

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan *fintech* berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

Charlene Tan, Elizabeth Janice Effendy, Jason Tricahyo Suko, Dewi Pertiwi

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

Penulis korespondensi : Charlene Tan
E-mail : charlensee02@gmail.com

Diterima: 29 April 2025 | Disetujui: 10 Mei 2025 | Online: 20 Mei 2025
© Penulis 2025

Abstrak

Literasi keuangan merupakan keterampilan yang esensial bagi siswa SMA untuk membentuk kebiasaan finansial yang sehat sejak dini. Rendahnya pemahaman tentang pengelolaan keuangan dapat menyebabkan keputusan finansial yang kurang bijak, sehingga diperlukan edukasi yang efektif dan interaktif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola keuangan pribadi. Metode pelaksanaan adalah edukatif dan partisipatif yang dikombinasikan dengan metode kuantitatif melalui pre-test dan post-test, serta permainan yang telah disiapkan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari di SMA Kristen Mawar Sharon Surabaya dengan melibatkan siswa kelas 10 dan 11 yang berjumlah sekitar 100 siswa. Hari pertama berfokus pada edukasi keuangan dasar untuk mencegah perilaku konsumtif, melalui aktivitas seperti pemaparan konsep keuangan dan permainan edukatif “Keinginan dan Kebutuhan” serta “Katakan Tidak pada Perilaku Konsumtif.” Hari kedua difokuskan pada pengenalan teknologi finansial (*fintech*) dan inovasi digital, termasuk penggunaan dompet digital, sistem pembayaran non-tunai, serta pentingnya keamanan data dalam transaksi digital. Evaluasi program dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran finansial, perencanaan keuangan pribadi, dan pengetahuan awal terkait teknologi keuangan modern. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang dalam membentuk pola pikir finansial yang bijak, adaptif terhadap teknologi, dan bertanggung jawab di kalangan siswa SMA.

Kata kunci: literasi keuangan; perilaku konsumtif; *fintech*; inovasi digital; siswa SMA

Abstract

Financial literacy is a crucial skill for high school students to develop healthy financial habits from an early age. A lack of financial knowledge can lead to poor financial decisions, emphasizing the need for effective and interactive education. This community engagement program aimed to enhance students' understanding and practical skills in personal finance. The program applied an educational and participatory approach, supported by a quantitative method using pre-tests and post-tests, along with interactive games to assess knowledge retention. Conducted over two days at Mawar Sharon High School in Surabaya, the program involved approximately 100 students from grades 10 and 11. On the first day, students were introduced to basic financial concepts and engaged in activities to reduce consumptive behavior, including games such as “Wants vs. Needs” and “Say No to Consumptive Behavior.” The second day focused on financial technology and digital innovation, covering digital wallets, cashless payment systems, and the importance of data security in digital transactions. Evaluation results showed a significant improvement in students' financial awareness, budgeting skills,

and initial understanding of fintech. The program is expected to have a long-term positive impact in fostering financially responsible and tech-aware mindsets among high school students.

Keywords: financial literacy; consumptive behavior; fintech; digital innovation; high school students

PENDAHULUAN

Perubahan sosial dan teknologi yang terjadi dalam dua dekade terakhir telah menciptakan tantangan baru dalam membentuk karakter finansial generasi muda. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), sebagai bagian dari kelompok usia produktif awal, semakin terpapar oleh budaya konsumsi dan pengaruh media digital yang mendorong gaya hidup instan. Di sisi lain, kemajuan teknologi finansial (*financial technology* atau fintech) yang pesat membawa peluang besar bagi generasi muda untuk lebih bijak dan efisien dalam mengelola keuangan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pemahaman literasi keuangan yang tidak hanya fokus pada pengendalian perilaku konsumtif, tetapi juga pada pemanfaatan inovasi teknologi secara cerdas.

Riset menunjukkan bahwa perilaku konsumtif remaja dipicu oleh faktor eksternal seperti tren media sosial, gaya hidup hedonistik, serta kurangnya pemahaman tentang pengelolaan uang. Menurut Yadnya dan Warastuti (2023), terdapat korelasi positif antara intensitas penggunaan media sosial dan meningkatnya kecenderungan perilaku konsumtif pada remaja di kota besar seperti Jakarta. Dalam konteks nasional, Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024 oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengungkapkan bahwa indeks literasi keuangan nasional sebesar 65,43%, namun kelompok usia 15–17 tahun hanya memiliki tingkat literasi sebesar 51,70%, dan indeks inklusinya bahkan lebih rendah, yaitu 45,26%. Hal ini mengindikasikan perlunya intervensi edukatif sejak jenjang SMA.

Masalah literasi keuangan di kalangan pelajar bukan hanya soal kurangnya materi, tetapi juga cara penyampaiannya yang cenderung teoritis. Banyak siswa memahami konsep uang hanya dari sisi matematika, bukan sebagai keterampilan hidup. Menurut Tjandrakirana et al. (2024), pembelajaran berbasis praktik, diskusi, dan permainan edukatif jauh lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman finansial siswa dibanding metode ceramah biasa. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Kristen Mawar Sharon Surabaya merupakan bentuk respons terhadap permasalahan tersebut. Program ini dirancang selama dua hari dengan pendekatan berbeda pada masing-masing topik.

Menyikapi persoalan ini, siswa-siswi Universitas Kristen Petra menyelenggarakan program pengabdian masyarakat berupa edukasi keuangan selama dua hari di SMA Kristen Mawar Sharon Surabaya. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa dalam mengelola keuangan pribadi melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis konteks kehidupan remaja. Materi yang disampaikan tidak hanya mencakup konsep dasar seperti perbedaan kebutuhan dan keinginan, cara membuat anggaran, dan pentingnya menabung, tetapi juga simulasi serta permainan edukatif yang dirancang untuk membentuk refleksi dan kebiasaan baru yang lebih bijak secara finansial.

Hari pertama difokuskan pada edukasi mengenai perilaku konsumtif, dengan aktivitas seperti pemaparan materi, studi kasus, dan permainan “Kebutuhan vs Keinginan” yang bertujuan untuk membantu siswa membedakan antara pengeluaran penting dan tidak penting. Sedangkan hari kedua ditujukan untuk pengenalan fintech dan inovasi digital, mencakup pemahaman tentang dompet digital, layanan investasi online, sistem pembayaran berbasis QR code, serta keamanan data dalam transaksi keuangan. Penekanan pada hari kedua adalah bagaimana siswa dapat mengenal dan memanfaatkan teknologi finansial secara bertanggung jawab.

Pengenalan fintech kepada siswa SMA sangat penting karena generasi ini adalah pengguna aktif aplikasi digital. Berdasarkan laporan *Fintech Report 2023* oleh DailySocial.id, pengguna aktif dompet digital di Indonesia mencapai lebih dari 120 juta, dengan mayoritas pengguna berada dalam rentang usia 16–25 tahun. Ini menunjukkan potensi yang besar, namun juga risiko yang harus diantisipasi melalui edukasi.

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan fintech berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

Dengan kombinasi pendekatan edukatif terhadap dua aspek penting—kontrol konsumsi dan pemanfaatan teknologi finansial—program ini diharapkan dapat membentuk fondasi perilaku finansial yang bijak sejak usia sekolah. Diharapkan pula kegiatan ini menjadi model edukasi keuangan yang dapat direplikasi di sekolah lain, dalam upaya menyiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga tangguh dalam pengelolaan keuangan pribadi di era digital.

METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan edukatif dan partisipatif yang dikombinasikan dengan metode kuantitatif melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur efektivitas program. Program ini dilaksanakan secara terstruktur melalui tiga tahap utama, sebagai berikut:

Tahap persiapan

Dimulai dengan observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi tingkat kebutuhan siswa terkait literasi keuangan, sehingga adanya materi pilihan yang terbagi menjadi dua tema yaitu “Katakan tidak pada perilaku konsumtif” pada hari pertama dan “Finansial Teknologi” pada hari kedua. Setelah itu tim mahasiswa menyiapkan materi yang akan dipaparkan kepada siswa SMA Kristen Mawar Sharon menggunakan media pendukung slide presentasi serta beberapa permainan edukatif untuk membantu memberikan pemahaman bagi para siswa. Tim mahasiswa juga menyusun instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk kuesioner berbasis google form yang dapat dikerjakan melalui google form maupun melalui kertas secara manual, dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum pemaparan materi dan setelah pemaparan materi tentang literasi keuangan dan fintech.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan program berlangsung selama dua hari dan dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah, dengan pendekatan yang mengedepankan interaksi dan partisipasi aktif siswa. Pada kedua hari tersebut dimulai dengan pengisian *pre-test* oleh seluruh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah itu dilakukan pemaparan materi literasi keuangan dasar pada hari pertama dan literasi digital keuangan pada hari kedua, dan dilanjutkan dengan permainan edukatif dengan hadiah-hadiah menarik yang telah disiapkan untuk mendukung pemahaman serta antusias siswa terhadap materi-materi yang dibawakan oleh tim mahasiswa. Pada akhir sesi, seluruh siswa diminta untuk mengisi *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Tahap Evaluasi

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menilai efektivitas metode pemaparan materi dengan melakukan evaluasi dalam dua bentuk, yaitu evaluasi kuantitatif dan evaluasi kualitatif:

- **Evaluasi Kuantitatif:** Data dari *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif, untuk mengetahui sejauh mana program memberikan dampak terhadap pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung. Analisis ini difokuskan pada tiga aspek utama: pemahaman konsep dasar keuangan, kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, serta pemahaman awal tentang fintech dan keamanan data digital.
- **Evaluasi Kualitatif:** Selain tes tertulis, tim mahasiswa juga melakukan observasi terhadap partisipasi siswa selama sesi berlangsung, termasuk keterlibatan dalam diskusi dan permainan. Observasi ini digunakan untuk menilai efektivitas metode pembelajaran interaktif dan untuk melihat respon siswa terhadap pendekatan yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kami memberikan materi perilaku konsumtif dan fintech dengan tujuan membantu kalangan remaja agar dapat mengelola keuangan mereka secara bijak. Kami akan memberikan materi secara mendalam dan nyata agar materi yang disampaikan dapat bermanfaat dan dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

Pemberian Materi Perilaku Konsumtif dan Fintech

Kami memberikan materi perilaku konsumtif dan fintech dengan tujuan membantu kalangan remaja agar dapat mengelola keuangan mereka secara bijak. Kami akan memberikan materi secara mendalam dan nyata agar materi yang disampaikan dapat bermanfaat dan dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Penyampaian materi Perilaku Konsumtif

Materi perilaku konsumtif dijelaskan secara rinci, dimulai dari pengertian dasar dan dilanjutkan dengan faktor-faktor yang memicu perilaku konsumtif, dampak negatifnya dalam kehidupan sehari-hari, dan solusi atau strategi untuk mengurangi kebiasaan tersebut. Namun, pada materi fintech, kami menjelaskan dasar-dasarnya terlebih dahulu, diikuti dengan contoh-contoh aplikasi fintech pada umumnya. Kami juga membahas potensi dampak negatif seperti kehilangan data dan penyalahgunaan serta memberikan panduan tentang bagaimana menggunakan fintech secara bijak, termasuk perlunya menggunakan aplikasi yang terdaftar di OJK.

Games

Kami menyediakan 3 permainan selama 2 hari pengajaran yang bertujuan untuk mencairkan suasana, selain itu games ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yaitu fintech dan perilaku konsumen. Permainan pertama yang berhubungan dengan materi perilaku konsumtif adalah dengan menggunakan Wordwall. Dalam permainan ini, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok akan menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi perilaku konsumtif secara bergantian. Permainan ini mendorong kerja sama tim di antara para siswa, pada saat yang sama game ini menantang pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Ada 2 jenis permainan untuk materi fintech. Pertama, Adu Otak Fintech, di mana dua kelompok siswa akan naik di atas panggung dan menjawab berbagai pertanyaan tentang fintech. Soal-soal yang disediakan adalah fill in the blank, tebak gambar, pilihan ganda, dan pengetahuan umum tentang aplikasi fintech yang sering digunakan. Suasana kompetitif dan dukungan dari teman-teman sekelas menciptakan suasana menjadi semakin meriah, penuh semangat, mendorong siswa untuk menjadi cepat dan akurat. Permainan kedua disebut Hot Potato. Permainan ini dimainkan dengan memutar

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan fintech berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

musik saat para siswa melemparkan boneka secara bergiliran. Ketika musiknya berhenti, siswa yang memegang boneka harus berdiri dan menjawab pertanyaan seputar materi fintech. Dalam waktu yang bersamaan, lagu akan berhenti, lalu tiga siswa akan mendapatkan boneka dan mereka saling berkompetisi untuk menjawab pertanyaan. Siswa dengan jawaban yang paling banyak benar akan mendapatkan hadiah. Permainan ini tidak hanya untuk menghibur kita, tetapi juga membantu kita meningkatkan kecepatan berpikir dan meningkatkan pemahaman Anda terhadap materi yang telah diberikan.



Gambar 2. Games materi Fintech

Kegiatan Penutupan

Setelah sesi materi dan game telah selesai, kami menutup kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberikan memberikan siswa *post-test* untuk mengevaluasi pemahaman para siswa dalam materi yang telah kami jelaskan, khususnya mengenai perilaku konsumtif dan fintech (financial technology). *Post-test* ini memberikan beberapa pertanyaan terkait konsep dasar dari kedua materi tersebut. Berdasarkan hasil *post-test*, terlihat bahwa pemahaman siswa telah meningkat dibandingkan dengan *pre-test*. Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lebih akurat, menunjukkan bahwa metode pengajaran yang berbasis permainan dan partisipasi aktif selama 2 hari kelas memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal pengelolaan uang secara bijak dan tanggung jawab di era digital seperti sekarang ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas 10

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
1	Anya Valeska Anggawijaya	90	97
2	Benjamin Kenrick Paolo	80	92
3	Chloe Tasha Cho	85	95
4	Davian Leonard Nugraha	78	89
5	Ivana Josephine Lindra	73	92
6	Jessica Nariko Utomo	91	97
7	Juanlouis Axel Handoko	82	91
8	Kenneth Eugene Soewandito	68	88
9	Matthew Elbert Oeoen	83	88

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
10	Melvin Philip	75	91
11	Owen Mayer Yosal	79	85
12	Philip Sidney Pramono	72	92
13	Stacy Natalie Sugandi	83	90
14	Vanessa Ernesta Andoko	90	97
15	Veronica Tjahyadi	90	97
16	Azrael Jonas Levington	71	85
17	Bryan Trenggono	82	93
18	Celine Stephanie Mintardjo	80	100
19	Clarissa Nadine Kristia Handoko	77	89
20	Collin Cavell Reksohartono	90	97
21	Elijah Leyson Jasman	62	90
22	Evolet Faith Shamayim	68	86
23	Genevieve Sachiko Muliassetio	80	88
24	Jennifer Grace Lie	86	94
25	Josh Reinhard Wijaya	85	95
26	Matthew Kevin Yulimingtarto	75	90
27	Moreno Kresyanto	70	87
28	Regina Anastasia	85	92
29	Vanessa Chleo Wibowo	93	100
30	Yungci Bun	92	100
31	Carissa Annabelle Victoria Tan	89	94
32	Christabell Cathleen Soetjahjo	80	95
33	Claribel Francesca	82	90
34	Elnathan Evander Gavinho	82	90
35	Frederich Harvey Tan	65	82
36	I Gede Marvel Tandhiana	58	88

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan fintech berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
37	Jessica Jollyne	70	89
38	Josee Owen	84	93
39	Joyce Zerlina	74	96
40	Lovely Serafim Jefay Meikel	93	100
41	Matthew Lawrence Nyoto	88	92
42	Megan Josephine Japnanto	70	93
43	Regina Maureen Tanjaya	61	92
44	Samuel Raynier Lesmana Salim	84	94
45	Scott Russel Christinus	71	90
46	Steven Nathan Luo	82	93
Rata-rata		80,22	90,2

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas 11

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
1	Abrianna Aleeza Gunawan	76	92
2	Billy Erlvin Zhong	82	92
3	Carissa Annabel Mulyo	80	91
4	David Austin Wijaya	0	0
5	Edward Axel Chandra	76	86
6	Frederick Van Benedict Soejanto	91	92
7	Jeremy Christopher Budiono	75	91
8	Jiseline Eugenia Sarjimin	73	90
9	Kenneth Chrisnaldi	83	91
10	Marcy Marvella Susanto	77	94
11	Matthew Sinclair Lim	81	91
12	Naomi Qiemberly Saintdje	72	92
13	Ng Florencia Alexandrina Syallom	83	94
14	Nicholas Benedict Tantra	90	97

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
15	Richard Tan Raharjo	81	93
16	Varrel Antonio Saputro	76	87
17	Yemima Jessica Luring	82	93
18	Zara Tiffany Setionegoro	80	94
19	Alicia Jesslyn Gunawan	77	86
20	Axel William Johannes	90	100
21	Gabriel Volentino Simen	66	92
22	Gracella Audrey	71	92
23	Isai Angel Arfandi	82	94
24	Jack Samuel Go	76	94
25	James Johnson Chow	81	92
26	Jesse Zephaniah Prasetya	75	93
27	Joe Michael Wiweko	71	88
28	Leonardo Enverest El Siswoyo	85	92
29	Michelle Boenadhi	93	98
30	Nathaniel Kenaz Hartono	90	100
31	Samantha Rachelle Lynn	89	90
32	Sarah Mulia Angkawijaya	82	92
33	Selena Emery Tanuwidjaja	81	93
34	Shannon Sugianto	80	95
35	Troy Alexander Santoso	65	91
36	Ayci Bun	72	88
37	Billy Hutama Hartono	70	89
38	Blessnando Given Gennaro	59	90
39	Charles T	74	96

Nomor	Nama	Pre-test	Post-test
40	Chelsea Elizabeth Wijaksono	88	100
41	Clavia Vanessa Lawanto	83	92
42	Clifton Gozal	70	93
43	Gracelyn Wong	0	0
44	Hiroshi Adler Manuelo Iswanto	84	94
45	Jayden Keith Chandra	71	90
46	Jovan Timothy Irawan	54	92
47	Lorenzo Putera Soelayman	79	95
48	Lovely Faith Chandra	90	100
49	Marcia Ariella	86	98
50	Michael Ariel Christian	80	92
51	Nadya Angelina Widjaja	82	90
52	Ronald Santoso Winaryo	72	90
53	Wayne Oxford Judy	82	93
Rata-rata		76,32	91,96

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa SMA Mawar Sharon. Menurut data, nilai rata-rata siswa kelas 10 dan kelas 11 saat *pre-test* adalah 80,22 dan 76,32, namun nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 90,2 dan 91,96. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan sekitar 12,44% pada kelas 10 dan 20,68% pada kelas 11 setelah penjelasan materi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* sebagai alat utama. Metode ini digunakan untuk menguji data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk menentukan efektivitas intervensi pendidikan yang ditawarkan. *Pre-test* dilakukan sebelum materi disampaikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, sedangkan *post-test* dilakukan setelah materi disampaikan untuk menilai seberapa besar peningkatan tingkat pemahaman siswa. Dapat diartikan bahwa metode pengajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Secara umum, semua siswa mengalami peningkatan nilai.

Respon Para Siswa

Murid-murid SMA Mawar Sharon Surabaya menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung. Mereka mengikuti materi edukasi dan permainan dengan penuh keceriaan, terutama saat bermain Wordwall, Adu Otak Fintech, dan Hot Potato. Permainan ini tidak hanya membantu mereka belajar, tetapi juga membantu mereka memahami konsep perilaku konsumen dan keuangan dengan cara yang interaktif. Selama kegiatan berlangsung, siswa aktif berdiskusi dan bertanya yang menunjukkan antusiasme mereka terhadap cara mengelola uang secara bertanggung jawab, menganalisis risiko konsumen, dan menggunakan fintech yang aman. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, terutama saat sesi games yang juga dapat

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan fintech berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

membangun kerja sama tim. Respon positif juga terlihat dari hasil *post-test* dan post-evaluasi, dimana mayoritas siswa menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat, mudah dimengerti, dan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berhasil memberikan dampak positif untuk mengembangkan literasi keuangan dan pola pikir sejak dini di kalangan remaja.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Kristen Mawar Sharon berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman mengenai perilaku konsumtif dan fintech (financial technology). Selama 2 hari kegiatan, materi disajikan secara interaktif dan menghibur melalui beberapa permainan seperti Wordwall, Adu Otak Fintech, dan Hot Potato. Games yang telah dimainkan efektif dalam meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Antusiasme siswa terhadap kegiatan ini cukup tinggi, terbukti dari semangat mereka untuk berpartisipasi dalam setiap permainan dan diskusi. Evaluasi akhir melalui *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi, khususnya dalam membandingkan kebutuhan dan keinginan serta memahami manfaat dan risiko penggunaan layanan keuangan digital. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran berbasis permainan dan interaktif dalam pendidikan sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep keuangan dengan cara yang lebih menarik dan bermanfaat. Selain itu, kegiatan ini membantu pola pikir siswa menjadi lebih bijak dalam mengelola uang sejak usia muda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pihak SMA Kristen Mawar Sharon Surabaya, terutama kepada para guru dan siswa yang telah menerima kami dengan hangat dan menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada Dosen Pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan sejak tahap awal perencanaan hingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. N., & Suja'i, I. S. (2022). PENGARUH GAYA HIDUP DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, 13.
- Buckley, R., Arner, D. W., & Barberis, J. N. (2015). The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm? *UNSW Law Research Paper No. 2016-62*, 45.
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. K. (2021). ESENSI PERBEDAAN METODE KUALITATIF DAN KUANTITATIF. *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 156-159.
- Hadita, A., Yusuf, R., & Darmawan, E. D. (2021). METODE PARTISIPATIF PADA PELATIHAN FINANCIAL LIFE SKILLS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN PENGAJAR TRIDAYA GROUP BANDUNG. *Sebatik*, 188-194.
- IdScore. (den 30 09 2024). *Mengapa Literasi Keuangan Penting dan Cara Meningkatkan*. Hämtat från idScore: <https://www.idscore.id/articles/mengapa-literasi-keuangan-penting-dan-cara-meningkatkannya>
- Jange, B., Pendi, I., & Susilowati, E. M. (2024). Peran Teknologi Finansial (Fintech) dalam Transformasi Layanan Keuangan di Indonesia. *Indonesian Research Journal on Education*, 1199-1205.
- Kusuma, A. A., Budiarta, I. P., & Wesna, P. S. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Pribadi Konsumen Teknologi Finansial dalam Transaksi Elektronik. *Jurnal Preferensi Hukum*, 6.
- Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). Literasi Keuangan Pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 131-139.
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 6.
- Noviana, A., Muarif, M., Sugiarti, S., & Febrianti, H. (2024). Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 5.

Penerapan edukasi keuangan dalam mencegah perilaku konsumtif dan pengenalan fintech berbasis inovasi digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas

-
- OJK. (den 01 12 2020). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019*. Hämtat från OJK: <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-2019.aspx>
- Rahayu, R. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan Digital: Studi pada Generasi Z di Indonesia. *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, 15.
- Safryani, U., Aziz, A., & Triwahyuningtyas, N. (2020). Analisis Literasi Keuangan, Perilaku Keuangan, Dan Pendapatan Terhadap Keputusan Investasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Kesatuan*, 14.
- Tjandrakirana, R., Ermadiani, E., Aspahani, A., & Putra, A. (2024). PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN BAGI SISWA SMA DI PESANTREN RAUDHATUL ULUM SAKATIGA KABUPATEN OGAN ILIR. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 9.
- Yadnya, I. D., & Warastuti, D. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif dan Persepsi Diri Remaja di Jakarta: Studi Mengenai Interaksi Online, Pengaruh Endorsement, dan Dampak Psikologis. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 10.