

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

Nama Pembuat	Din Radlia
Asal Instansi	SMA Negeri 1 Bojong
Instagram	@dean_nuraidha
Judul Media Ajar	Card Games BON! (Buy or Not): Literasi Keuangan dalam Pengelolaan Barang
Topik	Perilaku konsumtif sehat (berkaitan dengan pengeluaran uang)
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Media edukasi literasi keuangan ini bernama: BON! (Buy or Not) sebuah media pembelajaran literasi keuangan berupa <i>card game</i> yang berfokus bagaimana mengelola suatu barang. Di mana, latar belakang pembuatan media ini adalah berdasarkan pengamatan baik diri sendiri maupun orang di sekitar saya. Yakni, ketika membeli barang lebih karena dorongan keinginan, membeli barang karena suka, bukan berdasarkan kebutuhan. Misalnya saat belanja dengan media online.</p> <p>Melihat kondisi yang ada, perlunya pemahaman literasi keuangan tentang perilaku konsumtif yang sehat. Kapan misalnya, waktu yang tepat membeli barang, menjual barang, menggunakan kembali barang yang sudah ada, memperbaikinya, atau bahkan membuangnya.</p>
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	<p>Dengan menggunakan <i>design thinking</i> dan proses empati maka saya mengambil fokus tentang konsumsi sehat.</p> <p>Langkah-langkah yang saya lakukan dalam membuat media edukasi literasi finansial BON! adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan tujuan <i>game</i>/permainan. Tujuan utamanya adalah mengajarkan literasi finansial tentang konsumsi sehat berkaitan dengan pengelolaan barang dengan cara interaktif dan menyenangkan.</li> <li>2. Fokus edukasi ini adalah pengelolaan keuangan, perilaku konsumtif yang bijak dan pengambilan keputusan berdasarkan kondisi keuangan.</li> </ol> <p>Merancang konsep permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat tema permainan yaitu 'Buy or Not' yang mengajarkan kapan harus membeli, memperbaiki, menjual, menyimpan atau membuang barang.</li> <li>2. Menyiapkan jenis kartu baik kartu barang, kartu aksi, kartu investasi dan kartu event.</li> <li>3. Membuat sistem skoring dari kartu-kartu tersebut.</li> <li>4. Membuat aturan permainan, teknis permainan maupun tujuan permainan.</li> <li>5. Membuat desain visual dari kartu tersebut.</li> <li>6. Membuat <i>prototype</i>/purwarupa dan pengujian.</li> <li>7. Membuat/menyiapkan koin palsu berupa kancing sebagai alat transaksi keuangan.</li> <li>8. Melakukan revisi dan penyempurnaan.</li> </ol>

	<p>9. Membuat infografis dari konsumsi sehat pengelolaan barang dan budaya minimalis.</p> <p>10. Produksi final yakni mencetak kartu dan infografis dengan bahan berkualitas agar tahan lama. Serta, menyiapkan tempat dan aturan permainannya.</p>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p>Aturan Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar lebih menarik permainan dapat dilakukan oleh minimal tiga orang.</li> <li>2. Setiap pemain mendapatkan lima kartu barang secara acak dengan kondisi yang berbeda-beda (baik, rusak ringan, dan rusak berat).</li> <li>3. Setiap pemain juga mendapatkan lima kartu aksi secara acak (dijual, diperbaiki, dipakai kembali, dibuang, atau beli baru).</li> <li>4. Satu kartu event dibagikan kepada pemain secara bergantian setiap satu putaran. Kartu event bisa berlaku untuk semua pemain atau hanya berlaku bagi pemain yang mengambil kartu.</li> <li>5. Saldo awal: Setiap pemain mendapat modal sebesar 50 dolar sebelum memulai permainan.</li> </ol>
<p>Tautan Media</p>	<p><a href="https://drive.google.com/open?id=1kWrgqaS1Qlg7hyEozxPRnNwGyku3dLY">https://drive.google.com/open?id=1kWrgqaS1Qlg7hyEozxPRnNwGyku3dLY</a></p>