

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

Nama Pembuat	<b>Eka Sari Pancasilawati</b>
Asal Instansi	SD Negeri 2 Ngampel Kulon
Instagram	<a href="https://www.instagram.com/ekasaripancasilawati/">https://www.instagram.com/ekasaripancasilawati/</a>
Judul Media Ajar	Ular Tangga Kecakapan Finansial (PADUKA) Genially
Topik	<b>Membangun aset, bekal pensiun sejahtera</b>
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	Agar hidup sejahtera dan keuangan hari tua terjamin, penting bagi kita untuk mengambil langkah yang tepat.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Adapun langkah-langkah pembuatannya sebagaimana berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendesain papan ular tangga dengan ukuran 30 cm x 30 cm untuk bagian cover kit.</li> <li>2. Menyiapkan 4 bidak dan dadu (16 mm x 16 mm).</li> <li>3. Membuat kartu tangga (untuk pendalaman materi) dan kartu ular (berisi soal dengan tingkat kesulitan LOTS, MOTS, dan HOTS) tentang kecakapan finansial.</li> <li>4. Menyusun buku panduan dan menambahkan QR code untuk mengakses game online di Genially.</li> </ol>
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	Berikut tahapan penggunaan Ular Tangga Paduka: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap pemain memulai permainan dengan satu bidak yang mewakili dirinya.</li> <li>2. Pemain bergiliran menekan tombol dadu.</li> <li>3. Bidak bergerak sesuai angka yang tertera pada dadu, mengikuti urutan kotak yang semakin besar.</li> <li>4. Jika pemain mendarat di kotak awal tangga, mereka akan naik ke kotak tempat tangga berakhir.</li> <li>5. Sebaliknya, jika pemain mendarat di kotak ekor ular, mereka akan turun ke kotak tempat kepala ular berakhir.</li> <li>6. Pemain harus menjawab pertanyaan atau mengikuti</li> </ol>

	<p>instruksi yang ada di kotak tempat mereka berhenti.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>7. Jika pemain melempar angka 6, mereka dapat bergerak dua kali dalam satu giliran.</li><li>8. Jika pemain melempar angka 6 tiga kali berturut-turut, mereka harus kembali ke kotak awal dan tidak bisa bergerak hingga melempar angka 6 lagi.</li><li>9. Pemain yang mencapai kotak terakhir terlebih dahulu adalah pemenangnya.</li></ol>
--	--