

Sanvelia turnitin

by Perpustakaan Referensi

Submission date: 15-Apr-2025 04:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 2639683679

File name: Turnitin-Sanvelia-Jurnal_Abdimas.docx (5.43M)

Word count: 3242

Character count: 22000

Literasi Sistem Pembayaran Digital sebagai Strategi Pencegahan Konsumerisme di Kalangan Pelajar Sekolah Menengah Atas

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam sistem pembayaran, termasuk di kalangan generasi muda yang kini akrab dengan transaksi nontunai. Namun, kemudahan akses ini turut meningkatkan risiko perilaku konsumtif yang tidak terkontrol. Kegiatan edukasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada generasi muda mengenai sistem pembayaran digital serta dampaknya terhadap perilaku keuangan, sebagai langkah preventif terhadap konsumerisme sejak dini. Sasaran kegiatan ini adalah pelajar SMA Katolik Frateran Surabaya, dengan total peserta sebanyak 24 orang. Metode pelaksanaan adalah *service learning*, yang meliputi *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, penyampaian materi mengenai sistem pembayaran digital dan anti konsumerisme, serta permainan "Family 100" yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta mengenai materi yang telah disampaikan. Selain itu, sesi tebak-tebakan juga digunakan untuk memperdalam pemahaman peserta dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan sistem pembayaran digital dan strategi mengelola keinginan konsumsi di era digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman pelajar terhadap pentingnya pengelolaan keuangan dan penggunaan sistem pembayaran secara bijak. Edukasi ini berhasil memotivasi peserta untuk lebih kritis dalam menghadapi godaan konsumerisme digital, sejalan dengan tujuan Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021–2025.

Kata kunci: Generasi Muda; Konsumerisme; Sistem Pembayaran Digital;.

Abstract

The development of digital technology has driven significant changes in payment systems, especially among the younger generation familiar with cashless transactions. However, this ease of access increases the risk of uncontrolled consumer behavior. This educational activity aims to provide young people with an understanding of digital payment systems and their impact on financial behavior as a preventive measure against consumerism. The target of this activity is students from SMA Katolik Frateran Surabaya, with 24 students. The implementation method includes a *pre-test* and *post-test* to measure improvement in students' understanding, presentation of material on digital payment systems and anti-consumerism, and the "Family 100" game designed to test students' knowledge. In addition, a guessing game session deepens participants' understanding in a fun, interactive way. Topics covered include an introduction to digital payment systems and strategies for managing consumption desires in the digital era. The results show an increase in students' understanding of financial management and the wise use of payment systems. This activity successfully motivated students to be more critical of digital consumerism, aligning with the Indonesian National Financial Literacy Strategy 2021–2025 goals.

Keywords: Young Generation; Consumerism; Digital Payment Systems.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara masyarakat melakukan transaksi keuangan. Jika pada masa lalu masyarakat mengandalkan uang tunai sebagai alat pembayaran utama, saat ini transaksi digital semakin mendominasi. Inovasi seperti dompet digital (*e-wallet*), *mobile banking*, kode QR, dan pembayaran berbasis aplikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perubahan ini tidak hanya terjadi di kalangan orang dewasa atau pekerja, tetapi juga mulai merambah ke generasi muda, termasuk peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tumbuh di tengah arus digitalisasi yang berlangsung sangat cepat.

Sebagai generasi yang lahir dan besar di era teknologi, pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat akrab dengan akses internet. Keseharian mereka tidak lepas dari dunia digital, baik dalam kegiatan belajar, menjalin komunikasi, maupun bertransaksi. Kemudahan akses terhadap berbagai platform pembayaran digital telah membuka peluang baru dalam memfasilitasi kebutuhan dan gaya hidup mereka. Cukup dengan beberapa ketukan di layar ponsel, berbagai produk dan layanan bisa dengan mudah diperoleh. Efisiensi, kecepatan, dan kenyamanan menjadi daya tarik utama dari sistem ini. Namun, di balik kemudahan tersebut, tersimpan tantangan yang tak kalah penting. Remaja yang masih berada dalam tahap pencarian jati diri dan pengembangan karakter seringkali belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai manajemen keuangan. Ketika mereka diberikan akses ke sistem pembayaran digital tanpa dibekali literasi keuangan yang cukup, potensi untuk melakukan transaksi impulsif menjadi sangat besar. Fenomena seperti *cashless society* sering kali disalah-artikan sebagai kebebasan untuk membeli tanpa batas, tanpa pertimbangan matang terhadap kebutuhan dan kemampuan. Hal ini berisiko mendorong terbentuknya pola konsumsi yang tidak sehat sejak usia muda, yang dalam jangka panjang dapat berpengaruh pada perilaku keuangan mereka di masa depan. Mereka cenderung mudah tergoda untuk melakukan pembelian impulsif, terutama ketika transaksi bisa dilakukan hanya dengan beberapa kali sentuhan di layar ponsel. Tanpa pemahaman yang memadai tentang pengelolaan keuangan, hal ini dapat berdampak pada kebiasaan konsumsi yang tidak sehat dan berkelanjutan hingga dewasa.

Data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa meskipun tingkat inklusi keuangan masyarakat Indonesia terus meningkat, namun tingkat literasi keuangan, terutama di kalangan pelajar masih tergolong rendah. Artinya, banyak pelajar yang telah menggunakan layanan keuangan digital, tetapi belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mengelola keuangan secara bijak. Hal ini menjadi masalah tersendiri, mengingat literasi keuangan merupakan salah satu keterampilan hidup penting yang seharusnya mulai ditanamkan sejak usia sekolah.

Sejumlah studi telah menyoroti pentingnya literasi keuangan sebagai bekal dalam pengambilan keputusan keuangan yang rasional. Lusardi dan Mitchell (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendidikan keuangan yang diberikan sejak dini terbukti dapat membentuk kebiasaan finansial yang lebih sehat di masa depan. Sementara itu, penelitian oleh Sari, Utama dan Zairina (2021) menyimpulkan bahwa transaksi belanja daring membuat masyarakat cenderung untuk melakukan pembelian impulsif. Kedua studi tersebut menunjukkan bahwa literasi keuangan dan literasi digital harus berjalan seiring, terutama di era dimana teknologi memudahkan konsumsi tanpa batas.

Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan pendekatan edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik remaja masa kini. Penyampaian materi secara satu arah sering kali tidak cukup efektif, apalagi bila tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari pelajar. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta secara aktif, seperti kuis, permainan, dan diskusi interaktif. Strategi ini diharapkan dapat membangun pemahaman konseptual sekaligus menanamkan nilai-nilai pengelolaan keuangan secara praktis.

Dengan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada pelajar mengenai sistem pembayaran digital serta dampaknya terhadap perilaku keuangan pribadi, sebagai langkah strategis dalam mencegah perilaku konsumtif sejak dini. Kegiatan ini membantu mereka memahami pentingnya perencanaan keuangan, pengelolaan anggaran, serta kesadaran terhadap pengeluaran yang tidak perlu. Selain itu, melalui program ini, pelajar diharapkan dapat mengembangkan pola pikir yang lebih rasional dalam membuat keputusan keuangan, serta mengurangi perilaku konsumtif yang tidak sehat. Diharapkan, dengan pemahaman yang tepat, para pelajar dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi keuangan, serta mampu membangun kebiasaan konsumsi yang sehat dan bertanggung jawab sejak dini.

METODE

Literasi Sistem Pembayaran Digital sebagai Strategi Pencegahan Konsumerisme di Kalangan Pelajar SMA

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *service learning*, yaitu metode pembelajaran berbasis pengalaman di mana pelajar terlibat langsung dalam kegiatan sosial yang relevan dengan bidang keilmuannya. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga belajar dari pengalaman interaksi secara langsung dengan pelajar Sekolah Menengah Atas. Kegiatan *service learning* ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan pemilihan materi dan penentuan sekolah mitra. SMA Katolik Frateran Surabaya dipilih karena lokasinya yang dekat dengan tempat tinggal pelaksana, sehingga memudahkan proses koordinasi. Selain itu, sekolah ini dinilai memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan pelajar yang aktif, sehingga sesuai dengan tujuan kegiatan edukatif ini. Setelah sekolah ditentukan, proposal kegiatan segera disusun dan disampaikan secara langsung kepada pihak sekolah pada 21 Februari 2025. Proposal ini berisi gambaran umum mengenai kegiatan dan teknis pelaksanaan. Proposal diterima dengan baik dan mendapat persetujuan pada 3 Maret 2025. Dengan adanya persetujuan tersebut, pelaksana langsung menyempurnakan materi agar lebih mudah dipahami oleh pelajar SMA. Materi disusun dalam bentuk PowerPoint (PPT) untuk penyampaian yang menarik dan visual. Untuk menciptakan suasana yang interaktif, disiapkan pula Mentimeter sebagai media kuis, serta permainan edukatif dan sesi tebak-tebakan yang berkaitan dengan materi. Sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi pelajar, disediakan bingkisan hadiah yang diberikan kepada pelajar yang aktif maupun yang memenangkan permainan. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar sekaligus memperkuat pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan.

2. Tahap

Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Selasa, 4 Maret 2025, bertempat di kelas XE SMA Katolik Frateran Surabaya, dengan jumlah peserta sebanyak 24 murid. Durasi kegiatan berlangsung dua jam pelajaran yaitu setara satu setengah jam. Seluruh rangkaian acara dirancang agar berjalan efektif dan menyenangkan bagi pelajar. Kegiatan diawali dengan sesi perkenalan antara tim pelaksana dan para peserta, untuk membangun suasana yang akrab dan nyaman. Setelah itu, pelajar mengikuti *pre-test* guna mengetahui pemahaman awal mereka terhadap topik yang akan dibahas. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi interaktif menggunakan Mentimeter, yang memungkinkan pelajar memberikan jawaban atau pendapat secara langsung melalui perangkat masing-masing. Sesi berikutnya adalah penyampaian materi utama, yang mencakup pengenalan sistem pembayaran digital dan strategi mengelola perilaku konsumtif di era digital. Materi disajikan dalam bentuk PowerPoint agar lebih menarik dan mudah dipahami. Untuk menjaga antusiasme peserta, pelajar diajak bermain permainan edukatif dan mengikuti sesi tebak-tebakan yang berkaitan dengan materi. Sebagai bentuk apresiasi, bingkisan hadiah diberikan kepada pelajar yang aktif dan yang berhasil memenangkan permainan. Di akhir kegiatan, pelajar mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman, dan acara ditutup dengan sesi dokumentasi bersama sebagai kenang-kenangan dari kegiatan edukatif ini.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada seluruh pelajar sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal pelajar mengenai topik sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif, sedangkan *post-test* berfungsi untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman setelah mereka menerima materi dan mengikuti seluruh rangkaian aktivitas. Hasil dari kedua tes ini kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai efektivitas penyampaian materi dan metode edukatif yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkenalan dan Pengukuran Awal Pemahaman Peserta

Kegiatan dimulai dengan sesi pengenalan antara tim pelaksana dan pelajar kelas XE SMA Katolik Frateran Surabaya. Sesi ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang hangat, interaktif, dan tidak kaku agar pelajar merasa nyaman dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Setelah pengenalan, pelajar diminta untuk mengisi *pre-test* berupa kuis singkat berisi sepuluh pertanyaan seputar sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif.



Gambar 1. Pelajar mengerjakan *pre-test*.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman awal pelajar masih belum memadai, dengan nilai rata-rata sebesar 79,2 dari 100. Meskipun angka ini terlihat cukup baik, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa banyak jawaban pelajar hanya mencerminkan pengetahuan permukaan, bukan pemahaman yang mendalam mengenai sistem pembayaran digital dan dampaknya. Setelah mengisi *pre-test*, para pelajar juga diminta untuk mengisi tiga pengeluaran terbesar di Mentimeter. Tujuannya adalah mengajak pelajar merefleksikan kebiasaan belanja dan mengenali perbedaan antara kebutuhan dan keinginan. Visualisasi ini membantu pelajar melihat pola konsumsi mereka secara kolektif dan mulai mengevaluasi prioritas pengeluaran.



Literasi Sistem Pembayaran Digital sebagai Strategi Pencegahan Konsumerisme di Kalangan Pelajar SMA

Gambar 2. Hasil Mentimeter

Hasil survei diperoleh terhadap 24 orang pelajar dengan setiap orang menuliskan 3 atau lebih jawaban responden seperti tersaji di gambar 2, hasil akhir yang kami peroleh sebanyak 74 jawaban responden. Hasil menunjukkan bahwa kategori pengeluaran yang paling dominan adalah untuk kebutuhan makanan, dengan jumlah suara terbanyak yaitu 13 dari 74 jawaban responden. Pengeluaran terbesar kedua adalah *skincare* sebanyak 5 dari 74 jawaban responden dan yang terakhir adalah aktivitas hiburan seperti nongkrong dan menonton, yang masing-masing mendapat suara sebanyak 4 dari 74 jawaban responden. Secara keseluruhan ditemukan bahwa mayoritas responden masih cenderung mengalokasikan dananya untuk hal-hal yang bersifat keinginan dibandingkan kebutuhan. Berdasarkan klasifikasi yang dilakukan, pengeluaran yang tergolong kebutuhan seperti makanan, *skincare*, pakaian, transportasi, dan buku hanya mencakup sekitar 33,8% dari total jawaban. Sebaliknya, sebanyak 66,2% merupakan pengeluaran untuk keinginan, yang meliputi hiburan, gaya hidup, dan pembelian barang konsumtif seperti top up game, beli tas, dan belanja online. Oleh karena itu, diperlukan adanya edukasi mengenai literasi keuangan digital dan manajemen keuangan sederhana kepada pelajar agar mereka mampu mengelola uang sakunya secara bijak. (Gambar.3).

**Gambar 3.** Hasil Mentimeter

Kami melakukan *polling* yang juga dilakukan melalui platform Mentimeter untuk melihat seberapa banyak pelajar yang menggunakan sistem pembayaran tunai dan non tunai. Berdasarkan hasil *polling*, mayoritas responden lebih memilih menggunakan metode pembayaran non tunai dibandingkan dengan pembayaran tunai. Dari total 24 responden, sebanyak 66,7% (16 orang) tergabung dalam tim non tunai, sementara sisanya, yaitu 33,3% (8 orang), masih memilih metode pembayaran tunai.

Hasil *polling* mencerminkan dominasi metode pembayaran non tunai di kalangan pelajar, seiring dengan pengaruh teknologi dalam gaya hidup mereka. Kemudahan, kecepatan, dan tren penggunaan *e-wallet*, QRIS, serta *mobile banking* menjadi faktor utama yang mendorong minat terhadap transaksi digital, terutama di kalangan remaja yang mulai terbiasa dengan akses keuangan digital. Meskipun dominan, masih terdapat 33,3% pelajar yang memilih pembayaran tunai, menandakan bahwa transaksi konvensional belum sepenuhnya ditinggalkan. Saat ditanya lebih lanjut, beberapa pelajar mengaku belum memiliki akun *e-wallet*, mengalami keterbatasan saldo, dan merasa lebih nyaman menggunakan uang fisik. Kendala ini sebagian besar bersifat sementara dan dipengaruhi oleh usia serta keterbatasan akses. Seiring bertambahnya usia dan meningkatnya akses terhadap teknologi keuangan, preferensi terhadap pembayaran non tunai diperkirakan akan meningkat. Hal ini mempertegas pentingnya literasi keuangan digital sejak dini agar pelajar tidak dapat memahami cara

menggunakan sistem pembayaran secara bijak.

Penyampaian Materi tentang Sistem Pembayaran Digital dan Perilaku Konsumtif

Pada tahap ini, materi yang disampaikan berfokus pada sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif. pelajar diperkenalkan dengan berbagai metode pembayaran digital yang umum digunakan saat ini, seperti transfer bank, dompet digital (*e-wallet*), dan sistem pembayaran melalui kode QR. Materi menjelaskan cara kerja setiap metode pembayaran tersebut, serta keuntungan dan potensi risiko yang dapat timbul, seperti masalah keamanan dan pengelolaan data pribadi. pelajar juga diajak untuk memahami peran teknologi dalam mempermudah transaksi keuangan, namun juga dapat meningkatkan kecenderungan konsumtif yang tidak terkendali.

Selain itu, materi juga membahas perilaku konsumtif yang seringkali dipicu oleh kemudahan akses transaksi digital. pelajar diberi pemahaman tentang bagaimana transaksi digital dapat mempengaruhi pola pengeluaran dan bagaimana pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak di era digital ini. Tidak hanya itu, pelajar juga diberikan pemahaman untuk dapat membedakan kebutuhan dan keinginan dalam konteks pengeluaran keuangan. Dengan demikian, pelajar diharapkan tidak hanya memahami pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak, tetapi juga mampu membuat keputusan yang lebih kritis saat menghadapi godaan konsumtif yang timbul akibat transaksi digital. Materi ini bertujuan untuk membekali pelajar dengan pengetahuan yang dapat membantu mereka mengelola pengeluaran secara lebih rasional dan bertanggung jawab.

Permainan “Family 100”

Permainan “Family 100” adalah sebuah permainan edukatif seperti cerdas cermat yang dirancang untuk memperkuat pemahaman pelajar mengenai materi tentang sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif. Dalam permainan ini, peserta dibagi menjadi empat kelompok, dengan pembagian anggota yang dilakukan secara acak. Permainan dilakukan dalam dua babak penyisihan dan satu babak final. Pada babak penyisihan, dua kelompok akan saling berhadapan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar. Setiap kelompok berbaris, dan perwakilan dari masing-masing tim harus berebut mengambil objek di tengah meja untuk menjawab. Jawaban yang benar akan memperoleh poin, dan kelompok dengan poin terbanyak akan menjadi pemenang. Pemenang dari masing-masing babak penyisihan akan maju ke babak final untuk memperebutkan juara. (Gambar.4).



Gambar 4. Pelaksanaan permainan “Family100”

Tujuan dari permainan ini adalah untuk memperkuat pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kompetisi yang seru, pelajar diajak untuk berpikir cepat dan bekerja sama dalam kelompok, sambil mengingat kembali materi tentang sistem pembayaran digital dan perilaku konsumerisme. Permainan ini bertujuan untuk memotivasi pelajar agar lebih aktif dan kritis dalam menghadapi godaan konsumtif di era digital, serta untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang sistem pembayaran digital dan pengelolaan keuangan yang bijak.

Kegiatan Penutup

Setelah seluruh rangkaian materi dan permainan selesai dilaksanakan, kegiatan ditutup dengan pemberian *post-test* berupa kuis sebanyak sepuluh nomor kepada seluruh peserta. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman pelajar setelah mengikuti sesi edukasi mengenai sistem pembayaran digital dan perilaku konsumtif. Kegiatan ini dilakukan agar bisa menjadi indikator pemahaman pelajar setelah pemaparan materi yang kami laksanakan. (Gambar.5).

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	ALBERTUS PRASETYO MULYOSANDI	100	91
2	ALFONSUS NATHANAEL RUSLI	90	95
3	ANCILLA HEMASWARA KRISDIANTI RERA	80	88
4	AURELIA CHRYSILA RUMAGIT	87	90
5	BRYAN OWEN SUNARTO	100	100
6	CAYLINNE VALENCIA BESOUW	90	100
7	CLARISSA ANGELINE SUGIHARTO	90	100
8	FELICIA MIRACLE TENGADY	96	100
9	GABRIELLA MERCY ANGEL NATAEL	90	100
10	HELEN TJAN	90	45
11	JASON JONATHAN EFFENDY	100	100
12	JESSICA EVELYN NGGAU	80	98
13	JONATHAN R.I SILALAH	90	100
14	KATHERY SEZABATTHA	80	100
15	KEVIN BUDIANTO	90	91
16	MARCHEANO JOENATHANAEL HIRO SUY	100	100
17	MARSHALL GERALDI MULIADJI	0	100
18	MARY JANE SUSANTO	90	100
19	MAXIMILIAN RICHARD KANI	40	93
20	MIRACLE ZEFANYA	100	100
21	NATHANAEL AARON KOO	68	100
22	STEFANIE METIA TJOE	0	100
23	STEVEN KENT WIDJAJA	60	100
24	YACINTA SISCA DEWI	90	92
Rata-Rata		79.2	95.1

Gambar 5. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, terlihat hasil akhir *post-test* oleh pelajar SMA Katolik Frateran Surabaya kelas XE. Jika dibandingkan dengan hasil *Pre-test*, maka diketahui ada kenaikan sekitar 20%. Dari 24 pelajar di atas, sebanyak 18 pelajar mengalami peningkatan nilai. Hal mencerminkan adanya pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti rangkaian kegiatan literasi keuangan. Kenaikan ini menjadi indikator bahwa kegiatan berhasil meningkatkan pengetahuan pelajar, terutama terkait sistem pembayaran digital dan strategi mengelola keinginan konsumsi.

Secara kualitatif, hasil *Post-test* menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi secara angka, tetapi juga pada kedalaman pemahaman pelajar. Mereka mulai mampu mengaitkan konsep-konsep keuangan dengan pengalaman pribadi, seperti penggunaan dompet digital, fitur *paylater*, dan konsekuensi dari transaksi non tunai. pelajar memberikan jawaban yang lebih logis dan menunjukkan kesadaran akan pentingnya membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Selain itu, mereka juga lebih kritis dalam menilai dampak negatif dari perilaku konsumtif, dan mulai mengembangkan sikap yang lebih bijak dalam pengelolaan keuangan. Dengan demikian, analisis kualitatif ini memperkuat

temuan kuantitatif bahwa kegiatan telah berhasil memberikan dampak positif secara menyeluruh terhadap literasi finansial pelajar.

Respon Para pelajar

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan menunjukkan respon yang sangat positif dari para pelajar. Mereka tampak antusias dan penuh semangat dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan, khususnya saat sesi permainan “Family 100” yang dirancang secara kompetitif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh tawa, menunjukkan keterlibatan aktif pelajar secara emosional maupun intelektual. Respons positif ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi mampu meningkatkan motivasi belajar pelajar, mempererat kerja sama tim, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan interaktif sangat efektif dalam menyampaikan materi sekaligus membangun karakter pelajar secara holistik.

Selain itu, tanggapan pelajar selama kegiatan menunjukkan bahwa mereka mulai menyadari risiko dari perilaku konsumtif akibat kemudahan pembayaran digital. Kegiatan ini bukan hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membentuk pola pikir pelajar agar lebih bijak dan kritis dalam membuat keputusan keuangan. Dari pola pikir yang sudah terbentuk, maka akan tercipta karakter dan kebiasaan rasional yang dibutuhkan kedepannya. Sehingga, tidak hanya meningkatkan literasi, namun kegiatan ini akan memberikan manfaat berjangka panjang dalam pengelolaan keuangan yang baik, mengingat pengelolaan keuangan merupakan salah satu keterampilan penting yang dibutuhkan dalam suatu kehidupan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMA Katolik Frateran Surabaya berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman pelajar terhadap sistem pembayaran digital dan dampaknya terhadap perilaku konsumtif. Kegiatan ini mengadopsi pendekatan interaktif melalui permainan edukatif “Family 100” dalam bentuk sesi tebak-tebakan, yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta.

Berdasarkan hasil evaluasi pasca kegiatan, mayoritas pelajar menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai cara kerja sistem pembayaran digital, manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, serta risiko perilaku konsumtif yang dapat timbul bila tidak digunakan secara bijak. Antusiasme pelajar terlihat jelas selama sesi permainan berlangsung, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan agar materi dilengkapi dengan simulasi penggunaan aplikasi pembayaran digital agar pelajar dapat mengalami pengalaman langsung yang lebih konkret. Selain itu, perlu ditambahkan diskusi kelompok kecil yang memungkinkan pelajar untuk saling bertukar pendapat mengenai pola konsumsi yang bijak di era digital. Penggunaan permainan edukatif seperti “Family” 100 sangat direkomendasikan untuk dipertahankan bahkan dikembangkan agar tetap relevan dan menarik.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk literasi keuangan digital yang lebih kuat di kalangan pelajar, serta dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain guna memperluas dampak positif edukasi finansial sejak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Katolik Frateran Surabaya, khususnya para guru dan pelajar yang telah menyambut kami dengan hangat serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang kami laksanakan. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing

yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama seluruh proses kegiatan ini berlangsung, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan.

DAFTAR RUJUKAN ← 11 pt, Palatino Linotype, Bold, UPPERCASE

Semua sumber rujukan yang dirujuk di dalam teks artikel harus didaftarkan di bagian Daftar Rujukan. Daftar Rujukan harus berisi pustaka-pustaka acuan yang berasal dari sumber primer (jurnal ilmiah dan berjumlah minimum 80% dari keseluruhan daftar rujukan) dengan kemutakhiran 10 (sepuluh) tahun terakhir. Daftar Rujukan minimal berisi 15 (lima belas) daftar rujukan. Penulisan sistem rujukan di dalam teks artikel dan penulisan daftar rujukan sebaiknya menggunakan program aplikasi pengutipan standar/ manajemen referensi seperti Mendeley, Zotero, atau Endnote dengan format penulisan menggunakan format APA (American Psychological Association) 6th edition.

Sanvelia turnitin

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Singaperbangsa
Karawang

Student Paper

2%

2

Mugi Mulyono. "Back Matter", Jurnal Kelautan
dan Perikanan Terapan (JKPT), 2020

Publication

2%

3

jurnal.globalscients.com

Internet Source

1%

4

www.harianaceh.co.id

Internet Source

1%

5

journal.unesa.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On