

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

Nama Pembuat	Wilis Dwi Probowati
Asal Instansi	SMK Negeri 1 Bagor
Instagram	@willys_probowati
Judul Media Ajar	E-Literasi Finansial "SATRIA" - Sawiji Willys : Tata Arto Nganti Tumekaning Sugih
Topik	<b>Perilaku konsumtif sehat (berkaitan dengan pengeluaran uang)</b>
Ceritakan secara rinci mengapa topik tersebut penting untuk dipelajari berdasarkan proses empati yang Anda lakukan	<p>Topik <b>perilaku konsumtif sehat</b> yang berkaitan dengan pengeluaran uang dipilih berdasarkan proses empati dan identifikasi masalah, di mana sebagian besar guru dan karyawan muda di <b>SMKN 1 Bagor</b>, yang berusia 20–40 tahun, memiliki kebiasaan konsumtif tidak sehat. Mereka cenderung menghabiskan uang antara Rp20.000 hingga Rp100.000 setiap harinya untuk membeli makanan dan berbelanja impulsif. Kebiasaan ini sering dilakukan untuk memuaskan kebutuhan emosional, terutama saat mereka merasa stres akibat beban pekerjaan. Perilaku ini juga terlihat dari tren pembelian barang bermerek, seperti gawai terbaru, tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap keuangan jangka panjang. Fenomena ini bahkan melahirkan slogan tidak resmi di kalangan mereka, yaitu “Bekerja untuk Jajan.”.</p> <p>Selain itu, gaya hidup mereka mencerminkan pola pengeluaran yang kurang terencana. Banyak guru dan karyawan muda yang memilih membeli sarapan dan makan siang di luar setiap hari dengan anggaran minimal Rp10.000 hingga Rp25.000 per kali makan. Kebiasaan ini menjadi pola yang berulang dan berdampak pada meningkatnya pengeluaran harian tanpa perencanaan jangka panjang. Mereka juga sering tergoda dengan diskon dan promo bulanan, seperti 9.9 atau 10.10, yang mendorong pembelian impulsif terhadap barang-barang yang sering kali tidak dibutuhkan. Akibatnya, di akhir bulan, banyak dari mereka yang merasa boros dan menyesal atas pengeluaran yang tidak terkendali.</p>

Dari hasil observasi, wawancara, survei, dan diskusi kelompok, ditemukan bahwa guru dan karyawan muda ini kurang memiliki kesadaran akan pentingnya perencanaan keuangan untuk masa depan. Mereka lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan saat ini tanpa mempertimbangkan dampaknya di masa mendatang. Hal ini menekankan perlunya edukasi literasi finansial untuk membantu mereka memahami pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak.

Sebagai solusinya, media e-literasi keuangan **SATRIA (Sawiji Willys: Tata Arto Nganti Tumekaning Sugih)** dikembangkan untuk memberikan edukasi tentang perilaku konsumtif sehat. Media ini dirancang berbasis **Google Sites** dengan berbagai fitur interaktif, seperti halaman home, tujuan, materi, video, game, kalkulator belanja bijak, dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan media ini meliputi:

1. **Pendekatan Relevan**

Materi yang disajikan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari guru, seperti contoh kasus pengelolaan gaji, tips menabung, dan cara membuat anggaran. Hal ini bertujuan agar peserta dapat belajar dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari.

2. **Pendekatan Interaktif**

Media ini menggunakan berbagai format pembelajaran, termasuk video, infografis, kuis, simulasi, dan permainan edukatif. Semua ini dirancang untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta.

3. **Pendekatan Berkelanjutan**

Materi pada media SATRIA dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga peserta memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan waktu luang mereka. Selain itu, media ini menyediakan fitur untuk memantau perkembangan peserta dalam pembelajaran.

Tujuan utama media ini adalah meningkatkan pemahaman guru dan karyawan tentang pentingnya pengelolaan keuangan yang sehat serta membantu mereka mengurangi kebiasaan belanja impulsif. Solusi yang ditawarkan melalui media ini meliputi pelatihan untuk membuat daftar belanja bijak dan mencatat pengeluaran harian. Dengan demikian, diharapkan peserta dapat mengendalikan diri terhadap godaan konsumtif dan membangun kebiasaan finansial yang

	<p>lebih sehat.</p> <p>Melalui media SATRIA, guru dan karyawan tidak hanya belajar membedakan antara kebutuhan dan keinginan, tetapi juga memahami bagaimana menyusun anggaran yang sesuai dengan pendapatan mereka. Dengan pembelajaran ini, mereka diharapkan mampu mengelola stres tanpa melibatkan aktivitas konsumtif, mengurangi ketergantungan pada diskon, dan lebih fokus pada perencanaan keuangan jangka panjang.</p>
<p>Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda</p>	<p><b>Ringkasan Proses Pengembangan dan Implementasi Media Literasi Finansial E-SATRIA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengembangan Media E-SATRIA</b>  Proses pengembangan dimulai dengan identifikasi masalah finansial yang dialami oleh guru dan karyawan muda di SMKN 1 Bagor. Dalam proses ini, digunakan <b>Empathy Canvas</b> dan <b>Problem Statement Template</b> dari GKCF untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang ada. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan untuk solusi edukasi terkait perilaku konsumtif tidak sehat. Awalnya, media ini berbentuk board game fisik berjudul "<b>Satria Peluang dan Tantangan</b>", yang kemudian dikembangkan menjadi format digital menggunakan aplikasi <b>Canva</b> dan <b>Google Sites</b>. Elemen tambahan, seperti kalkulator belanja bijak, evaluasi berbasis <b>HOTS</b>, dan permainan interaktif, dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas media.</li> <li>2. <b>Tahap Uji Coba Media</b>  Uji coba dilakukan selama empat hari dengan melibatkan 20 guru dan karyawan muda (usia 20–40 tahun). Sebelum memulai, peserta diminta mengisi angket pre-test mengenai literasi finansial. Peserta kemudian mengeksplorasi media melalui QR code atau tautan yang disediakan. Setelah sesi, post-test dilakukan untuk mengukur efektivitas media. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan kesadaran peserta mengenai perilaku konsumtif yang sehat. Beberapa masukan yang diterima antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Kelebihan:</b> Materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, antarmuka yang sederhana, serta fitur interaktif yang menarik.</li> </ul> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Kekurangan:</b> Navigasi menu yang membingungkan dan materi yang kurang didukung elemen visual.</li> </ul> <p>3. <b>Perbaikan Media</b> Berdasarkan masukan yang diterima, media diperbaiki dengan menambahkan fitur pelacak kebiasaan belanja, memperbaiki materi agar lebih visual (menggunakan infografis), serta meningkatkan elemen interaktif seperti evaluasi dan permainan.</p> <p>4. <b>Implementasi Media</b> Implementasi media dilakukan pada 14 November 2024 di ruang guru SMKN 1 Bagor, dengan melibatkan 20-30 peserta. Kegiatan dimulai dengan pengenalan <b>E-SATRIA</b> dan fiturnya, termasuk infografis, video edukasi, kalkulator belanja, dan simulasi board game "<b>SATRIA</b>". Peserta menggunakan <b>Google Sheets</b> untuk mencatat pengeluaran dalam simulasi dan mengikuti evaluasi berbasis <b>HOTS</b> menggunakan <b>Quizizz</b>.</p> <p>5. <b>Hasil Implementasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Peningkatan skor rata-rata post-test peserta sebesar 30–40%, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.</li> <li>● Diskusi dan simulasi permainan menghasilkan refleksi mendalam mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan.</li> <li>● Fitur interaktif, seperti kalkulator belanja dan board game, berhasil meningkatkan keterlibatan peserta dalam pembelajaran.</li> </ul> <p>Secara keseluruhan, <b>E-SATRIA</b> berhasil membantu guru dan karyawan muda di SMKN 1 Bagor dalam memahami dan mengelola keuangan pribadi secara lebih efektif. Media ini dinilai relevan, praktis, dan menarik, serta mendukung peningkatan literasi finansial para peserta.</p>
<p>Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat</p>	<p><b>Media E-Literasi Finansial "SATRIA"</b></p> <p>Media e-literasi finansial "<b>SATRIA</b>" merupakan akronim dari "<b>Sawiji Willys: Tata Arto Nganti Tumekaning Sugih</b>", memiliki arti dalam bahasa Indonesia sebagai "Satu Tujuan, Mengatur Keuangan Hingga Mencapai Kesejahteraan."</p> <p>Media ini dikembangkan menggunakan <b>Google Site</b> dan dipublikasikan melalui <b>QR Code</b> serta pengiriman tautan (link)</p>

menuju alamat URL **SATRIA**.

### **Fitur-Fitur Media "SATRIA"**

Media ini memiliki beberapa fitur yang dirancang untuk memudahkan pengguna memahami materi tentang perilaku konsumtif sehat. Fitur-fitur tersebut antara lain:

#### **1. Halaman Utama (Home)**

Pada halaman utama, terdapat menu-menu seperti materi, tujuan, game, video, lagu, kalkulator belanja, board games, dan evaluasi.

#### **2. Halaman Materi**

Halaman materi berisi **infografis** tentang perilaku konsumtif tidak sehat, memberikan edukasi dan wawasan kepada pengguna mengenai kebiasaan belanja yang tidak sehat.

#### **3. Halaman Tujuan**

Halaman ini memaparkan tujuan utama dari media **SATRIA**, yaitu untuk memberikan edukasi terkait pengelolaan keuangan yang bijak.

#### **4. Halaman Game**

Halaman game berisi permainan pencocokan jawaban menggunakan template dari aplikasi **Wordwall**. Game ini menampilkan gambaran awan yang digunakan untuk memunculkan soal. Pengguna akan diarahkan untuk mengklik tautan yang terhubung dengan **Wordwall** dan memilih jawaban yang tersedia.

#### **5. Halaman Karaoke/Lagu**

Pada halaman ini, pengguna dapat menyanyikan lagu berjudul "**Belanja Bijak**", yang dinyanyikan dengan nada lagu anak-anak "**Balonku Ada Lima**". Lagu ini dipilih karena memiliki nada yang familiar dan sederhana, memudahkan pengguna untuk menyanyikan dan mengingat pesan dalam lagu.

#### **6. Halaman Video**

Halaman video berisi tutorial tentang cara memainkan **board game "SATRIA"**, sebuah simulasi pengambilan keputusan finansial dengan gaji yang terbatas. Dalam permainan ini, peserta menggunakan dadu untuk menentukan langkah dan berhenti di area peluang atau tantangan. Setiap kali berhenti di area tersebut, peserta akan mengambil kartu yang menggambarkan keputusan finansial terkait kebutuhan dan keinginan. Pemain yang berhasil menyisihkan uang pada akhir permainan menjadi pemenang.

	<p>Aturan permainan ini terinspirasi oleh <b>Monopoli</b>, namun disesuaikan dengan konteks keuangan sehari-hari.</p> <p>7. <b>Halaman Kalkulator Belanja</b>  Halaman ini berisi template <b>Google Sheets</b> dengan judul "<b>Belanja Bijak</b>". Pengguna dapat mengisi daftar belanja harian yang kemudian akan digunakan untuk memantau pengeluaran dan mengendalikan pembelanjaan konsumtif. Pada akhir bulan, pengguna dapat menilai apakah mereka telah mengurangi pengeluaran impulsif. Sheet berikutnya berisi rincian pendapatan dan pengeluaran bulanan, serta sisa pendapatan yang dapat dialokasikan untuk investasi atau tabungan. Fitur ini mengajarkan peserta pentingnya pencatatan dan perencanaan keuangan yang tepat.</p> <p>8. <b>Halaman Evaluasi</b>  Evaluasi dilakukan dengan menggunakan <b>Quizizz</b>, yang berisi post-test mengenai pemahaman terkait perilaku konsumtif tidak sehat, belanja impulsif, dan pengambilan keputusan finansial yang bijak. Soal-soal dalam Quizizz berbasis <b>HOTS (Higher Order Thinking Skills)</b>, yang mengharuskan peserta untuk berpikir kritis tentang studi kasus kehidupan sehari-hari. Soal-soal disusun dalam bentuk pilihan ganda dan dapat diakses melalui tautan yang telah terhubung dengan <b>Quizizz</b>.</p> <p><b>Pengaturan Quizizz</b>  Penilaian <b>Quizizz</b> digunakan sebagai tugas rumah (tugas daring), di mana peserta diminta untuk menyelesaikan soal-soal yang telah disusun dengan memanfaatkan <b>AI (Artificial Intelligence)</b> untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan taksonomi Bloom. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah dipelajari.</p>
Tautan Media	<a href="https://sites.google.com/guru.smk.belajar.id/e-literasi-finansial-satria/halaman-muka">https://sites.google.com/guru.smk.belajar.id/e-literasi-finansial-satria/halaman-muka</a>