

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

Nama Pembuat	Israti Maisarah Mahar
Asal Instansi	SMK Negeri 1 Ende
Instagram	@athy_mahar
Judul Media Ajar	Ular Tangga Jusufinan: Menuju Sukses Finansial
Topik	Cara Efektif Mengelola Pendapatan
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Di sekolah, saya berinteraksi dengan semua kalangan guru. Setiap saat banyak hal yang kami diskusikan, termasuk kondisi finansial rekan-rekan guru. Ada yang harus meminjam untuk memenuhi kebutuhan, ada juga yang hampir pensiun, tetapi belum punya rumah.</p> <p>Keluhan yang paling sering muncul adalah pendapatan yang tidak mampu mencukupi kebutuhan hidup. Padahal ada yang jumlah pendapatan yang sama, tetapi bisa menjalani kehidupan dengan baik baik saja. Terlihat bahwa efektivitas pengelolaan pendapatan belum maksimal. Guru perlu diedukasi tentang cara mengelola pendapatan secara efektif.</p>
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	<p>Langkah-Langkah Membuat Media Edukasi</p> <p>1. Identifikasi Masalah, Berangkat dari Proses Empati</p> <p>Langkah pertama adalah mendalami masalah yang dihadapi oleh para guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan wawancara. Saya berbicara langsung dengan rekan-rekan untuk memahami pola pengeluaran, cara mereka mengatur uang, serta kendala yang dihadapi. • Studi literasi finansial. Saya membaca berbagai referensi tentang pengelolaan keuangan sederhana, seperti budgeting, tabungan, investasi, dan pentingnya dana darurat. <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa guru belum paham pentingnya merencanakan keuangan, mencatat</p>

pengeluaran, dan menabung secara konsisten.

2. Menentukan Konsep Media

Saya ingin membuat media edukasi yang menarik, sederhana, dan menyenangkan. Saya memilih format permainan ular tangga karena

- semua orang familiar dengan permainan ini;
- permainan bersifat interaktif sehingga lebih mudah dipahami; serta
- permainan ini memungkinkan saya menyisipkan pesan-pesan edukatif dalam bentuk cerita dan aturan main.

Saya memberi nama permainan ini Ular Tangga Jusufinan: Menuju Sukses Finansial. Nama ini berasal dari kombinasi justifikasi keuangan dan harapan menuju kesuksesan finansial.

3. Merancang Isi Permainan

Saya merancang isi permainan dengan fokus pada tiga pilar literasi finansial.

- Mencatat dan mengatur keuangan. Pemain belajar membuat anggaran sederhana.
- Menabung dan berinvestasi.. Pesan tentang pentingnya menabung serta mengenal investasi yang aman.
- Menghindari utang konsumtif. Mengajarkan cara menghindari godaan utang untuk kebutuhan yang tidak penting.

Dalam permainan, setiap kotak memiliki cerita atau tantangan.

- Tangga, mewakili keputusan finansial yang baik, seperti *Membuat anggaran bulanan yang rinci, naik 5 langkah.*
- Ular, mewakili kesalahan finansial, seperti *Menghabiskan gaji untuk belanja impulsif, turun 3 langkah.*

4. Mendesain dan Membuat Prototipe

Saya menggambar papan permainan dengan elemen visual menarik, seperti warna-warna cerah agar menarik perhatian.

Untuk kartu instruksi, saya mencetak pesan-pesan finansial

pendek yang mudah dimengerti. Berikut ini contohnya.

- "Jika memiliki utang, pastikan membayarnya lebih dulu sebelum menabung."
- "Sisihkan minimal 10% dari pendapatan untuk dana darurat."

5. Uji Coba Permainan

Saya mengundang rekan-rekan guru untuk mencoba permainan ini. Selama uji coba, saya ...

- mencatat respons mereka terhadap isi dan format permainan, dan
- menerima masukan, seperti memperbaiki bahasa agar lebih sederhana atau menambahkan contoh konkret dalam kartu instruksi.

6. Produksi Final

Setelah revisi berdasarkan masukan, saya memproduksi permainan ini secara lebih profesional. Permainan dikemas dalam bentuk kit, lengkap dengan papan dan kartu permainan

7. Implementasi Media Edukasi Literasi Finansial

Saya memulai sosialisasi permainan ini di lingkungan sekolah dengan cara:

- *Workshop* kecil. Mengajak guru bermain bersama sambil memberikan penjelasan lebih dalam tentang pengelolaan keuangan.
- Kolaborasi dengan komunitas guru Usaha Layanan Pariwisata yang merupakan salah satu Komunitas MGMP di sekolah.

Dampak dan Harapan

Melalui Ular Tangga Jusufinan: Menuju Sukses Finansial, saya berharap guru-guru dapat memahami pentingnya mengelola keuangan dengan baik. Permainan ini tidak hanya memberikan edukasi, juga menjadi alat komunikasi yang efektif untuk memecahkan masalah finansial bersama. Dengan langkah kecil ini, saya percaya kesejahteraan finansial para guru dapat ditingkatkan.

	<p>Refleksi</p> <p>Empati terhadap rekan-rekan yang berjuang dengan kondisi finansial mereka menjadi motivasi utama saya. Saya belajar bahwa solusi sederhana seperti permainan bisa menjadi langkah awal untuk perubahan besar. Kini, saya merasa lebih termotivasi untuk terus membantu menciptakan media edukasi lain yang relevan dan bermanfaat.</p>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p>Tahapan Bermain Ular Tangga Jusufinan: Menuju Sukses Finansial</p> <p>1. Persiapan Sebelum Bermain</p> <p>Sebelum memulai permainan, pastikan semua alat dan bahan tersedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papan permainan, berisi kotak-kotak bernomor, tangga, dan ular. Setiap kotak memiliki pesan atau tantangan finansial. • Dadu untuk menentukan langkah pemain. • Token pemain, bisa berupa koin, biji, atau figur kecil untuk menandai posisi pemain. • Kartu Kesempatan dan Pertanyaan, Berisi tantangan atau pertanyaan finansial. <p>2. Jumlah Pemain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bisa dimainkan oleh 2-6 orang. • Setiap pemain mewakili individu yang sedang belajar mengelola keuangan. <p>3. Aturan Dasar Permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain memulai di kotak 1 (start) yang melambangkan awal perjalanan finansial. • Tujuan permainan adalah mencapai kotak 100, yaitu simbol kesuksesan finansial. • Setiap pemain bergantian melempar dadu dan memajukan token sesuai angka yang muncul. • Tangga. Jika mendarat di kotak tangga, pemain naik ke kotak lebih tinggi, melambangkan keputusan finansial yang baik. • Ular. Jika mendarat di kotak ular, pemain turun ke

kotak lebih rendah, melambangkan kesalahan finansial.

4. Mekanisme Edukatif

Kotak dengan Pesan Finansial

Setiap kotak memiliki pesan atau instruksi finansial yang harus dipahami dan dilakukan pemain. Contohnya:

- Kotak 5 (tangga): Kamu membuat anggaran bulanan yang terperinci. Naik ke kotak 12.
- Kotak 15 (ular): Kamu membeli barang mahal secara impulsif. Turun ke kotak 8.

Kartu Kesempatan dan Pertanyaan

Beberapa kotak memiliki simbol kartu. Pemain yang mendarat di kotak ini harus mengambil kartu dan membaca instruksi. Contohnya sebagai berikut.

- Kartu Pertanyaan
 - Sebutkan tiga cara mengurangi pengeluaran bulanan! Jika benar, maju 2 langkah.
 - Kamu lupa mencatat pengeluaran selama seminggu. Mundur 3 langkah.
- Kartu Kesempatan
 - Kamu berhasil menabung 20% dari pendapatan. Maju 5 langkah.
 - Investasi kamu berkembang pesat. Dapat giliran melempar dadu tambahan.

5. Langkah Bermain

Langkah 1: Mulai dari Kotak 1 (start)

Setiap pemain memulai dari kotak 1, simbol awal perjalanan finansial. Pemain pertama melempar dadu, diikuti pemain lain sesuai urutan.

Langkah 2: Membaca dan Memahami Kotak

Saat mendarat di kotak tertentu, pemain harus membaca pesan finansial di kotak tersebut. Pesan ini memberikan pelajaran yang relevan, seperti:

- Kamu berhasil menabung untuk dana darurat. Naik 3 langkah.
- Kamu menggunakan kartu kredit untuk belanja

konsumtif. Turun ke kotak 25.

Langkah 3: Menjawab Pertanyaan Mengambil Kartu Kesempatan

Jika mendarat di kotak dengan simbol kartu pertanyaan atau kesempatan, pemain harus mengikuti instruksi di kartu tersebut. Ini mengasah kemampuan pemain dalam berpikir tentang keuangan.

Langkah 4: Interaksi dan Diskusi

Selama permainan, pemain didorong untuk berdiskusi. Misalnya, jika ada pertanyaan tentang cara menghemat uang, pemain lain dapat memberikan ide atau saran.

Langkah 5: Mencapai Kotak 100

Pemain yang pertama kali mencapai Kotak 100 dianggap sebagai orang yang telah berhasil mencapai "sukses finansial". Namun, semua pemain diharapkan tetap belajar dari perjalanan mereka.

Langkah 6: Refleksi Setelah Bermain

Setelah permainan selesai, setiap pemain diajak untuk

- Merefleksikan keputusan finansial. Apa yang mereka lakukan dengan baik, dan kesalahan apa yang bisa dihindari?
- Menyusun rencana keuangan pribadi. Berdasarkan pembelajaran dari permainan, pemain diminta membuat rencana sederhana untuk mengatur keuangan mereka di dunia nyata.