

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

Nama Pembuat	Dian Purnama
Asal Instansi	SD Negeri 196 Sukarasa
Instagram	@pak_diann
Judul Media Ajar	Monopoli Cerdas Finansial
Topik	Perilaku konsumtif sehat (berkaitan dengan pengeluaran uang)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	Topik Perilaku Konsumtif Sehat sangat penting bagi guru-guru, mengingat pengelolaan keuangan kerap kali menjadi tantangan utama di tengah penghasilan tetap dan kebutuhan yang terus meningkat. Berdasarkan hasil empati terhadap rekan-rekan guru, banyak yang merasa kesulitan mengatur pengeluaran untuk kebutuhan sehari-hari terutama saat tergoda dengan pengeluaran konsumtif yang kurang penting/dibutuhkan. Dengan mengelola pengeluaran secara bijak, guru dapat lebih fokus pada pengembangan diri dan tugas mendidik tanpa beban keuangan yang berlebihan.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Untuk membuat media Monopoli Cerdas Finansial, langkah pertama adalah merancang papan permainan dengan menyesuaikan format seperti permainan monopoli, tetapi dimodifikasi. Setiap petak diberi nomor menjadi representasi tanggal 1-31. Beberapa petak bertuliskan tips keuangan dan beberapa petak bertuliskan tantangan keuangan. Langkah kedua adalah menyiapkan kartu tantangan keuangan dan kartu tips keuangan. Kartu tantangan berisi situasi yang memerlukan pengeluaran uang atau memberikan pendapatnya. Sementara itu kartu tips memberikan edukasi tentang pengelolaan keuangan. Selanjutnya, buat pion dan dadu untuk setiap pemain, yang akan digunakan untuk menentukan langkah pemain di papan permainan. Pastikan untuk menyediakan uang permainan sebagai alat transaksi yang menggambarkan gaji awal dan pengeluaran pemain. Setelah semua komponen selesai, susun aturan permainan, seperti bagaimana pemain harus bergerak berdasarkan dadu, cara menangani kartu yang diambil, dan cara menghitung uang yang tersisa di akhir permainan.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	Berikut tahapan dalam permainan 'Monopoli Cerdas Finansial': 1. Persiapan awal Setiap pemain diberikan pion untuk mewakili posisi mereka di papan permainan dan uang permainan sebagai modal awal yang diasumsikan sebagai gaji bulanan. Pastikan semua pemain memahami aturan dasar permainan, seperti cara menggunakan dadu, melangkah di papan, dan menghadapi kartu tantangan atau tips. Papan permainan sudah disusun, lengkap dengan petak tanggal 1-31, kartu tantangan, kartu tips, serta uang permainan. 2. Memulai permainan

	Pemain pertama melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah pionnya di papan permainan. Pemain kemudian memindahkan pion sesuai jumlah langkah yang didapatkan dari dadu. Pion pemain akan berhenti di salah satu petak yang mencerminkan tanggal tertentu. 3. Berhenti di petak - Petak tantangan keuangan: Jika pion berhenti di petak ini, pemain harus mengambil kartu tantangan keuangan. Kartu tersebut berisi skenario keuangan yang memerlukan pengeluaran tertentu, seperti 'Tagihan Listrik Membengkak: Bayar Rp 30 ribu' atau 'Servis Kendaraan: Bayar Rp 50 ribu'. Pemain harus membayar jumlah tersebut dari modal awal mereka. - Petak tips keuangan: Jika pion berhenti di petak ini, pemain mengambil kartu tips yang berisi saran pengelolaan keuangan, seperti 'Hindari belanja impulsif di akhir bulan'. Kartu ini memberikan wawasan tanpa pengeluaran uang. - Petak aman: Beberapa petak tidak memerlukan tindakan apa pun dan pemain bisa melewati tanpa konsekuensi. 4. Melanjutkan giliran Permainan berlanjut ke pemain berikutnya secara bergiliran. Setiap pemain terus bergerak di papan permainan berdasarkan hasil lemparan dadu, mengambil tindakan sesuai petak yang mereka huni, hingga akhirnya melewati tanggal 31 (petak akhir). 5. Evaluasi keuangan di akhir permainan Setelah semua pemain mencapai atau melewati petak akhir (tanggal 31), masing-masing menghitung sisa uang yang dimiliki. Pemain dengan jumlah uang tersisa paling besar dianggap berhasil dalam permainan karena mampu mengelola keuangannya dengan baik, termasuk menyisihkan uang untuk tabungan. 6. Diskusi dan refleksi Setelah permainan selesai, fasilitator memandu diskusi untuk merefleksikan tantangan keuangan yang dihadapi selama permainan, strategi yang digunakan untuk mengelola pengeluaran, serta pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini membantu peserta memahami pentingnya perencanaan keuangan yang bijak.
Tautan Media	https://drive.google.com/open?id=1jb99mnIcguy5Ub2uRb8ZBLCWZ1LZ-naj