

Literasi fintech

by Perpustakaan Referensi

Submission date: 21-May-2025 06:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2660514878

File name: JURNAL_SL_MSCS.docx (480.67K)

Word count: 2871

Character count: 19571

Membangun Kesadaran Finansial: Integrasi Literasi Fintech dan Pengendalian Perilaku Konsumtif

Chievo Timothy Soegianto¹, Celvin Januar Kusuma², Nicholas Aloysius Ferdinand Wijaya³, Njo Anastasia⁴

¹ Finance and Investment, ⁴ School of Business and Management, Universitas Kristen Petra, Indonesia

² Finance and Investment, ⁴ School of Business and Management, Universitas Kristen Petra, Indonesia

³ Finance and Investment, ⁴ School of Business and Management, Universitas Kristen Petra, Indonesia

⁴ Finance and Investment, ⁴ School of Business and Management, Universitas Kristen Petra, Indonesia

⁵ Penulis korespondensi : Celvin Januar Kusuma

E-mail : Januarcelvin@gmail.com

Diterima:20XX | Direvisi:20XX | Disetujui:20XX | © Penulis 20XX ← 9 pt, Palatino Linotype

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada masyarakat dalam mengakses dan menggunakan layanan keuangan. Kemudahan bertransaksi serta pengelolaan keuangan dapat dilakukan melalui perangkat digital yaitu *financial technology (fintech)*. Di sisi lain, juga membawa tantangan tersendiri yaitu perilaku konsumtif khususnya kalangan remaja. Kegiatan *service learning* ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan melalui edukasi terkait perilaku konsumtif pada siswa SMA Mawar Sharon. Metode pelaksanaan berupa kegiatan penyuluhan dan diskusi interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, dengan materi meliputi pemahaman dasar tentang *fintech*, jenis-jenis layanan keuangan digital (seperti *e-wallet*, *paylater*, dan investasi *online*), serta strategi dalam mengatur pengeluaran agar tidak terjadi pemborosan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pentingnya pengelolaan keuangan pribadi dan potensi risiko dari penggunaan *fintech* yang tidak bijak. Edukasi ini diharapkan dapat membentuk kesadaran finansial sejak dini pada siswa SMA serta mendorong perilaku yang bijaksana dalam keuangan agar menjadi generasi muda yang cerdas dan berwawasan luas dalam pengambilan keputusan finansial di era digital.

Kata kunci: *financial technology*; literasi keuangan; perilaku konsumtif; teknologi digital

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes in various aspects of life, including in the way people access and use financial services. Financial technology (fintech) offers convenience in transactions and financial management, but also brings its own challenges, especially in encouraging consumptive behavior, especially among teenagers who are still in the stage of forming character and financial mindset. This study aims to improve financial literacy and educate about controlling consumptive behavior through a direct educational approach to Mawar Sharon High School students. The implementation method is in the form of counseling activities and interactive discussions that actively involve students, with materials covering basic understanding of fintech, types of digital financial services (such as e-wallets, paylater, and online investments), and strategies in managing expenses and avoiding waste. The results of the activities showed an increase in students' understanding of the importance of personal financial management and the potential risks of using fintech unwisely. This education is expected to form financial awareness from an early age and encourage the creation of a young generation that is smart and responsible in making financial decisions in the digital era.

Keywords: *financial technology*; financial literacy; consumptive behaviour; digital technology

PENDAHULUAN

Perkembangan literasi keuangan di Indonesia menunjukkan kemajuan yang signifikan. Literasi keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas cara seseorang mengambil keputusan dan cara mengelola keuangan untuk mencapai kesejahteraan (Irianto & Febrianti, 2017). Pelaksanaan edukasi keuangan dalam rangka meningkatkan literasi keuangan masyarakat sangat diperlukan karena berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK pada tahun 2022, indeks literasi keuangan penduduk Indonesia yaitu sebesar 49,68%, naik dibanding tahun 2013, 2016 dan 2019 yang masing-masing hanya 21,84%, 29,70%, dan 38,03% (Edukasi Keuangan, 2025). Dompet digital atau *e-wallet* merupakan salah satu produk *fintech* yang paling diminati dan sering dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia. Peningkatan penggunaan *e-wallet* dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, baik dari pihak pemerintah maupun sektor swasta. Saat ini, banyak merchant dan toko daring yang telah menyediakan metode pembayaran menggunakan *e-wallet*. Berdasarkan survei Jajak Pendapat (Data, 2024), layanan *fintech* lain yang juga menunjukkan lonjakan popularitas di Indonesia adalah fitur pembayaran tunda atau *paylater*. Layanan ini menawarkan keleluasaan dalam mengatur keuangan, khususnya bagi konsumen yang memerlukan produk atau layanan secara segera namun belum memiliki dana yang mencukupi. Fitur ini memberikan fleksibilitas keuangan bagi konsumen, terutama bagi individu yang membutuhkan produk atau jasa dengan segera tetapi belum memiliki dana yang cukup. Perkembangan ini juga mendorong individu tersebut memiliki perilaku konsumtif.

Di era modern sekarang, gaya hidup konsumtif telah menjadi kebiasaan bagi sebagian besar orang terutama pada generasi Z. Gaya hidup konsumtif adalah pola perilaku di mana seseorang cenderung sering menghabiskan uang lebih dari yang seharusnya demi memenuhi gaya hidup tertentu. Gaya hidup konsumtif ini memaksa seseorang dimana mengharuskan membeli barang-barang yang tidak dibutuhkan hanya untuk meningkatkan status sosial yang sering terjadi pada generasi muda (Novianta et al., 2024). Budaya konsumtif yang beredar di masyarakat saat ini memiliki banyak dampak negatif, dimana individu terjebak pada pola konsumsi yang berlebihan. Ada beberapa dampak negatif dari gaya hidup konsumtif seperti, hutang berlebihan untuk memenuhi gaya hidup di luar kapasitas dan kemampuan serta kebutuhan harian. Dampak negatif ke dua yaitu kurangnya tabungan dan investasi karena terlalu fokus mengalokasikan uang pada perilaku konsumsi yang tidak berguna. Dampak negatif ke tiga yaitu ketidakpuasan emosional.

Perkembangan teknologi serta perubahan perilaku individu menciptakan tantangan tersendiri. Melalui kegiatan *service learning* ini, maka perlu dilakukan edukasi secara langsung pada siswa SMA Mawar Sharon di Surabaya terkait gaya hidup konsumtif. Kegiatan dilaksanakan dalam dua hari pada tanggal 21 Maret 2025 dan 24 Maret 2025. Pada hari pertama mengedukasi mengenai perilaku konsumtif, dilanjutkan pada hari kedua mengedukasi tentang *finance technology*. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa SMA Mahar Sharon dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang sudah disampaikan dengan harapan siswa bisa memprioritaskan antara kebutuhan dan keinginan. Kegiatan *service learning* ke dua adalah mengedukasi tentang *finance technology* untuk meningkatkan literasi dan pengetahuan siswa mengenai *financial technology* yang beredar sekarang seperti pembayaran digital, *peer to peer lending*, *paylater*, perbankan digital, dan lainnya.

METODE

Kegiatan *service learning* yang dilakukan dengan metode interaktif agar terjadi hubungan secara langsung antara pendidik dengan peserta didik. Metode ini menekankan pada pengalaman hidup individu seperti studi kasus, pemahaman teori dasar, dan kajian kritis, dan juga dapat diarahkan pada pola kebiasaan dalam masyarakat. Pembelajaran interaktif dinilai lebih efektif dibanding metode ekspositori, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru dan cenderung membuat siswa pasif (Aminah, 2018). Dalam kegiatan ini, peserta terlibat secara aktif membahas kebiasaan negative yang sering dialami kaum muda akibat pertumbuhan teknologi di bidang keuangan, seperti perilaku konsumtif yang berlebihan dan kurangnya pendendalian diri. Padahal teknologi seharusnya menjadi

alat yang mempermudah kehidupan serta digunakan dengan kesadaran dan pengendalian diri yang baik.

Sosialisasi ini diawali dengan penyampaian materi secara singkat mengenai jenis-jenis *fintech*, meliputi layanan seperti *e-wallet*, *e-banking*, serta instrumen investasi digital lainnya. Sebelum membahas topik utama, peserta terlebih dahulu diperkenalkan pada kebiasaan negatif yang sering muncul akibat perkembangan teknologi tersebut. Materi awal ini disampaikan karena bersifat ringan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari para siswa SMA Mawar Sharon, sehingga memudahkan keterlibatan siswa sejak awal sesi.

1. Tahap Persiapan

Langkah pertama adalah menentukan sekolah tujuan untuk pelaksanaan edukasi kami. Proses ini dimulai dengan meninjau daftar sekolah yang ada di Surabaya. Pada waktu yang bersamaan, pihak SMA Mawar Sharon menunjukkan ketertarikan terhadap program pengabdian masyarakat dari Universitas Kristen Petra dan bersedia menjadi lokasi kegiatan. Setelah menerima konfirmasi dari SMA Mawar Sharon, dilakukan koordinasi terkait materi yang akan disampaikan, waktu pelaksanaan, jumlah siswa, serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Setelah semua kesepakatan diperoleh, tim mulai menyusun materi edukatif dan merancang *games* yang sesuai dengan topik perilaku konsumtif dan perkembangan *fintech*.

2. Tahap Pelaksanaan

Program edukasi dilaksanakan selama 2 (dua) hari. Hari pertama berlangsung pada jumat, 21 Maret 2025 dengan jumlah peserta 48 anak. Kegiatan akan dimulai dengan perkenalan tim mahasiswa Universitas Kristen Petra, dilanjutkan dengan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal siswa dan sekaligus sebagai metode absensi. *Pre-test* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid (Yulianti et al., 2024). Materi pertama yang disampaikan adalah perilaku konsumtif, dibawakan melalui media *powerpoint* selama kurang lebih 20 menit. Penyampaian difokuskan pada penyebab utama perilaku konsumtif, jenis-jenis konsumtif yang umum terjadi serta strategi untuk mengendalikannya. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diajak mengikuti game "adu otak *fintech*". Aktivitas ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi 8 kelompok. Masing-masing kelompok memilih kotak pertanyaan di layar yang berisi kuis seputar materi yang telah dibahas. Kegiatan ditutup dengan pembagian hadiah kepada siswa yang aktif berpartisipasi dan kelompok dengan poin tertinggi, serta melakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Hari kedua dilaksanakan pada Senin, 24 Maret 2025 dengan focus pada materi tentang jenis-jenis *fintech*. Urutan pelaksanaan tetap sama, dimulai dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan pemaparan materi melalui media *powerpoint* dan aktivitas interaktif. Aktivitas kali ini mencakup dua sesi: tebak gambar dan kuis singkat. Setelah aktivitas berakhir, dilakukan *post-test*, dokumentasi, serta ucapan terima kasih kepada pihak sekolah dan seluruh siswa yang berpartisipasi.

3. Tahap Evaluasi

Kegiatan edukasi akan dilaksanakan selama dua hari di SMA Mawar Sharon, dengan pembagian tugas yang jelas dalam tim pelaksana. Setiap anggota tim mahasiswa akan menjalankan peran masing-masing secara efektif baik sebagai MC, pemateri maupun fasilitator dalam sesi permainan edukatif. Komunikasi internal dan koordinasi antar tim akan dioptimalkan agar transisi antar segmen kegiatan berjalan lancar. Sebelum pelaksanaan, dilakukan pengecekan menyeluruh terhadap perlengkapan teknis seperti proyektor dan system audio untuk menghindari kendala selama kegiatan berlangsung. Dalam pelaksanaan kegiatan interaktif seperti permainan edukatif, pengaturan waktu akan disusun secara fleksibel agar setiap sesi dapat berjalan proposional dan efektif. Materi yang dibawakan akan disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan konteks peserta didik agar lebih mudah dipahami. Setiap aktivitas akan dirancang sedemikian rupa untuk mendorong keterlibatan seluruh peserta, termasuk dengan memberikan kesempatan bergiliran dalam sesi tanya jawab serta menambahkan aktivitas individu sebagai pelengkap aktivitas kelompok.

Dengan perencanaan tersebut, diharapkan kegiatan edukasi ini dapat berjalan secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi para peserta. Evaluasi dari kegiatan sebelumnya menjadi dasar penting dalam penyusunan metode pelaksanaan, sehingga program ini tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif dan efektif dalam penyampaian peran edukatif.

8 HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan literasi siswa SMA terkait instrumen investasi serta teknologi keuangan yang berkembang di era digital saat ini. Selain memberikan pemahaman konseptual, kegiatan ini juga menjadi sarana *sharing tips and trick* pengelolaan keuangan sejak dini, sekaligus mengajak siswa untuk lebih waspada terhadap perilaku konsumtif yang sering kali tidak disadari. Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, mahasiswa menghadirkan beberapa permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan stimulus pemahaman sekaligus **melibatkan siswa secara aktif dalam** proses belajar, yaitu:

6 Wordwall

Salah satu media yang digunakan adalah **Wordwall**, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *gamification* yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif. Menurut *National Education Association (NEA)*, media adalah bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio-visual. Wordwall dipilih karena dapat menyampaikan materi secara menyenangkan dan visual, sekaligus berfungsi sebagai alat penilaian yang efektif. Aplikasi ini memungkinkan penyampaian informasi secara fleksibel dan menarik, serta dapat digunakan oleh siapa saja, kapan pun, dan di mana pun. Menurut Fikriansyah dan Layyinnati (2022), **media pembelajaran merupakan sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak, visual, maupun audiovisual, termasuk teknologi perangkat keras yang mendukung proses belajar.** Wordwall sendiri termasuk dalam kategori media pembelajaran modern yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik (Minarta & Pamungkas, 2022). Pada pertemuan pertama, permainan Wordwall diterapkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi mengenai *fintech* dan perilaku konsumtif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendorong kerjasama dan kolaborasi. Permainan ini terdiri dari tiga puluh kotak yang masing-masing berisi pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan. Setiap kelompok, sesuai dengan urutan giliran yang telah ditentukan, memilih satu kotak untuk dijawab bersama. Aktivitas ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup serta bermakna.



Gambar 1. Aktivitas kelas *wordwall*

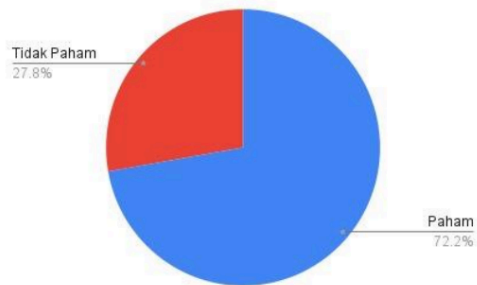
2. Adu Otak Fintech

Pada pertemuan kedua, mahasiswa menyajikan permainan edukatif "Adu Otak" sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran interaktif. Sama seperti hari pertama, siswa SMA dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendukung suasana belajar yang kolaboratif. Dalam setiap babak, dua kelompok dipilih untuk maju dan saling berkompetisi dalam menjawab kuis tebak kata yang telah disiapkan oleh mahasiswa. Soal yang disajikan berupa kalimat dengan kata rumpang yang berkaitan dengan materi *fintech* yang telah dibahas sebelumnya. Tugas peserta adalah melengkapi kata yang hilang dengan benar dan secepat mungkin. Kelompok yang paling cepat menjawab dengan tepat akan mendapatkan poin, sehingga permainan ini tidak hanya menguji pemahaman materi, tetapi juga membangun semangat kompetitif antar siswa.



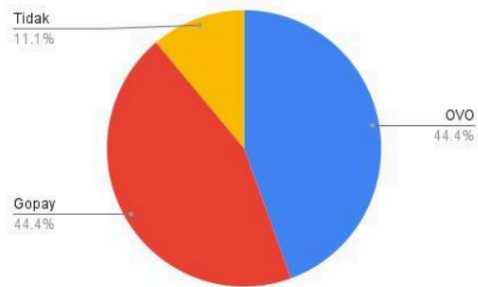
Gambar 2. Game aduk otak fintech

Selain permainan, kegiatan service learning juga dilengkapi dengan penyelenggaraan **pre-test dan post-test** guna memperoleh data pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan edukasi berlangsung. Dari data pre-test, dapat dilihat bahwa siswa SMA Mawar Sharon sebagian kecil belum memahami *fintech* bahkan sebagian besar hanya mengetahui dasar pengetahuannya saja. Dari data post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa SMA Mawar Sharon mengenai *fintech* (*finance technology*).



Gambar 3. Pemahaman siswa mengenai *fintech*

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh, diketahui bahwa sebagian besar siswa SMA Mawar Sharon telah mengenal berbagai aplikasi pembayaran digital dan telah menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki keterpaparan yang cukup tinggi terhadap teknologi keuangan, meskipun pemahaman mendalam mengenai jenis-jenis *fintech* dan implikasinya masih perlu terus ditingkatkan.



Gambar 4. Data penggunaan *fintech* siswa MSCS

Kegiatan ini secara keseluruhan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memberikan wawasan penting bagi mahasiswa mengenai cara menyampaikan materi keuangan secara aplikatif dan relevan dengan kondisi generasi muda saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui kegiatan kunjungan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan di SMA Mawar Sharon Surabaya, penyampaian materi seputar perilaku konsumtif dan literasi *fintech* yang dikemas melalui media permainan interaktif seperti Wordwall dan "Adu Otak Fintech" berhasil mendorong para remaja untuk lebih memahami peran teknologi dalam perkembangan keuangan di era digital saat ini. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejak dini mengenai pentingnya pengelolaan keuangan secara bijak serta pengendalian perilaku konsumtif yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, terlihat bahwa pendekatan edukatif berbasis permainan mampu menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam menyerap materi yang diberikan. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa didorong untuk tidak hanya mengenal teknologi keuangan, tetapi juga menggunakannya dengan bertanggung jawab. Sebagai bagian dari evaluasi dan refleksi ke depan, mahasiswa berharap agar program Pengabdian Masyarakat seperti ini dapat terus dikembangkan dan dilanjutkan secara konsisten. Salah satu saran yang dapat diberikan adalah memperluas cakupan kegiatan ke wilayah-wilayah yang masih terbatas aksesnya terhadap pendidikan literasi keuangan dan teknologi. Dengan mempertahankan kualitas serta kesinambungan program, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi para remaja dalam membentuk pemahaman dan sikap yang sehat terhadap keuangan di era digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih dengan hati yang penuh syukur ditujukan pada:

1. Kepala Sekolah SMA MSCS Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Kepala Hubungan Masyarakat SMA MSCS Surabaya, beserta staf dan guru yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.
3. Siswa kelas 10 dan kelas 11 dari SMA MSCS Surabaya atas antusiasme dan partisipasinya dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
4. Kepala Program Studi Finance and Investment yang membantu dalam proses pengajuan kepada mitra sekolah.
5. Semua pihak yang berkontribusi baik secara langsung dan tidak langsung dalam pelaksanaan program ini.

DAFTAR RUJUKAN

Artikel Jurnal :

- Data, G. (2024, June 24). 96% Masyarakat Indonesia Sudah Menggunakan E-Wallet. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/96-masyarakat-indonesia-sudah-menggunakan-e-wallet-itxIc> *Edukasi Keuangan*. (n.d.). Retrieved May 6, 2025, from <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- Novianta, E., Andani, A., . F., & Pane, S. G. (2024). Financial Technology Dan Literasi Keuangan Terhadap Generasi Z. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.47233/jeps.v4i1.1423>
- Sudirman, L., & Disemadi, H. S. (2022). Titik Lemah Industri Keuangan Fintech di Indonesia: Kajian Perbandingan Hukum. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 4(3)
- Yulianti, Y., Ahmad, R. S., & Torro, S. (2024). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jenepono. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>
- Aminah, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Interaktif dengan Metode Tanya Jawab. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5200>
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>
- Riyanti, D., & Nisa, F. L. (2024). Generasi Muda Sehat Finansial: Representasi Ekonomi Kreatif Terhadap Pemahaman Literasi Keuangan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pajak*, 4(2), Article 2.
- Amaniyah, E., & Sholeha, S. E. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Risiko Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dengan Penggunaan Fintech Payment (Paylater) pada Shopee sebagai Variabel Intervening. *Competence : Journal of Management Studies*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v18i1.25620>

Judul manuskrip

-
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Asyarofah, W., Vidiati, C., & Selasi, D. (2023). Pemahaman Berinvestasi Melalui Financial Technology (Fintech) Pada Generasi Gen Z. *Bridging Journal of Islamic Digital Economics and Management*, 1(1), Article 1.
- Puteri, A. M., Inanda, I., & Prasetyo, R. B. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital terhadap Preferensi Bank Digital di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(4), 16–25. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v3i4.4467>
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 20(1), Article 1. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>
- Prayustika, P. A., Suryadi, I. G. I., Arsawan, I. W. E., & Widiantara, M. (2020). *Peran Finansial Technology Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Mahasiswa*. 6(2).
- Marpaung, O., Purba, D. M., & Maesaroh, S. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Fintech Dan Dampaknya Terhadap Literasi Keuangan. *JURNAL AKUNTANSI*, 10(1), 98–106. <https://doi.org/10.37932/ja.v10i1.278>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

Literasi fintech

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.nurscienceinstitute.id Internet Source	4%
2	journal.ikopin.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Syntax Corporation Student Paper	2%
4	Hatane Samuel, Yenni Mangoting, Saarce Elsy Hatane. "The Interpretation of Quality in the Sustainability of Indonesian Traditional Weaving", Sustainability, 2022 Publication	1%
5	Submitted to University of Wollongong Student Paper	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	jurnal.unived.ac.id Internet Source	1%
8	journal.ummat.ac.id Internet Source	1%
9	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1%
10	Izza Wardah Annafik, Asrul Bahar, Lucia Tri Pangesthi, Andika Kuncoro Widagdo. "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Berbasis Games Edukatif pada Kompetensi	1%

Dasar Hidangan Sepinggan di SMK Negeri 2
Mojokerto", Jurnal Teknologi Pendidikan, 2025

Publication

11

Jessica Lorita Harijanto, Louis Nichollas
Saputra, Grecia Jeslyn Ezar, Nanik Linawati.

"Menanamkan literasi keuangan dan investasi
pada remaja melalui game-based learning:
Rally Games", Penamas: Journal of
Community Service, 2024

Publication

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On