

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

Nama Pembuat	Feri Murniasih
Asal Instansi	SMPN 1 Mojotengah
Instagram	Feri M Syarwan
Judul Media Ajar	UTAFINA Gameboard-Pondasi Keuangan Sehat
Topik	Fondasi keuangan sehat (menabung, investasi, proteksi)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	Topik ini penting untuk saya pelajari karena melalui proses empati yang saya lakukan, saya menemukan bahwa banyak rekan guru yang belum memahami dasar-dasar keuangan sehat, terutama mengenai pentingnya dana darurat.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Langkah-langkah yang saya lakukan dalam membuat <i>UTAFINA GAME-BOARD</i> adalah sebagai berikut: a. Proses Empati: Saya melakukan diskusi ringan dengan beberapa rekan sejawat dalam forum informal. Dari diskusi ini, saya menemukan bahwa masih banyak yang belum memahami dasar-dasar keuangan sehat, terutama pentingnya menyiapkan dana darurat. b. Identifikasi Kesenjangan: Di sekolah, terdapat kesenjangan pemahaman antara rekan guru senior dan junior. Hal ini mendorong saya untuk mencari cara memberikan edukasi keuangan tanpa memandang senioritas, salah satunya melalui permainan edukasi. c. Penelitian dan Referensi: Saya mencari ide melalui Chat GPT dan menemukan konsep untuk menciptakan <i>UTAFINA Game-board</i> . Harapannya, permainan ini bisa membantu rekan sejawat memahami dan menerapkan literasi keuangan serta pondasi keuangan sehat dalam kehidupan sehari-hari.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda	Berikut adalah langkah-langkah dalam permainan <i>UTAFINA Game-board</i> : a. Bermain Individu atau Kelompok: Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, tergantung

<p>buat</p>	<p>preferensi peserta.</p> <p>b. Pemilihan Pion: Setiap pemain memilih pion berupa stik es krim yang ditemplei gambar tujuan finansial jangka panjang (misalnya: membeli tanah, umroh/haji, menyekolahkan anak, menikahkan anak, membuat kos-kosan, membeli emas, menabung di bank, jalan-jalan ke luar negeri, dan lain-lain).</p> <p>c. Modal Awal: Setiap pemain diberikan modal awal berupa uang mainan, misalnya 1 juta.</p> <p>d. Kartu Tantangan: Terdapat dua jenis kartu tantangan, yaitu kartu regular (yang dicetak) dan kartu <i>touch</i> dari aplikasi Wordwall. Pemain memilih salah satu kartu untuk menjawab pertanyaan terkait pondasi keuangan sehat.</p> <p>e. Melempar Dadu dan Menjawab: Setiap pemain mendapat satu kesempatan melempar dadu. Setelah itu, mereka harus menjawab pertanyaan. Jika jawaban benar, pemain dapat melanjutkan ke kotak berikutnya; jika salah, pemain harus <i>diam</i> di tempat.</p> <p>f. Ular (Berhutang): Jika pemain mendarat di kotak bergambar ular, itu berarti mereka berhutang dan harus memberikan modal ke bank, sesuai kesepakatan awal (misalnya 50 ribu atau 100 ribu).</p> <p>g. Tangga (Menabung): Jika pemain mendarat di kotak bergambar tangga, mereka dianggap menabung dan mendapatkan tambahan uang dari bank, sebesar 50 ribu atau 100 ribu, sesuai kesepakatan.</p> <p>h. Pemenang: Pemain yang berhasil mempertahankan modal minimal sama dengan modal awal atau lebih setelah 5 putaran, dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p>Dengan aturan yang sederhana namun mendidik, permainan ini dapat membantu peserta memahami konsep dasar keuangan sehat dengan cara yang menyenangkan.</p>
-------------	--