

EDUKASI LITERASI KEUANGAN BAGI GENERASI Z DENGAN STRATEGI GAMIFIKASI

Andreani Caroline Barus¹, Syafira Ulya Firza^{2*}, Agustina³, Fandi Halim⁴,
Abdul Aziz⁵, Mie Mie⁶

^{1,2,3,5,6}Program Studi Akuntansi, Universitas Mikroskil, Indonesia

⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Indonesia
syafira.firza@mikroskil.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Literasi keuangan penting untuk kesejahteraan, namun Generasi Z cenderung konsumtif meski melek internet. Oleh karena itu, edukasi literasi keuangan krusial bagi Generasi Z agar dapat mengelola keuangan secara optimal dan stabil. Untuk mengatasi masalah ini, tim pengabdian masyarakat menyelenggarakan edukasi literasi keuangan bagi 37 siswa/i jurusan Akuntansi dan Manajemen Perkantoran di SMK Multi Karya Medan. Program ini bertujuan meningkatkan pemahaman mereka tentang pengelolaan keuangan. Metode yang digunakan adalah kombinasi pemaparan materi interaktif dan simulasi permainan edukatif "Jacks Milyarder". Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner pre-test dan post-test yang masing-masing berjumlah 8 pertanyaan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, dengan rata-rata skor meningkat 27,36% dari 61,15% pada pre-test menjadi 88,51% pada post-test. Ini membuktikan efektivitas pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan literasi keuangan Generasi Z.

Kata Kunci: Literasi Keuangan; Jacks Milyarder; Generasi Z.

Abstract: Financial literacy is crucial for well-being, but Generation Z tends to be consumerist despite their internet literacy. Therefore, financial literacy education is vital for Generation Z to manage their finances optimally and stably. To address this issue, community service team held a financial literacy education for 37 students majoring in Accounting and Office Management at SMK Multi Karya Medan. This program aimed to improve their understanding of financial management. The method used was a combination of interactive material presentation and educational game simulation "Jacks Milyarder ". Evaluation was conducted using pre-test and post-test questionnaires. The results showed a significant increase in participants' understanding, with the average score increasing 27.36% from 61.15% in the pre-test to 88.51% in the post-test. This proves the effectiveness of the gamification approach in improving Generation Z's financial literacy.

Keywords: Financial Literacy; Jacks Milyarder; Generation Z.



Article History:

Received: 01-08-2025

Revised : 14-08-2025

Accepted: 25-08-2025

Online : 01-10-2025



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Literasi keuangan menjadi keterampilan fundamental dalam kehidupan modern, terutama di tengah pesatnya perkembangan ekonomi dan kemajuan teknologi yang telah mengubah pola konsumsi dan akses terhadap layanan keuangan (Barus et al., 2025). Perubahan perilaku akibat kemajuan teknologi mendorong masyarakat kian konsumtif, di mana tingginya penggunaan e-wallet kerap memicu pembelian impulsif serta gaya hidup FOMO dan YOLO yang lebih mementingkan kepuasan sesaat daripada masa depan (Lisana et al., 2025). Oleh karena itu, mempelajari literasi keuangan sangat krusial, khususnya bagi Generasi Z yang dikenal juga sebagai iGeneration atau generasi internet. Berdasarkan survei APJII tahun 2024, penetrasi internet di Indonesia untuk kelompok usia 12-27 tahun (kelahiran 1997-2012) mencapai 87,02%, dengan kontribusi 34,04% dari total pengguna internet di Indonesia (APJII, 2024), menegaskan urgensi literasi finansial bagi generasi ini.

Generasi Z menikmati banyak kemudahan dalam menjalankan aktivitasnya jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya, namun setiap generasi memiliki permasalahan uniknya sendiri. Salah satu permasalahan umum yang dialami oleh Generasi Z adalah terkait dengan keuangan. Umumnya generasi Z banyak yang terpengaruh oleh gaya hidup yang tinggi, banyak dari mereka yang terjebak dalam memaksakan diri untuk mengikuti tren tersebut. Hal ini membuat gaya hidup konsumtif menjadi tidak proporsional, dan menyebabkan tindakan pembelian impulsif tanpa mempertimbangkan masa depan dan berakhir dengan kesulitan keuangan (Yuesti et al., 2020; Sconti et al., 2024; Perkasa et al., 2024; Muthia et al., 2023). Karena dampaknya, mereka akan mengambil cicilan menjadi alternatif yang seringkali diambil untuk memenuhi ekspektasi sosial, yang pada akhirnya menjadi salah satu penyebab tingginya tingkat stres di kalangan generasi Z (Anggarini et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi generasi Z untuk mengetahui dan memahami literasi keuangan. Adanya pengetahuan tentang literasi keuangan akan berpengaruh kepada perilaku keuangan dan gaya hidup dari para generasi muda ini (Azizah, 2020; Ningtyas, 2019; Barus et al., 2025; Yossinomita et al., 2024; Safrina et al., 2023).

Literasi keuangan ini menjadi semakin penting setelah melihat data dari Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2024 menunjukkan bahwa terdapat gap antara literasi keuangan masyarakat Indonesia yaitu sebesar 65,43% dengan inklusi keuangan sebesar 75,02% (OJK & BPS, 2024). Adanya kesenjangan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun masyarakat memiliki akses yang cukup tinggi terhadap produk dan layanan keuangan, pemahaman mereka dalam mengelola dan memanfaatkan fasilitas tersebut masih perlu ditingkatkan. Ini berpotensi menimbulkan risiko pengambilan keputusan finansial yang kurang tepat, rentannya masyarakat terhadap penipuan, serta kurang optimalnya

pemanfaatan instrumen keuangan untuk mencapai kesejahteraan. Tingkat literasi keuangan yang rendah diperkirakan disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan edukasi mengenai pemahaman finansial dasar kepada masyarakat, khususnya Generasi Z. Kondisi ini berpotensi menimbulkan konsekuensi negatif di masa depan, seperti kesulitan dalam mengelola keuangan secara optimal dan kepemilikan aset yang nilainya lebih rendah dibanding individu dengan literasi keuangan yang lebih baik (Agnoli et al., 2025; Subagiyo et al., 2024; Zikri et al., 2024; Barus et al., 2025; Ginting et al., 2024).

Hal ini kemudian menumbuhkan gagasan kepada tim pengabdian untuk berbagi pengetahuan terkait literasi keuangan kepada para generasi muda. Adapun target dalam pengabdian ini adalah para generasi muda pada SMK Multi Karya. Sebagai generasi Z, mereka perlu mendapatkan pembelajaran terkait literasi keuangan karena hal ini nantinya akan berpengaruh kepada perilaku dan gaya hidup mereka di masa yang akan datang. Kegiatan pengabdian ini akan ditujukan untuk memberikan pengetahuan terkait literasi keuangan kepada para generasi muda di kedua sekolah ini. Pembelajaran literasi keuangan ini sangat penting, mengingat para generasi muda saat ini juga mulai tertarik kepada bidang investasi. Pembelajaran ini akan menjadi penting agar lebih paham tentang investasi dan tidak terjerat kepada model investasi ilegal. Pembelajaran ini juga penting agar para generasi muda dapat lebih bijak dan cermat dalam melakukan perencanaan keuangan mereka yang dimulai sejak awal agar memiliki masa depan keuangan yang aman dan stabil (Zikri et al., 2024; Hendratni et al., 2023; Nasution et al., 2022; Kusumahadi et al., 2024).

Dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman mendalam terhadap topik yang disampaikan, pengabdian ini mengadopsi pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan permainan edukatif melalui penggunaan board game *Jacks Milyarder*. Metode pembelajaran yang interaktif ini dirancang untuk mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan berpartisipasi aktif dalam permainan, peserta akan mengalami langsung skenario praktis, yang secara signifikan membantu konsep-konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan tertanam kuat dalam memori. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan retensi informasi, memastikan bahwa literasi yang disampaikan dapat diserap secara menyeluruh dan komprehensif (Lisana et al., 2025; Ginting et al., 2024; Barus et al., 2025). Edukasi literasi keuangan melalui permainan *Jacks Milyarder* mengajak peserta berperan sebagai manajer keuangan dalam skenario kehidupan nyata. Dengan aturan permainan yang mencakup elemen tak terduga, seperti perubahan pasar dan keadaan darurat, peserta dihadapkan pada tantangan pengelolaan anggaran dan investasi. Pasca permainan, dilakukan sesi refleksi yang membicarakan keputusan keuangan yang diambil. Permainan tersebut tidak hanya memberikan pengalaman praktis, melainkan juga merangsang pemahaman

literasi keuangan yang lebih mendalam melalui informasi dan sumber daya yang diberikan. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK Multi Karya Medan mengenai literasi keuangan, sehingga mereka dapat mengelola keuangan secara optimal dan memiliki masa depan finansial yang lebih stabil.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini berupa pelatihan dan edukasi dalam bentuk gamifikasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diawali dengan identifikasi kebutuhan, dimana tim berdiskusi dengan mitra untuk menyamakan persepsi tentang program yang akan dijalankan, sekaligus mengidentifikasi kebutuhan spesifik mitra. Diskusi ini juga mencakup pembahasan garis besar materi serta metode pembelajaran praktis yang akan diterapkan dalam pelatihan. Mitra pengabdian ini adalah siswa/i SMK Multi Karya Medan, berlokasi di Medan. Kegiatan ini diikuti oleh 37 orang peserta dari kelas 12 jurusan Akuntansi dan Manajemen Perkantoran.

Setelah identifikasi kebutuhan, tahapan selanjutnya meliputi pengumpulan dan penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, dan terakhir, evaluasi pelatihan. Setelah tim pengabdian dan mitra mencapai kesepakatan mengenai rencana kegiatan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan dan penyusunan materi untuk pelatihan. Tim pengabdian mengumpulkan dan menyusun materi pengabdian yang berkaitan dengan literasi keuangan. Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan kuesioner pre-test dan post-test. Kuesioner ini akan diberikan kepada peserta untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka sebelum pelatihan, serta mengukur peningkatan kemampuan setelah mengikuti kegiatan tersebut.

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan Pelatihan pada para peserta yakni Siswa SMK Multi Karya Medan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan kegiatan pre-test untuk mendapatkan terlebih dahulu kemampuan dasar siswa sebelum pelatihan, lalu dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan akan dilakukan dalam dua sesi, yakni pada hari pertama dilakukan dengan pemaparan materi terkait literasi keuangan dan pada hari kedua dilanjutkan dengan kegiatan edukasi dalam bentuk gamifikasi dalam bentuk permainan *jack miliader* untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para peserta. Setelah kegiatan pelatihan selesai, maka para siswa akan kembali diuji lewat kegiatan post-test, untuk mendapatkan gambaran peningkatan pengetahuan dari siswa setelah menjalani kegiatan pelatihan.

Pasca kegiatan pelatihan dilakukan, dilakukan tahapan evaluasi untuk menganalisis perbandingan hasil pre-test dan post-test yang masing-masing berjumlah 8 pertanyaan dan disebarkan kepada seluruh peserta. Selanjutnya tim pengabdian kepada masyarakat melakukan kegiatan

pelaporan terkait aktivitas pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan berbagai tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap awal pengabdian, tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi intensif dengan mitra. Diskusi ini melibatkan pihak mitra yang terdiri dari kepala sekolah dan bagian kesiswaaan dari mitra untuk menyamakan persepsi mengenai program yang akan dilaksanakan serta mengidentifikasi kebutuhan spesifik mereka terkait literasi keuangan. Dari interaksi ini, teridentifikasi bahwa meskipun para siswa memiliki akses ke berbagai informasi dan teknologi, mereka masih memerlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengelolaan keuangan dasar, investasi, dan cara menghindari gaya hidup konsumtif yang sering menjerat Generasi Z. Pembahasan juga mencakup garis besar materi yang relevan, serta menyepakati metode pembelajaran praktis menggunakan permainan edukatif "Jacks Milyarder" sebagai pendekatan inovatif dalam pelatihan.

2. Pengumpulan dan Penyusunan Materi

Pada tahapan ini, tim pengabdian menyusun materi pelatihan, termasuk kuesioner pre test dan kuesioner post test yang akan dibagikan kepada para peserta. Adapun materi pelatihan yang disusun meliputi teori literasi keuangan dan praktik gamifikasi literasi keuangan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Edukasi Literasi Keuangan ini dilaksanakan secara luring pada ruang kelas SMK Multi Karya Medan. Kegiatan ini diikuti oleh kelas 12 dari jurusan Akuntansi dan Manajemen Perkantoran. Kegiatan dihadiri oleh 37 orang peserta dalam kegiatan pelatihan ini. Dalam kegiatan pelatihan, sebelum pemaparan materi dimulai, peserta diwajibkan mengisi kuesioner *pre-test*. Adapun kuesioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran tentang pemahaman awal dari para peserta sebelum dilakukan pemaparan materi. Adapun poin yang dipertanyakan dalam kuesioner *pre-test* adalah sebanyak 8 pertanyaan terkait literasi keuangan dasar.

Setelah kegiatan pre-test selesai, sesi pelatihan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada hari pertama program. Sesi ini dirancang dengan mode diskusi interaktif, tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga secara aktif mendorong partisipasi peserta. Peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kritis dan mendiskusikan berbagai studi kasus praktis yang diambil dari skenario literasi keuangan yang relevan dengan

kehidupan sehari-hari mereka. Suasana kelas yang terbentuk sangat aktif dan kondusif, mencerminkan antusiasme tinggi dari para peserta.

Selanjutnya, peserta kemudian diajak untuk melakukan simulasi perencanaan keuangan yang komprehensif menggunakan strategi gamifikasi melalui permainan papan "Jacks Milyarder". Pendekatan ini dipilih untuk mengubah konsep keuangan yang mungkin terasa abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Untuk memfasilitasi dinamika permainan, 37 peserta dibagi menjadi 10 kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 3-4 orang, memastikan setiap anggota mendapatkan kesempatan berpartisipasi aktif. Setiap anggota dalam kelompok diberikan peran spesifik: "Jack" sebagai fasilitator permainan, serta "Pemain A", "Pemain B", dan "Pemain C" yang berperan sebagai pengambil keputusan finansial. Sepanjang jalannya permainan, keempat anggota ini secara bergiliran mengambil keputusan penting dengan memilih kartu yang berkaitan dengan berbagai aspek keuangan, mulai dari peluang investasi, negosiasi kesepakatan dengan pemain lain, hingga menghadapi risiko atau tantangan finansial. Tujuan utama dari permainan ini adalah agar "Pemain A", "Pemain B", dan "Pemain C" dapat memperoleh pendapatan finansial sebanyak mungkin dengan membuat keputusan strategis terhadap tiga jenis kartu yang tersedia, yaitu kartu peluang, kartu risiko, dan kartu investasi. Simulasi ini memberikan gambaran yang nyata bagi peserta untuk bereksperimen dengan berbagai keputusan finansial tanpa konsekuensi dunia nyata. Berikut adalah gambaran pelaksanaan kegiatan pelatihan, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Edukasi Literasi Keuangan

Setelah sesi pembelajaran praktis menggunakan simulasi "Jacks Milyarder" berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan pembahasan mendalam terkait hasil simulasi tersebut yang dipandu oleh tim pengabdian. Sesi ini dirancang untuk merefleksikan keputusan yang diambil peserta selama permainan dan mengaitkannya dengan konsep literasi keuangan yang lebih luas. Tim pengabdian memfasilitasi diskusi yang interaktif, mendorong peserta untuk menganalisis kembali keputusan finansial yang mereka ambil selama permainan. Fokus utamanya adalah mengidentifikasi strategi yang

efektif, memahami konsekuensi dari pilihan yang kurang optimal, dan menarik pelajaran berharga dari dinamika simulasi.

4.
Evaluasi pelatihan

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui kuesioner *pretest* dan *posttest*. Pada kuesioner *pretest* para peserta hanya perlu menentukan apakah 8 pertanyaan yang ada itu adalah benar atau salah. Adapun 8 pertanyaan yang ditanyakan pada kuesioner *pretest* beserta hasil nya dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test

No	Pertanyaan	Total	Persen (%)
1	Saya tidak membutuhkan rekening bank, karena semua uang, saya simpan dalam bentuk uang tunai	22	59,46
2	Bank hanya dibutuhkan oleh orang-orang yang membutuhkan pinjaman dana	28	75,68
3	Saya mengetahui tentang asuransi	20	72,97
4	Asuransi dibutuhkan untuk mengurangi resiko kehilangan nyawa	14	56,76
5	Saya mengetahui tentang investasi	17	62,16
6	Investasi dalam bentuk saham/obligasi hanya terbatas untuk golongan social tertentu	22	70,27
7	Makan di restoran adalah bentuk kebutuhan seorang manusia	15	56,76
8	Pengelolaan keuangan dilakukan dengan cara berhemat untuk memiliki uang tunai sebanyak-banyaknya.	9	35,14
Rata-rata			61,15

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada 37 peserta, terungkap bahwa tingkat pemahaman literasi keuangan dasar peserta secara umum masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan oleh persentase pemahaman hanya mencapai 61.15. Skor ini mengindikasikan adanya kesenjangan pengetahuan yang perlu diatasi melalui program pelatihan yang akan diberikan

Selanjutnya, untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan pelatihan, dilakukan penyebaran kuesioner post-test kepada seluruh peserta. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur peningkatan pemahaman yang terjadi setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Sama seperti pre-test, format jawaban kuesioner post-test tetap menggunakan opsi benar atau salah, sehingga memudahkan perbandingan langsung antara sebelum dan sesudah intervensi. Kuesioner post-test ini mencakup delapan pertanyaan yang dirumuskan ulang untuk merefleksikan pemahaman yang diharapkan setelah pelatihan. Pertanyaan-pertanyaan pada post-test beserta hasilnya dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Post Test

No	Pertanyaan	Total	Persen (%)
1	Menyimpan dana di bank akan lebih bermanfaat daripada disimpan dalam bentuk tunai	33	89,19
2	Bank adalah tempat untuk menyimpan maupun meminjamkan uang kepada masyarakat	33	89,19
3	Asuransi dapat membantu mengurangi resiko berbagai potensi kerugian dalam kehidupan masyarakat	36	97,29
4	Asuransi akan memberikan resiko tambahan dalam pengelolaan keuangan	31	83,78
5	Berinvestasi adalah cara pengelolaan keuangan yang memiliki resiko terendah	30	81,08
6	Berinvestasi dala bentuk saham dapat dilakukan siapa saja	33	89,18
7	Makan di pizza hut adalah bagian dari keinginan	35	94,59
8	Menyimpan uang tanpa mengembangkannya adalah cara yang kurang tepat dalam pengelolaan keuangan	31	87,78
Rata-Rata			88,51

Dari hasil pengisian kuesioner post-test, rata-rata skor yang diperoleh peserta mencapai 88.51. Angka ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap konsep literasi keuangan dasar dan perencanaan keuangan telah meningkat secara substansial setelah mengikuti pelatihan. Ini berarti bahwa mayoritas peserta kini lebih mampu mengidentifikasi dan memahami prinsip-prinsip finansial yang benar, seperti pentingnya menabung di bank, fungsi asuransi, manfaat investasi, serta perbedaan antara kebutuhan dan keinginan.

Perbandingan langsung antara hasil pre-test dan post-test semakin mempertegas keberhasilan program ini. Sebelumnya, pada pre-test, rata-rata persentase pemahaman peserta hanya mencapai 61.15, yang mengindikasikan tingkat pemahaman awal yang relatif rendah. Namun, setelah mendapatkan pemaparan materi interaktif dan terlibat dalam simulasi gamifikasi "Jacks Milyarder," terjadi kenaikan persentase pemahaman sebesar 27.36 persen. Kenaikan ini membuktikan efektivitas metode pelatihan yang telah diterapkan dalam meningkatkan literasi keuangan Generasi Z. Ini mengindikasikan bahwa kombinasi pembelajaran teori dan pengalaman praktis melalui gamifikasi berhasil menjembatani kesenjangan pengetahuan awal peserta, membekali mereka dengan pemahaman yang lebih kuat dan aplikatif dalam mengelola keuangan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Edukasi literasi keuangan yang telah dilaksanakan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dan terukur di kalangan peserta didik. Perubahan tingkat pemahaman yang terlihat dari kenaikan rata-rata persentase pemahaman menjadi 88,51, dibandingkan dengan rata-rata persentase pemahaman pre-test yang hanya mencapai 61,15. Peningkatan

skor yang signifikan ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang diadopsi, yaitu kombinasi antara pemaparan materi yang interaktif dan partisipatif dengan simulasi gamifikasi yang imersif melalui permainan "Jacks Milyarder", berhasil memberikan dampak positif yang nyata pada pengetahuan dan keterampilan pengelolaan keuangan peserta. Hasil ini memperkuat argumen tentang pentingnya mengintegrasikan edukasi literasi keuangan dengan metode inovatif dalam kurikulum pendidikan formal atau program non-formal.

Untuk tindakan lanjutan, direkomendasikan untuk melanjutkan dan memperluas program edukasi literasi keuangan dengan strategi gamifikasi ke jenjang pendidikan lain dan komunitas yang lebih luas, khususnya di kalangan Generasi Z. Selain itu perlu mengukur dampak jangka panjang dari peningkatan literasi keuangan terhadap perilaku pengambilan keputusan finansial peserta, serta untuk mengeksplorasi adaptasi permainan "Jacks Milyarder" atau pengembangan alat gamifikasi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik berbagai kelompok demografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami segenap tim pengabdian kepada masyarakat, menyampaikan terimakasih kepada Universitas Mikroskil atas dukungan finansial yang telah diberikan melalui program hibah internal, sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, kami juga menyampaikan apresiasi kepada SMK Multi Karya Medan yang telah membantu dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agnoli, L., Le Fur, E., & Outreville, J.-F. (2025). Financial literacy and investment in wine: a two-country study on Generations Y and Z. *Managerial Finance*, 1–20. <https://doi.org/10.1108/MF-12-2024-0919>
- Anggarini, D. R., Putri, A. D., & Lina, L. F. (2021). Literasi Keuangan untuk Generasi Z di MAN 1 Pesawaran. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(1), 147–152. <https://doi.org/10.54082/jamsi.42>
- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Azizah, N. S. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup pada Perilaku Keuangan pada Generasi Milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 01(02), 92–101.
- Barus, A. C., Firza, S. U., Agustina, Situmorang, I. M., & Halim, F. (2025). Preparing Young Minds for Financial Success: Capital Market Literacy at SMA Negeri 1 Medan. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 785–792. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v8i2.6141>
- Barus, A. C., Firza, S. U., Aziz, A., Agustina, A., & Halim, F. (2025). Edukasi Perencanaan Keuangan Berbasis Gamifikasi Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 265–272. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i1.1030>
- Ginting, L. T. br., Firza, S. U., Harahap, T. A., Situmorang, I. M., & Christine. (2024). Penyuluhan Kecerdasan Financial dalam Berinvestasi melalui Permainan Stocklab pada SMK Maju Besitang. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(11), 4577–4584. <https://doi.org/10.31604/jpm.v7i11.4577-4584>

- Hendratni, T. W., Astuti, S. B., & Ateniyanti, A. (2023). Sosialisasi Literasi Keuangan Melalui Edukasi Menabung Sejak Dini Sebagai Wujud Perencanaan Finansial di Bogor, Jawa Barat. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 151–158. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v5i2.1047>
- Kusumahadi, T. A., Utami, N., & Sitanggang, M. L. (2024). Edukasi Literasi Keuangan, Pengenalan Investasi, dan Teknologi Finansial pada Generasi Muda. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(2), 1470–1480.
- Lisana, L., Dinata, H., & Valencia Tanudjaja, G. (2025). Playing to learn: Game-based approach to financial literacy for generation Z. *Entertainment Computing*, 52, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100896>
- Muthia, F., Novriansa, A., & Aryanto, A. (2023). Peningkatan Literasi Keuangan pada Siswa SMA Melalui Edukasi Keuangan. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(3), 778–784. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i3.18087>
- Nasution, L. N., Nasution, D. P., & Novalina, A. (2022). Edukasi Literasi Keuangan Digital pada Siswa SMAN 7 Medan. *JPM Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(9), 1821–1828.
- Ningtyas, M. N. (2019). Literasi Keuangan pada Generasi Milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 13(1), 20–27. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v13i1.111>
- OJK, & BPS. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2024*.
- Perkasa, D. H., Purwanto, S., Ariani, M., Vitriani, N., & Parashakti, R. D. (2024). Literasi Keuangan Untuk Siswa SMKN 16 Jakarta Pusat. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 109–116. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v7i1.3696>
- Safrina, D. P., Amanah, K., Rachmawati, I. R., Sholihah, R. A., & Adinugraha, H. H. (2023). Edukasi Literasi Keuangan di SMK Gondang Wonopringgo. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 137–143.
- Sconti, A., Caserta, M., & Ferrante, L. (2024). Gen Z and financial education: Evidence from a randomized control trial in the South of Italy. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 112, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2024.102256>
- Subagiyo, M., Suni, U. M., Gunawan, A., Solihah, R. A., & Nugraha, H. H. A. (2024). Menanamkan Konsep Pengelolaan Keuangan Bijak untuk Generasi Muda melalui Literasi Keuangan. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 600–605. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/Welfare>
- Yossinomita, R. M., Saputra, M. H., Hassandi, I., Rahman, A. A., Yonatan, T. A., & Yamir, S. N. (2024). Edukasi Literasi Keuangan pada Siswa dan Siswi SMAN. 12 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU)*, 3(1), 40–50. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v3i1>
- Yuesti, A., Rustiarini, N. W., & Suryandari, N. N. A. (2020). Financial Literacy in the Covid-19 Pandemic: Pressure Conditions in Indonesia. *Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 8(1), 884–898. [https://doi.org/10.9770/jesi.2020.8.1\(59\)](https://doi.org/10.9770/jesi.2020.8.1(59))
- Zikri, K., Dewi, H., Hidayat, W. N., & Devi, E. K. (2024). Edukasi literasi Keuangan Syariah Siswa/siswi Madrasah Aliyah di Tanjung Jabung Timur. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.32877/nr.v4i1.1707>