsep pengelolaan keuangan dengan cara yang menyenangkan dan

	interaktif. Selanjutnya, saya membuat prototipe. Saya mendesain papan permainan, kartu, dan aturan sederhana menggunakan Canva. Setelah prototipe selesai, saya mengujinya kepada dua rekan guru. Uji coba ini memberi banyak masukan, seperti menyederhanakan aturan main, memperjelas desain kartu, dan menyempurnakan desain papan. Uji coba kedua saya lakukan, kembali memberi masukan: permainan terlalu datar, kurang menantang. Uji coba ketiga, masukan yang saya dapatkan adalah kartu terlalu lebar. Beragam masukan saya terima. Saya perbaiki hingga prototipe siap digunakan. Setelah revisi terakhir, saya mengimplementasikan <i>Budget Challenge</i> dalam pelatihan kecil bersama rekan-rekan guru. Respon mereka sangat positif. Permainan ini membantu mereka memahami cara mengajarkan pengelolaan keuangan dengan lebih interaktif. Saya juga mengukur dampak implementasi ini melalui umpan balik langsung dan diskusi reflektif. Proses ini tidak hanya meningkatkan media yang saya kembangkan, juga memberi inspirasi bagi rekan-rekan untuk berinovasi dalam pengajaran mereka.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	Tujuan Permainan Setiap pemain atau tim mengelola keuangan dengan bijak dan mencapai saldo tertinggi pada akhir permainan. Persiapan Papan permainan diletakkan di tengah pemain atau tim. Kartu Pengeluaran, Acara, dan Pendapatan dikelompokkan dan disusun menghadap ke bawah. Setiap pemain memulai dengan saldo Rp1.500.000 yang dicatat di lembar keuangan. Giliran bermain ditentukan sesuai lemparan dadu tertinggi. Cara Bermain

	Pemain melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah langkah yang muncul. Jika pion mendarat di Petak Pendapatan, pemain mengambil satu Kartu Pendapatan dan menambahkan jumlah uang yang tercantum ke saldo mereka. Jika mendarat di Petak Pengeluaran, pemain mengambil satu Kartu Pengeluaran dan mengurangi jumlah uang tersebut dari saldo. Jika mendarat di Petak Acara, pemain mengambil satu Kartu Acara dan mengikuti instruksi yang tertulis. Selama permainan, pemain harus mencatat setiap pemasukan dan pengeluaran untuk mengelola saldo mereka dengan baik. Kartu-kartu ini juga berisi pilihan-pilihan yang membuat pemain mengambil keputusan finansial yang bijak. Akhir Permainan Permainan berakhir berdasarkan banyaknya giliran atau durasi waktu (bisa disepakati di awal). Setelah itu, setiap pemain menghitung total saldo akhir yang dimiliki. Pemain dengan saldo tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.
--	--