

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

Nama Pembuat	Zamzam
Asal Instansi	SPF SD Inpres Tamajene
Instagram	@catcha_1010
Judul Media Ajar	Kartu Pintar: Bijak dalam Mengelola Pengeluaran
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 untuk dipelajari karena berkaitan langsung dengan kemampuan seseorang dalam mengelola pengeluaran secara bijak. Memahami dan menerapkan perilaku konsumtif sehat adalah langkah awal untuk mencapai stabilitas finansial dan kesejahteraan hidup. Dengan mempelajari topik ini, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola keuangan. Tak hanya itu, mereka juga bisa menjadi teladan bagi komunitas dan mengurangi stres yang disebabkan oleh masalah keuangan. Dalam proses empati yang saya lakukan, menegaskan pentingnya kesadaran tentang cara mengatur pengeluaran secara efektif dan bijak. Mengingat masih banyak guru yang mengalami kesulitan mengelola kegiatan konsumtifnya.
Ceritakan secara rinci langkah-langkah membuat media edukasi literasi finansial milik Anda	Dari topik yang saya pilih, tentu saja saya melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi yang saya lakukan terkait permasalahan rekan guru dan staf di sekolah. Observasi ini saya hubungkan dengan empati untuk memberikan pemahaman, bagaimana perbedaan antara kebutuhan dan keinginan itu. Begitu pula dengan tantangan finansial, terutama untuk belajar membuat keputusan keuangan yang bijak. Dengan bantuan AI, saya mendapatkan rekomendasi membuat kartu pintar ala bermain kuartet. Maka saya mendesain kartu pintar yang terdiri dari kartu kebutuhan, kartu keinginan, dan kartu tantangan pada Canva. Setelah saya adakan uji coba, saya mendapatkan saran dari teman untuk mengintegrasikan kartu tersebut dengan platform Genially. Maka dari itu, saya memilih <i>board game</i> pada Genially yang menjadi inspirasi dari permainan monopoli. Setelah itu, saya mengintegrasikannya dengan desain kartu yang telah saya buat di Canva. Selain permainannya yang ramah pengguna, <i>game</i> tersebut juga mudah untuk diakses di gawai masing-masing.
Ceritakan secara rinci tahapan bermain atau penggunaan media edukasi literasi finansial yang Anda buat	Pemain mengakses <i>link board game</i> Genially yang telah dibagikan. Kartu Pintar: Terdiri dari kategori kebutuhan (warna hijau), Kartu Keinginan (warna biru), dan Kartu Tantangan (warna merah), terdapat dadu interaktif dan saldo pemain Rp 2 juta. Jumlah pemain 2-6 orang dan memilih pion yang telah disediakan. Pemain yang memiliki angka dadu paling tinggi maka dia yang akan bermain lebih dahulu. <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain melempar dadu digital untuk menentukan giliran bermain 2. Pemain akan bergerak dan berhenti sesuai jumlah angka pada dadu

	<p>3. Pemain mengklik tanda tambah pada tempatnya berhenti. Kotak yang ditempati pemain akan memunculkan jenis kartu yang harus diambil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebutuhan: Mengurangi saldo poin sesuai nilai pengeluaran yang tertera di kartu (wajib bayar). - Keinginan: Memberikan opsi pengeluaran yang dapat dihindari untuk menyimpan saldo. (boleh membayar, boleh tidak. Risikonya, kalau membayar maka saldo akan berkurang. Sementara kalau tidak mau membayar maka kemungkinan untuk sampai <i>finish</i> semakin lama atau tetap di tempat. - Tantangan: Menghadapi situasi yang membutuhkan pengeluaran besar atau menemukan cara menyelesaikan masalah tanpa pengeluaran. (wajib bayar atau kalau tidak mau bayar maka harus kembali ke <i>start</i>). <p>4. Setiap pemain mendapatkan poin setiap pengambilan keputusan finansial. 5. Pemain yang kehabisan saldo maka tidak bisa melanjutkan permainan. 6. Pemain yang mendapatkan saldo/poin paling banyak maka dia yang jadi pemenang.</p>
Tautan Media	<p>https://view.genially.com/670b9da4844fe3427e239d30/interactive-content-board-game</p>