

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

Nama Pembuat	<b>Riki Septiawan</b>
Asal Instansi	SDN Parakankondang
Instagram	@rikiseptiawan
Judul Media Ajar	Permainan Simulasi Anggaran dengan Kartu Pengeluaran untuk Guru
Topik	<b>Cara Efektif Mengelola Pendapatan</b>
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Proses empati yang saya lakukan merupakan aspek penting dalam merancang media edukasi literasi finansial. Saya memahami bahwa guru menghadapi kebutuhan mendesak untuk memiliki perencanaan keuangan yang sehat dan sistematis, tetapi belum mampu mengelola keuangannya dengan baik. Hal ini menimbulkan dampak, seperti kesulitan memenuhi kebutuhan mendadak, kurangnya dana darurat, serta tidak adanya strategi tabungan atau investasi jangka panjang.</p> <p>Dengan latar belakang ini, media Permainan Simulasi Anggaran dengan Kartu Pengeluaran dirancang sebagai solusi yang sesuai. Media ini merupakan pendekatan praktis melalui strategi pengajaran interaktif sehingga guru dapat memahami pentingnya alokasi pendapatan yang efektif, mulai dari kebutuhan dasar hingga dana darurat dan investasi.</p> <p>Media ini tidak hanya membantu guru sadar akan pentingnya perencanaan keuangan yang sehat, juga memberi pengalaman langsung dalam menyusun anggaran yang dapat diterapkan di kehidupan nyata.</p> <p>Kesimpulannya, guru butuh perencanaan keuangan yang sehat dan mampu menerapkannya untuk perencanaan keuangan.</p>
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	<p>Berikut ini adalah langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial Simulasi Anggaran dengan Kartu Pengeluaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk memahami masalah pengelolaan keuangan yang</li> </ul> </li> </ol>

mereka hadapi.

- Mengidentifikasi dengan proses proses empati bahwa banyak guru kesulitan membuat perencanaan keuangan sistematis, seperti alokasi penghasilan, tabungan, dana darurat, dan pengelolaan pengeluaran.

## 2. Menentukan Tujuan Pembelajaran

- Merancang media edukasi untuk meningkatkan pemahaman guru tentang pengelolaan keuangan yang sehat.
- Membuat target, guru dapat
  - menyusun anggaran yang seimbang,
  - Merespons kejutan finansial, dan
  - Memahami alokasi dana darurat dan tabungan

## 3. Merancang Konsep Media

- Membuat konsep permainan edukasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga peserta bisa belajar secara praktis.
- Memutuskan bahwa media berbentuk kartu karena mudah digunakan dan fleksibel untuk berbagai skenario simulasi.

## 4. Menyusun Konten Media

- Membagi konten menjadi beberapa kategori kartu, yaitu Kartu Penghasilan, Kartu Pengeluaran, Kartu Tabungan/Investasi, Kartu Dana Darurat, dan Kartu Kejutan Finansial.
- Mengembangkan deskripsi setiap kartu yang relevan dengan kondisi keuangan sehari-hari, seperti ilustrasi pengeluaran rumah tangga, kejadian tak terduga, atau peluang investasi.

## 5. Merancang Matriks Penilaian

- Menyusun matriks untuk mengukur keberhasilan permainan, seperti kemampuan memahami alokasi dana, prioritas pengeluaran, dan strategi menyisihkan dana darurat.

	<p>6. Desain Visual Media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat desain kartu dengan tampilan menarik dan mudah dipahami, menggunakan warna yang berbeda untuk kategori kartu agar mudah dibedakan.</li> <li>● Menambahkan ikon visual dan ringkasan teks untuk menjelaskan setiap situasi pada kartu.</li> </ul> <p>7. Pengujian Awal Media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan uji coba kecil dengan kelompok guru untuk mendapat masukan tentang kejelasan dan efektivitas media.</li> <li>● Mencatat masukan peserta untuk perbaikan, seperti penyesuaian kategori kartu atau revisi deskripsi.</li> </ul> <p>8. Finalisasi dan Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Memperbaiki kartu berdasarkan hasil uji coba, termasuk revisi desain atau konten deskripsi.</li> <li>● Memproduksi kartu dalam jumlah cukup untuk implementasi skala lebih besar.</li> </ul> <p>9. Implementasi Media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menggunakan media ini dalam sesi pelatihan bersama 16 guru, dilengkapi dengan simulasi permainan dan diskusi interaktif.</li> <li>● Menyampaikan penjelasan tentang tujuan kartu dan langkah-langkah permainan sebelum simulasi dimulai.</li> </ul> <p>10. Evaluasi dan Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan evaluasi melalui <i>post-test</i> untuk mengukur pemahaman peserta.</li> <li>● Mencatat umpan balik peserta tentang efektivitas media dan menyesuaikan jika diperlukan untuk penggunaan di masa mendatang.</li> </ul>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p><b>1. Persiapan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Siapkan semua kartu.</li> <li>● Bagikan Kartu Penghasilan secara acak kepada setiap pemain</li> <li>● Pastikan setiap peserta memiliki akses ke semua kategori</li> </ul>

Kartu Pengeluaran, Dana Darurat, dan Tabungan atau Investasi.

## **2. Cara bermain**

- Bagikan Kartu Penghasilan secara acak kepada setiap pemain.
- Pemain harus menyusun anggaran bulanan menggunakan Kartu Pengeluaran, dengan tujuan menjaga agar pengeluaran tidak melebihi penghasilan dan tetap menyisihkan uang untuk dana darurat serta tabungan atau investasi.

## **3. Tahap 1: Menyusun Anggaran (15 menit)**

- Setiap pemain mempunyai waktu untuk mengalokasikan penghasilannya ke berbagai pengeluaran bulanan (Kartu Pengeluaran) dan menyesuaikan dana darurat serta tabungan atau investasi.
- Pemain dengan pengelolaan anggaran terbaik, yang bisa menyimpan uang paling banyak setelah pengeluaran dan tabungan, mendapat poin tambahan.

## **4. Tahap 2: Kartu Kejutan Finansial (15 menit)**

- Setelah anggaran disusun, fasilitator membagikan Kartu Kejutan Finansial secara acak kepada setiap pemain.
- Setiap pemain harus menyesuaikan anggaran mereka sesuai dengan kejutan finansial yang diterima. Mereka harus mampu mengatasi pengeluaran tak terduga sambil tetap menyisihkan uang untuk tabungan atau investasi.
- Kartu Kejutan bisa berisi pengeluaran tak terduga atau pendapatan tambahan (bonus).

## **5. Tahap 3: Kompetisi (10 menit)**

- Setelah melalui Kartu Pengeluaran dan Kejutan Finansial, pemain menghitung sisa uang yang mereka miliki.
- Pemain yang berhasil menyimpan sisa uang paling banyak setelah melalui Kejutan Finansial dinyatakan sebagai pemenang.
- Pemenang mendapat poin tambahan atau penghargaan

dalam secara simbolis.

#### **6. Tahap 4: Refleksi dan Diskusi (20 menit)**

- Fasilitator memimpin diskusi reflektif tentang pengalaman pemain dalam menyusun anggaran, menghadapi kejutan finansial, dan strategi mereka dalam menyimpan uang.
- Pemain diajak berbagi strategi yang mereka gunakan, serta membahas pelajaran yang bisa diambil dalam mengelola keuangan pribadi mereka.

#### **7. Penilaian dan Kriteria Pemenang**

- Pengelolaan Anggaran. Seberapa baik pemain mengalokasikan penghasilan untuk pengeluaran, dana darurat, dan tabungan atau investasi.
- Respons terhadap Kejutan Finansial. Bagaimana pemain menyesuaikan anggaran setelah menerima Kartu Kejutan.
- Sisa Uang Terbanyak. Pemain dengan sisa uang terbanyak setelah melalui semua tahap dinyatakan sebagai pemenang.