

Edukasi Literasi Keuangan: Bijak dalam mengelola keuangan, jauh dari Pinjol dan Judol

**Tri Almunawaroh¹, Nurma Azizah², Nur Muhamad Fatkhun Alif Fil Ma'luf³,
Maulina Nuril Laili⁴, De Yulita Nur Azizah⁵**

^{1,2,3,4,5} STKIP Majenang, Indonesia

Received : 4 September 2026, Revised : 24 September 2026, Published : 01 Oktober 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Tri Almunawaroh

E-mail: trialyassiry@gmail.com

Abstrak

Pinjaman dan judi online bukan hanya menyasar kalangan dewasa, kaum pelajar juga harus waspada. Beberapa siswa SMP terjerat judi online hanya karena penasaran dengan iklan yang terus muncul di situs internet dan media sosial. Karena itu literasi keuangan perlu diberikan kepada anak dan remaja. Edukasi literasi keuangan diberikan pada siswa SMP bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pengelolaan keuangan pelajar, serta pengenalan judi dan pinjaman online sebagai salah satu bentuk keuangan digital yang perlu diwaspadai. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode Service Learning. Peserta edukasi merupakan siswa SMP Jenderal Sudirman Tambaksari yang berjumlah 30 siswa. Edukasi dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evalusai. Metode penyampaian materi menggunakan ceramah dilanjutkan tanya jawab. Dari hasil pre-test dan post-test dapat diketahui bahwa pemahaman siswa tentang literasi keuangan terjadi peningkatan sebesar 33,4%. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,767 menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media dalam penyampaian materi tersebut termasuk efektif. Dilihat dari indikator kognitif, afektif dan partisipasi siswa, kegiatan edukasi ini dapat dikatakan berhasil.

Kata kunci - judol, literasi keuangan, pinjol

Abstract

Online lending and online gambling do not only target adults, students also need to be aware of these risks. Some junior high school students have become involved in online gambling simply out of curiosity after being repeatedly exposed to advertisements on websites and social media. Therefore, financial literacy education needs to be provided to children and adolescents. This financial literacy education was provided to junior high school students to improve their understanding of student financial management and to introduce online gambling and online lending as forms of digital financial activities that need to be approached with caution. This community service activity employed the Service Learning method. The participants were 30 students from Jenderal Sudirman Junior High School, Tambaksari. The educational activity was conducted in three stages: preparation, implementation, and evaluation. The learning process used a lecture method followed by a question-and-answer session. The results of the pre-test and post-test showed that students' understanding of financial literacy increased by 33.4%. The average N-Gain score of 0.767 indicated that the methods and media used to deliver the material were effective. Based on the cognitive, affective, and student participation indicators, this educational activity can be considered successful.

Keywords - financial literacy, online gambling, online lending

How To Cite : Almunawaroh, T., Azizah, N., Ma'luf, N. M. F. A. F., Laili, M. N., & Azizah, D. Y. N. (2026). Edukasi Literasi Keuangan: Bijak dalam mengelola keuangan, jauh dari Pinjol dan Judol. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(8), 4298–4306. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i8.5166>

Copyright ©2026 Tri Almunawaroh, Nurma Azizah, Nur Muhamad Fatkhun Alif Fil Ma'luf, Maulina Nuril Laili, De Yulita Nur Azizah

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Penemuan hasil observasi di SMP Jenderal Sudirman desa Tambaksari kecamatan Kedungreja kabupaten Cilacap teridentifikasi permasalahan yang menimpa 3 anak didik perempuannya yang sempat terjatir judi online. Hal ini terjadi pada siswa kelas IX tahun angkatan 2025/2026. Peristiwa ini diketahui saat siswa tersebut hendak lulus sekolah namun banyak tunggakan biaya yang belum diselesaikan. Para orang tua siswa mengaku telah memberikan biaya SPP untuk dibayarkan ke sekolah swasta tersebut, namun para siswa korban judi online tidak membayarkan kepada sekolah. Ternyata uang biaya sekolah digunakan siswa untuk bermain judi online. Kejadian ini bermula saat salah satu siswa perempuan sering menemukan iklan judi online di ponsel pintarnya, karena penasaran akhirnya siswa tersebut *meng'klik* iklan tersebut dan mendaftar. Karena menganggap hal tersebut sebagai hiburan yang menyenangkan, maka dia mengajak teman-temannya untuk ikut bergabung. Seperti yang telah diketahui bahwa Hasil penelitian mengatakan bahwa motivasi pelajar bermain judi online mencakup faktor ekonomi, pengaruh teman sebaya, dan rasa ingin tahu. Judi online menjadi pilihan mereka karena aksesnya yang mudah, serta adanya janji keuntungan cepat yang menarik minat pelajar (Wicaksono et al., 2025).

Pada penelitian lain ditemukan bahwa faktor internal yang menjadi penyebab meningkatnya pelaku judi online ialah karena ketidaksanggupan pelajar dalam menyerap nilai dan norma yang berlaku, dan juga adanya pelampiasan rasa kekecewaan dari si pelajar tersebut. Adapun faktor eksternal karena persoalan ekonomi, pengaruh lingkungan masyarakat, dan adanya juga pengaruh kemajuan teknologi (Ginting & Ginting, 2023).

Kemajuan teknologi membuat anak tidak bisa lepas dari pengaruhnya. Teknologi dapat memberikan dampak positif ketika dapat menggunakannya dengan bijak. Sebaliknya, anak tidak akan mendapatkan dampak positif sedikitpun atau bahkan mendapatkan dampak negatif saat menyalahgunakannya. Karena itu peran keluarga (orang tua dan saudara) serta peran sekolah (guru dan teman) sangat penting untuk memberikan perlindungan kepada anak dari pengaruh buruk teknologi. Sekolah harusnya menjadi ruang steril digital yang aktif mendedukasi literasi keuangan dan memblokir akses perjudian secara sistemik. Namun Sekolah kecolongan karena kalah cepat dengan adaptasi teknologi siswa, pengawasan fasilitas yang lemah, dan respons BK yang masih bersifat reaktif (bukan preventif). idealnya sekolah berfungsi sebagai lembaga pendidikan karakter yang aman, dengan kenyataan pengawasan di lapangan. Namun faktanya regulasi/kebijakan perlindungan anak dan literasi digital sekolah dengan tindakan nyata serta kemampuan sekolah dalam mendeteksi atau mencegah siswa bermain judi online belum sesuai yang diharapkan.

Di sekolah memang ada mata pelajaran IPS yang memberikan pengetahuan tentang konsep ekonomi dasar, namun siswa masih belum dapat mengelola keuangan mereka dengan baik, belum dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan, sehingga penyalahgunaan penggunaan uang masih sering terjadi. Ditambah guru dan guru BK (Bimbingan Konseling) yang gagap teknologi atau kurang edukasi mengenai keuangan digital, terutama modus operasi judi online yang sering menyamar sebagai *game* online biasa. Selain itu di SMP Jendral Sudirman tidak ada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), biasanya P5 tema kewirausahaan akan mengajarkan anak cara menghitung Modal Pokok Produksi (HPP), menentukan harga jual, hingga menghitung keuntungan bersih melalui *Market day*. Karena itu diperlukan pelatihan literasi keuangan dan keuangan digital supaya anak lebih bijak dalam mengelola keuangannya dan terhindar dari judol dan pinjol.

Kasus di SMP Jenderal Sudirman Tambaksari menjadi bukti nyata dari hasil penelitian Yusriyyatur Rohmah dan K Khodijah, bahwa faktor penyebab dari judi dan pinjaman online mayoritas berasal dari iklan-iklan yang ada di sebuah situs internet ataupun media sosial (Rohmah & Khodijah, 2024). Siswa SMP Belum sepenuhnya memahami perbedaan antara keinginan dan kebutuhan, sehingga rentan untuk bersikap impulsif. Selain itu jarang sekali ditemukan siswa yang mempraktikkan kewirausahaan. Mereka terlalu nyaman untuk meminta kepada keluarganya. Sehingga *income* mereka hanya dari satu sumber saja. Belum ada yang memiliki pemikiran untuk berinvestasi

ataupun menabung. Di situs internet dan media sosial bukan hanya iklan judi online saja, tetapi juga banyak sekali iklan pinjaman online yang memberikan kemudahan akses bagi para penggunanya. Kurangnya literasi keuangan bagi para pelajar membuat siswa mudah terpengaruh dengan iklan yang menggiurkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan, literasi keuangan, kemudahan akses, dan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan pinjaman online (Mutmainah & Yumartono, 2025). Karena itu siswa SMP yang merupakan anak remaja perlu diberikan edukasi tentang literasi keuangan.

Sebelumnya di daerah lain pernah dilakukan sosialisasi literasi keuangan dan investasi bagi gen Z, sosialisasi tersebut dilakukan oleh Fajra Octrina beserta tim pada salah satu SMK di Jawa Barat. Hasilnya pengetahuan peserta meningkat sebanyak 65,38% (Octrina et al., 2023). Literasi keuangan bukan hanya dibutuhkan bagi remaja saja, namun harus diberikan sejak dini. Seperti yang dilakukan oleh Nuraini Desty Nurmasari dan Pusvita Yuana di SD Muhammadiyah Kregan. Menurutnya pendidikan literasi keuangan dan keuangan digital akan berdampak positif pada siswa dalam memotivasi mereka untuk menabung, siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kesejahteraan keuangannya sedari dini (Nurmasari & Yuana, 2024). Literasi keuangan juga sangat dibutuhkan bagi warga masyarakat yang dipandang telah dewasa dan memiliki banyak pengalaman hidup. Orang dewasa yang memiliki banyak beban dan tanggungan justru sangat rentan terjerat judi dan pinjaman online karena terdesak kebutuhan dan tergiur jalan pintas. Hasil edukasi yang dilakukan oleh Vannessa menunjukkan bahwa edukasi kolaboratif efektif dalam membangun kesadaran masyarakat untuk menghindari risiko layanan digital ilegal (Syarahmalia et al., 2024).

Edukasi dan sosialisasi tentang literasi keuangan dan keuangan digital perlu dilakukan kepada semua orang tanpa melihat usia. Setelah sebelumnya telah dilakukan sosialisasi kepada siswa SD, SMK dan warga masyarakat, maka akan dilaksanakan edukasi di salah satu SMP yang ada di kabupaten Cilacap. Karena masih sangat jarang dilakukan literasi keuangan di tingkat SMP mengingat jadwal pelajaran inti di SMP sudah sangat menyita waktu. Sekolah sering kali kesulitan menyelipkan program pelatihan khusus tanpa memotong jam pelajaran wajib lainnya. Tujuan kegiatan edukasi di SMP Jenderal Sudirman Tambaksari bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengelolaan keuangan yang baik bagi pelajar, serta pengenalan judi dan pinjaman online sebagai salah satu bentuk keuangan digital yang perlu diwaspadai.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode *Service Learning*, yaitu Pendekatan pendidikan yang melibatkan mahasiswa dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat sebagai bagian dari pembelajaran (Afandi et al., 2022). Mahasiswa memberikan materi, mempersilahkan anak-anak untuk bertanya dan bercerita pengalaman pribadinya saat sesi diskusi, dan mendatangi sekolah dua kali dalam seminggu selama masa KKN untuk observasi pasca kegiatan dan membimbing siswa yang mendatanginya walaupun hanya sekedar menanyakan link yang mereka temukan aman atau tidak. Materi disampaikan pada saat kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan, pada hari Jum'at tanggal 31 Juli 2026 di SMP Jenderal Sudirman desa Tambaksari, Kedungreja, Cilacap. Kegiatan ini berlangsung dari pukul 13.30 – 15.30 WIB. Target atau Kuota kegiatan ini adalah 30 siswa.

Pengabdian ini melalui beberapa tahapan. Dari tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan sampai pada tahap evaluasi dilaksanakan secara terstruktur.

1. Tahap persiapan: mendatangi SMP Jenderal Sudirman untuk perizinan, observasi, dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Setelah menemukan permasalahan maka disusunlah proposal kegiatan. Tim saling berkoordinasi berbagi tugas dalam pelaksanaan kegiatan yang telah disetujui oleh pihak sekolah.
2. Tahap pelaksanaan: Kegiatan edukasi ini diawali dengan pengisian soal pre-test oleh siswa. Dilanjutkan dengan ceramah pemberian materi menggunakan media *power point* yang

ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor (LCD Projector). Setelah pemberian materi selesai, dilanjutkan sesi tanya jawab dan yang terakhir siswa mengisi soal *post-test*.

3. Tahap evaluasi: mengukur keberhasilan dengan mengolah hasil *pre-test* dan *post-test*, mendengarkan tanggapan siswa peserta edukasi, atau kritik dan saran dari pihak sekolah. Terakhir penyusunan laporan.

Materi literasi keuangan yang diberikan meliputi pengelolaan keuangan bagi anak SMP dan literasi keuangan digital meliputi pengenalan pinjaman dan judi online. Keberhasilan kegiatan ini diukur menggunakan indikator kognitif (peningkatan pemahaman), afektif dan partisipasi. Indikator kognitif dilihat dari hasil *pre-test*, *post-test*, dan daya tanggap anak saat dalam menjawab pertanyaan secara lisan. Indikator afektif dilihat dari perubahan sikap peserta edukasi. Dan indikator partisipasi dilihat dari keterlibatan/kehadiran peserta dan keaktifan/antusiasme peserta. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample T-test*. Kemudian untuk mengukur seberapa besar peningkatan efektivitas dari *pretest* ke *posttest* digunakan uji normalisasi Gain (N-Gain) dengan rumus

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{score posttest} - \text{score pretest}}{\text{score maksimal ideal} - \text{score pretest}}$$

Berdasarkan nilai *N-Gain* yang diperoleh, efektivitasnya dapat dikategorikan sebagai berikut:

- *N-Gain* > 0,70: Tinggi (Efektif)
- $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$: Sedang (Cukup Efektif)
- *N-Gain* < 0,30: Rendah (Kurang Efektif)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan literasi keuangan di SMP Jenderal Sudirman berjalan dengan lancar. 30 siswa yang tercatat menjadi peserta edukasi dan sosialisasi terdiri dari 16 siswa kelas 7 dan 14 siswa dari kelas 8. Saat diberikan materi, anak-anak bukan hanya menyimak dengan seksama, tetapi juga sangat bersemangat. Mereka cukup antusias dalam menjawab dan menanggapi pertanyaan dan pernyataan narasumber secara lisan saat sesi tanya jawab. Keterlibatan anak dalam sesi tanya jawab membuktikan bahwa siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya.



Gambar 1. Antusiasme siswa berpartisipasi dalam kegiatan edukasi literasi keuangan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* peserta didik sebesar 69,83. Nilai ini menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan edukasi dengan ceramah terkait dengan literasi keuangan, dilakukan *post-test* dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,16. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 23,33 poin. Dalam bentuk persentase peningkatan pemahaman siswa mencapai 33,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukasi literasi keuangan berjalan efektif.



Gambar 2. Siswa mengerjakan test dan mendengarkan materi dengan saksama

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,767 menunjukan bahwa penggunaan metode dan media dalam penyampaian materi tersebut termasuk efektif. Dimana N-Gain lebih dari 0,7 termasuk kategori tinggi. Artinya metode atau program pembelajaran yang diterapkan di sekolah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar 3. Penyampaian materi oleh narasumber

Untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai responden sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan, dilakukan uji t dua arah (*two-tail*)

Tabel 1. t-Test: Paired Two Sample for Means

Variabel	N	Mean	SD	t	df	p
Pretest	30	69,83	12,69	-11,69	29	< ,001
Posttest	30	93,17	5,49			

Berdasarkan Tabel 1 uji *paired sample t-test*, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata (*mean*) yang signifikan dari nilai *pretest* ($M = 69,83$; $SD = 12,69$) ke nilai *posttest* ($M = 93,17$; $SD = 5,49$). Perbedaan tersebut terbukti sangat signifikan, $t(29) = -11,69$, $p < ,001$. Nilai p yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh yang nyata dan efektif dalam meningkatkan capaian nilai responden. Hasil ini sejalan dengan temuan pengabdian serupa yang dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan pemuda Seka Teruna Teruni Banjar Bhuana Merta sebanyak 15 poin (Putra et al., 2025). Walau bagaimanapun, intervensi edukatif di sekolah merupakan langkah strategis dalam mencegah remaja terjerumus dalam aktivitas berisiko tinggi tersebut, terutama

karena mereka termasuk kelompok usia yang paling rentan (Mufidah et al., 2026).

Pada akhir pertemuan, setelah pengisian post-test selesai, siswa yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan diberikan bingkisan kecil sebagai apresiasi atas keberanian dan keaktifannya dalam bertanya dan menanggapi sesi diskusi. Hal tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa yang lain untuk lebih giat dalam belajar dan serius dalam menuntut ilmu.



Gambar 4. Foto bersama penerima hadiah

Setelah kegiatan edukasi literasi keuangan dilakukan, siswa peserta pelatihan diobservasi selama satu bulan. Mahasiswa yang sedang melaksanakan KKN di desa Tambaksari rutin mengunjungi SMP Jendral Sudirman. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi kepada siswa setelah memahami cara pengelolaan keuangan yang benar dan resiko dari bermain judi online. Dari kunjungan mahasiswa ke sekolah, banyak siswa yang bercerita bahwa mereka lebih berhati-hati ketika menemukan link yang mencurigakan. Mereka tidak mudah tergiur dengan iklan yang menjanjikan keuntungan instan, karena telah mengetahui resiko dan bahaya dari keuangan digital yang menyesatkan. Mereka juga lebih berhati-hati dalam menggunakan uang sekolah, tidak menggunakannya untuk hal lain yang tidak bermanfaat. Seperti yang telah diketahui bahwa kegiatan literasi keuangan merupakan suatu kemampuan seseorang mengelola keuangan dari mengenal uang, fungsi uang, bagaimana menggunakan uang serta bagaimana cara mencari uang (Rizzaldi, 2024).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), literasi keuangan adalah “pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan (Hardiyanti et al., 2025). Literasi keuangan masih jarang diberikan kepada anak-anak dan remaja. Dengan masih rendahnya pemahaman remaja tentang judi online ini, mereka menjadi kelompok yang sangat rentan mengalami dampak sosial apabila terjerat di dalamnya (Rohmah & Khodijah, 2024). Judol dalam suatu website mengarah pada permainan atau game online yang di dalamnya terdapat open slot atau deposit uang yang menawarkan masyarakat untuk memenangkan permainan game online tersebut. mesin slot telah dirancang sedemikian rupa oleh pemilik situs judol dengan tujuan menghasilkan hormon endorfin pada otak pelaku judol yang membuat kecanduan karena memberikan iming-iming kemenangan (Yulianti et al., 2024). Dampak yang dapat ditimbulkan dari judi online tidak main-main. Dampak sosial keterlibatan anak sekolah dalam judi online menurut penelitian Moch Raffy Rizaldi mencakup stres, kecemasan, kerugian finansial, penurunan prestasi akademik, gangguan interaksi sosial, serta ancaman terhadap nilai-nilai moral dan rohani remaja (Rizzaldi, 2024).

Pengelolaan keuangan menjadi aspek krusial saat remaja memasuki tahap dewasa karena pada fase ini mereka mulai mengelola uang secara mandiri dan menghadapi tanggung jawab finansial baru (Sahri et al., 2024). Literasi keuangan mampu membantu dalam mengambil keputusan keuangan seseorang. Masyarakat dapat bersikap lebih bijak dalam menentukan investasi apa yang harus di ambil

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dengan menimbang resikonya. Masyarakat juga menjadi lebih bijak dalam memenuhi kebutuhan hidupnya saat pengeluaran lebih besar daripada pendapatan yang diterima. Mereka mampu memilih pinjaman online mana yang aman dan dalam pengawasan OJK. Penelitian pada masyarakat Madiun menyatakan literasi keuangan dan risiko gagal bayar berpengaruh besar terhadap keputusan generasi milenial atau generasi Z dalam mengambil pinjaman online (Muzakiyah et al., 2024). Meskipun pengetahuan meningkat, pengaruh ekonomi dan godaan untuk mendapatkan uang cepat masih menjadi tantangan (Martin et al., 2025). Mengambil pinjaman tidak dilarang, namun masyarakat harus mempertimbangkan berapa plafon yang sesuai dengan kemampuannya, memilih jenis pinjaman online mana yang bukan hanya mempermudah pemenuhan kebutuhannya, tapi juga dapat memberikan keamanan bagi nasabahnya. Literasi keuangan sangat dibutuhkan oleh semua kalangan.

Literasi keuangan pada era digital tidak cukup hanya mencakup kemampuan menabung dan mengatur pengeluaran, tetapi juga mencakup keterampilan menggunakan teknologi keuangan secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. digitalisasi keuangan juga menuntut kemampuan baru berupa pemahaman terhadap cara kerja alat pembayaran, pengendalian penggunaan uang, perlindungan data pribadi, serta kemampuan mengenali risiko penipuan (Kuncara et al., 2026). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menjelaskan bahwa tingkat literasi keuangan Gen Z sebesar 44,04% atau lebih rendah 3,94% dari generasi milenial (Putri et al., 2024). Sekolah seringkali fokus pada aspek akademik tanpa memberikan perhatian yang cukup pada pendidikan karakter dan literasi digital (Wulandari et al., 2025). Terdapat beberapa upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan peningkatan literasi digital dan keuangan dengan menginternalisasikan nilai-nilai Islam di dalamnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk membentuk pribadi masyarakat yang beriman, bertakwa dan berakhlak karimah (Muhammad et al., 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMP Jenderal Sudirman telah dilaksanakan dengan hasil yang baik. Dari hasil pre-test dan post-test dapat diketahui bahwa pemahaman siswa tentang literasi keuangan terjadi peningkatan sebesar 33,4%. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,767 menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media dalam penyampaian materi tergolong efektif. Dapat disimpulkan kegiatan edukasi ini berhasil. Meskipun demikian, bukan berarti kegiatan berjalan tanpa hambatan. Waktu yang terbatas membuat penyampaian materi sangat tergesa-gesa dalam memberikan contoh nyata kepada siswa. Terutama saat membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Masih banyak siswa yang belum bisa membedakan keduanya. Kami berharap pengabdian selanjutnya dapat memberikan literasi keuangan kepada siswa terkait micro-entrepreneurship (kewirausahaan kecil) dan pelatihan keamanan siber digital & perlindungan data pribadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada SMP Jenderal Sudirman yang telah mengizinkan tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan dengan baik dan lancar. Semoga kegiatan ini dapat memberi manfaat dan dampak positif bagi siswa dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., & Rahman, S. A. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Kementria Agama RI.
- Anam, M. C., Iswati, R., & Martono, D. S. (2024). Peningkatan literasi digital melalui sosialisasi hukum pencegahan tindak pidana judi online di kalangan pelajar di SMK PSM 2 Takeran Kabupaten Magetan. *Jurnal Daya-Mas*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.33319/dymas.v9i2.161>

- Feryana, E., Sumiati, & Juwita, H. A. J. (2025). The role of financial literacy, risk perception and lifestyle to influence online loan decision. *Jurnal Reviu Akuntansi dan Keuangan*, 15(3). <https://doi.org/10.22219/jrak.v15i3.41566>
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe ' laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *Sosmaniora (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>
- Hardiyanti, S., Ekawati, S., & Wilda, W. (2025). Edukasi literasi keuangan digital kepada pelajar dalam menghadapi tantangan ekonomi era digital. *Celebes Journal of Community Services*, 4(2), 332–331. <https://doi.org/10.37531/celeb.v4i2.3031>
- Islami, M. Z., Madjid, A., & Al-Uyun, D. (2024). Prevention of online gambling crime as an effort to protect children in Indonesia from the perspective of criminology. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(2), 2372–2381. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.866>
- Kuncara, T., Yuningsih, N., Prasetyo, B. S., Muchlis, A., & Aprianto, E. (2026). Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi. *JAMMU: Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 5(2), 53–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.56127/jammu.v5i2.2957>
- Martin, A., Widiyanto, Mardiyanto, Joni, & Andriyani, N. (2025). Sosialisasi Mencegah Judi Dan Pinjaman Online Di Masyarakat Pekon Yogyakarta Selatan. *Tapis Berseri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 23–27. <https://doi.org/10.36448/jpmthb.v4i1.127>
- Mufidah, V. N., Ulum, A. nur R., Setia, D. G., Adha, A. F. febriana, & Akbar, F. N. (2026). Membangun Generasi Anti-Judol dan Pinjol: Program Pengabdian Masyarakat di SMK Humanika. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 85–96. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v8i1.1782>
- Muhammad, G., Sobarna, A., A, N. S., Faujiah, C. S., & Putri, R. V. (2024). Peningkatan Literasi Digital dan Keuangan Siswa SMP Negeri 01 Tanjungsiang Menuju Generasi Melek Teknologi dan Finansial. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(3), 423–438. <https://doi.org/https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i3.207>
- Mutmainah, N., & Yumartono. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Akses Dan Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Pinjaman Online (Studi Kasus Mahasiswa Generasi Z Di Stie Gici Business School Bogor). *Jurnal GICI Keuangan Dan Bisnis*, 17(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.58890/jkb.v17i2.455>
- Nurmasari, N. D., & Yuana, P. (2024). Peningkatan Pendidikan Literasi Keuangan dan Keuangan Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Dedikasi PKM*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.32493/dedikasiipkm.v5i1.36049>
- Octrina, F., Rizal, N. A., Krisnawati, A., & Hendayani, R. (2023). Sosialisasi Literasi Keuangan dan Investasi bagi Gen Z. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4195–4203. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16751>
- Putra, I. K., Pramarta, I. M. A., & Rusmiati, N. N. (2025). Mencegah Judi Online dan Pinjol Ilegal melalui Literasi Keuangan Pemuda Banjar Bhuana Merta , Desa Tegal Harum , Kota Denpasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(3), 812–822. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/linov.v10i3.3445>
- Putri, A. R., Husna, F. K., Ismail, H., Indraswati, T., & Sulistya, S. N. (2024). Sosialisasi literasi keuangan bagi generasi muda di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Klaten. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(3), 203–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i3.1214>
- Rizzaldi, M. R. (2024). Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(6), 4503–4519. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i6.4161>

- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman Online pada Remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sahri, M., Safira, K., Ifada, V. H., Hafiza, M., & Bafadhal, A. I. (2024). Peningkatan Kesadaran Remaja terhadap Risiko Judi dan Pinjaman Online melalui Sosialisasi Manajemen Keuangan di Padukuhan Tekik , Desa Ngloro , Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 3(2), 91–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.56303/jppmi.v3i2.269>
- Wulandari, E. V., Haryono, & Samiyono, S. (2025). Edukasi Anti JUDOL Dan PINJOL Untuk Meningkatkan Kesadaran Pelajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 3(2), 102–109. <https://doi.org/10.556442>
- Yulianti, N., Ulfain, Masitoh, I., Suhartini, & Kencana, L. (2024). Edukasi Bahaya Pinjol Ilegal dan Judol serta Pencegahannya pada Remaja Desa Purbawinangun Kabupaten Cirebon. *Almujtamae: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.30997/almujtamae.v4i2.15143>