

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

Nama Pembuat	Ratna Dewi Ramayanti
Asal Instansi	SD Negeri Kebonagung 1 Sukodono
Instagram	@mrsratnadewi
Judul Media Ajar	Kartu Kuartet Perilaku Konsumtif Sehat
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 karena dari hasil observasi yang saya lakukan, peserta dapat membedakan antara keinginan dan kebutuhan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta dapat mengatur pengeluaran mereka secara bijak.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	1. <i>Wheel of Needs and Wants</i> Persiapan: Buka aplikasi <i>Wheel of Names</i> di aplikasi <i>Wordwall</i> dengan berbagai kata yang menggambarkan kebutuhan dan keinginan. Masukkan setiap kata (misalnya: air minum, liburan ke pantai, buku pelajaran) ke dalam roda. 2. Kartu Kuartet '<i>Needs and Wants</i>' - Buka Aplikasi <i>Wordwall</i> - Kunjungi <i>Wordwall</i> di <i>browser</i> Anda. - Login ke akun Anda atau daftar jika belum memiliki akun. - Klik tombol 'Buat Aktivitas' (<i>Create Activity</i>). - Cari template yang cocok untuk permainan kuartet, misalnya: - - - Pendapatan guru: Gaji pokok, tunjangan profesi, uang transport, hingga bonus tahunan. - Pengeluaran Rutin: Makan sehari-hari, listrik, bensin, cicilan rumah. - Kebutuhan Primer: Pakaian kerja, buku pelajaran, makanan pokok, kesehatan. - Keinginan: Gawai baru, liburan, pakaian bermerek, hobi. Format setiap kategori menjadi 4 kartu per kelompok. 3. Siapkan Konten Permainan Buat daftar kategori kuartet dan isinya: Contoh kategori: - Pendapatan Guru: Gaji pokok, tunjangan profesi, uang transport, bonus tahunan. - Pengeluaran Rutin: Makan sehari-hari, listrik, bensin, cicilan rumah. - Kebutuhan Primer: Pakaian kerja, buku pelajaran, makanan pokok, kesehatan. - Keinginan: Gawai baru, liburan, pakaian bermerek, hobi. Format setiap kategori menjadi 4 kartu per kelompok.

	4. Input Data ke Wordwall - Jika menggunakan ‘Pasangan yang Cocok’: - Masukkan pasangan item, misalnya: - ‘Gaji pokok’ dipasangkan dengan ‘Pendapatan guru’. - ‘Gawai baru’ dipasangkan dengan ‘Keinginan’. - Jika menggunakan ‘Kartu Balik’: Pada sisi depan kartu, masukkan kata seperti ‘Gaji pokok’. Pada sisi belakang, tuliskan kategorinya, misalnya ‘Pendapatan Guru’. Jika menggunakan ‘Group Sort’: Tambahkan kategori seperti ‘Kebutuhan’ dan ‘Keinginan’. Masukkan item seperti ‘Buku pelajaran’ ke kategori Kebutuhan dan " ‘Liburan’ ke kategori ‘Keinginan’. 5. Atur Tampilan Permainan Pilih warna, ikon, atau tema yang sesuai untuk permainan. Sesuaikan urutan soal atau tampilan kartu agar permainan lebih menarik dan dinamis. 6. Uji Coba Permainan Klik tombol ‘Mainkan’ (Play) untuk melihat hasil akhir. Pastikan semua kategori dan item telah terinput dengan benar. Lakukan penyesuaian jika diperlukan. 7. Bagikan Permainan kepada Guru Klik tombol ‘Bagikan’ (<i>Share</i>) di <i>Wordwall</i>.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	<i>Wheel of Needs and Wants</i> Cara bermain : Pemain bergiliran memutar roda, baik Anda sebagai fasilitator yang memutarnya atau pemain secara daring melalui aplikasi. Setelah roda berhenti di salah satu kata, pemain yang mendapat giliran harus menentukan apakah kata tersebut termasuk kebutuhan atau keinginan. Jika pemain benar dalam mengkategorikan kata, mereka mendapat 1 poin. Jika salah, giliran berpindah ke pemain lain tanpa mendapatkan poin. Di akhir permainan, pemain dengan poin terbanyak menang. Kartu Kuartet Perilaku Konsumtif Bijak Cara Bermain: - Masuk ke permainan - Setiap pemain membuka tautan yang diberikan untuk masuk ke permainan. - Pemain memasukkan nama mereka sebagai identitas. - Mencocokkan Kartu: Permainan dimulai dengan tampilan kartu yang tersembunyi (menghadap ke bawah). Kemudian, pemain bergantian mengklik dua kartu untuk mencocokkan item dengan kategorinya. Contoh: Jika pemain memilih Gawai Baru dan kategori Keinginan, maka pasangan dianggap benar dan pemain mendapatkan poin. Jika pasangan salah, kartu akan kembali tertutup, dan giliran beralih ke pemain berikutnya.

	Mengumpulkan Kuartet: Pemain yang berhasil mencocokkan empat kartu dalam satu kategori (kuartet) menyelesaikan kategori tersebut. Permainan berlanjut hingga semua kategori selesai. Skor Otomatis: <i>Wordwall</i> akan otomatis mencatat jumlah kuartet yang dikumpulkan oleh setiap pemain. Pemain dengan kuartet terbanyak dinyatakan sebagai pemenang. Aturan Permainan Urutan Giliran: - Pemain bermain bergiliran berdasarkan sistem <i>Wordwall</i> yang otomatis menentukan giliran. - Kesempatan Memilih Kartu: - Setiap giliran, pemain hanya bisa membuka dua kartu. Jika salah, giliran berpindah. Kategori Tidak Bisa Diulang: Jika satu kategori telah selesai oleh pemain, pemain lain tidak dapat mencocokkan kartu dari kategori tersebut. Strategi Membaca Kartu: Pemain harus mengingat letak kartu yang telah dibuka untuk memaksimalkan peluang mencocokkan pasangan di giliran berikutnya. Penentuan Pemenang Kuartet Terbanyak: Pemain yang mengumpulkan kuartet terbanyak di akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang. Waktu Tersingkat: Jika jumlah kuartet sama, pemain yang menyelesaikan kategori tercepat menjadi pemenang. Refleksi Setelah Bermain Diskusi Interaktif: - Ajak pemain berdiskusi tentang kategori yang telah mereka kumpulkan. Tanyakan: - Mengapa suatu item masuk kategori kebutuhan atau keinginan? - Bagaimana cara membedakan keduanya dalam kehidupan nyata? Kesimpulan: Tekankan pentingnya memahami kebutuhan dan keinginan untuk membuat keputusan konsumtif yang bijak.
Tautan Media	Link Canva Kartu Kuartet Fisik untuk Pertemuan Luring https://www.canva.com/design/DAGS_tFh88E/viEdXZgrz8qUHNiio9fV8Q Link Wordwall tentang Wheels of Needs and Wants https://wordwall.net/resource/81413916 Link Online Games : Kartu Kuartet Konsumtif Bijak (Online)