

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

Nama Pembuat	Adien Novarisa
Asal Instansi	SMPS Islam At Taubah
Instagram	https://www.instagram.com/adiennovarisa/
Judul Media Ajar	Permainan Agen Rahasia Misi Pencegahan Belanja dengan <i>Pay Later</i>
Topik	Perilaku konsumtif sehat (berkaitan dengan pengeluaran uang)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	Topik ini penting untuk dipelajari karena fenomena penggunaan paylater yang semakin marak dapat menjadi jebakan finansial jika tidak dikelola dengan bijak. Berdasarkan hasil empati yang dilakukan, banyak guru yang merasa tertekan secara keuangan akibat pola belanja impulsif melalui <i>pay later</i> . Hal ini mempengaruhi kestabilan ekonomi pribadi mereka, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kualitas hidup dan profesionalisme sebagai pendidik. Oleh karena itu, media edukasi literasi finansial berbasis permainan ini dikembangkan untuk membantu meningkatkan kesadaran guru akan bahaya konsumsi impulsif dan memberikan solusi yang interaktif serta relevan dengan kehidupan sehari-hari.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Langkah-Langkah Membuat Media Edukasi Literasi Finansial Menggunakan Design Thinking: 1. Empathize (Empati) Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan pengalaman guru dalam menghadapi masalah pembelanjaan impulsif dengan paylater. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan wawancara atau survei kepada para guru untuk mengetahui pola belanja mereka. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap kebiasaan finansial dan pengelolaan keuangan sehari-hari guru, serta mendengarkan cerita mereka untuk memahami rasa frustrasi atau kesulitan yang timbul akibat penggunaan <i>pay later</i>. 2. Define (Merumuskan Masalah)

	Setelah tahap empati, tujuan selanjutnya adalah merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus. Berdasarkan hasil empati, ditemukan bahwa banyak guru yang kesulitan mengelola keuangan karena kurangnya pemahaman literasi finansial dan dampak buruk dari pembelanjaan impulsif dengan paylater. Fokus solusi yang ditetapkan adalah membuat media edukasi interaktif yang dapat membantu guru belajar literasi finansial dengan cara yang menyenangkan. 3. Ideate (Berinovasi) Pada tahap ideas, berbagai ide kreatif dikembangkan untuk solusi masalah yang telah dirumuskan. Sesi brainstorming diadakan untuk menentukan format media, seperti permainan berbasis Google Form. Konsep permainan dengan tema “agen rahasia” dipilih untuk menarik perhatian pengguna. Ide terbaik yang dihasilkan adalah permainan interaktif dengan skenario yang mendidik tentang pengelolaan keuangan, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. 4. Prototype (Membuat Prototype) Pada tahap ini, versi awal media edukasi dibuat untuk diuji coba. Alur permainan dirancang menggunakan Google Form dengan logika cabang (branching logic) untuk menciptakan interaktivitas. Pertanyaan edukatif dan tantangan yang terkait dengan literasi finansial, seperti simulasi anggaran dan perencanaan belanja, disusun dengan cermat. Selain itu, elemen visual dan narasi yang mendukung tema agen rahasia ditambahkan untuk memperkaya pengalaman pengguna. 5. Test (Uji Coba) Tahap pengujian dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna nyata. Beberapa guru diundang untuk mencoba permainan tersebut. Respons pengguna terhadap alur permainan, tingkat keseruan, dan kejelasan materi diamati secara seksama. Selain itu, masukan terkait aspek teknis dan isi media juga dikumpulkan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan prototipe yang telah dibuat. 6. Implement (Implementasi dan Iterasi) Setelah perbaikan berdasarkan hasil uji coba, media edukasi
--	---

	siap diimplementasikan. Media yang telah disempurnakan kemudian diluncurkan kepada target pengguna yang lebih luas, seperti komunitas guru atau dalam pelatihan. Proses iterasi dilakukan secara berkelanjutan dengan mengumpulkan umpan balik jangka panjang untuk terus meningkatkan kualitas dan efektivitas media edukasi tersebut. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, media edukasi literasi finansial berbasis permainan dapat membantu guru untuk memahami pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak, khususnya dalam menghadapi godaan pembelanjaan impulsif dengan <i>pay later</i>.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	Berikut Tahapan Bermain atau Penggunaan Media: 1. Pengenalan Karakter Pemain diperkenalkan sebagai agen rahasia yang akan menjalankan misi untuk menyelamatkan guru dari jebakan <i>pay later</i>. 2. Pemilihan Misi Pemain memilih misi yang diberikan, seperti mengidentifikasi pembelanjaan impulsif atau menyusun strategi anggaran bulanan. 3. Interaksi Dinamis Pemain akan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang disajikan berdasarkan skenario yang telah dirancang. Setiap jawaban yang diberikan akan membawa pemain ke cabang cerita berikutnya. 4. Penilaian dan Umpan Balik Di akhir permainan, pemain akan mendapatkan penilaian berdasarkan keputusan-keputusan yang diambil selama misi. Umpan balik juga diberikan untuk membantu meningkatkan kesadaran finansial pemain. 5. Refleksi Pemain diajak untuk merefleksikan kebiasaan keuangan mereka berdasarkan pelajaran yang didapatkan selama permainan.
Tautan Media	https://forms.gle/NrpY5cjfgT31D5uN8