

Peningkatan Literasi Keuangan Digital dan Pencegahan Judi Online Melalui Fintech

Dwi Cahyani¹, Dwi Endah Kaloko², Kurniawan³, M. Devon Mikhael R⁴, Muhammad Iqbal⁵, Prima Sahih Gunawan⁶, Ayu Nursari⁷, Hamida Nur Rahmawati⁸, Reza Hardian Pratama⁹

Universitas Malahayati Bandar Lampung

*dwi.cahyanidc123@gmail.com*¹, *dwiendah207@gmail.com*², *kurniawan991011@gmail.com*³, *mdevon2016@gmail.com*⁴, *m.iqbal110405@gmail.com*⁵, *primgun3@gmail.com*⁶, *ayunursari@malahayati.ac.id*⁷, *hamida@malahayati.ac.id*⁸, *rezahardianpratama@malahayati.ac.id*⁹

Article Info

Volume 3 Issue 2

June 2025

DOI :

10.30762/welfare.v3i2.2516

Article History

Submission: 22-05-2025

Revised: 28-06-2025

Accepted: 28-06-2025

Published: 30-06-2025

Keywords:

Digital financial literacy, fintech, DANA application, online gambling, community service.

Kata Kunci:

Literasi Keuangan Digital, Fintech, Aplikasi DANA, Judi Online, Pengabdian Masyarakat



Copyright © 2025 Dwi Cahyani, Dwi Endah Kaloko, Kurniawan, M. Devon Mikhael, Muhammad Iqbal, Prima Sahih Gunawan, Ayu Nursari, Hamida Nur Rahmawati, Reza Hardian Pratama

Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

Abstract

This community service activity aims to improve digital financial literacy and education on the dangers of online gambling for students of SMK Palapa Bandar Lampung. The selection of this school was based on the results of an initial survey that showed low student understanding of digital financial applications and high exposure to digital entertainment platforms that have the potential to become gambling facilities. Through a Community-Based Research (CBR) approach, this activity uses the DANA application case study to introduce the benefits, risks, and legal education related to the use of fintech. The implementation method includes interactive material delivery, discussion, and application simulation. The results of the pre-test and post-test showed a significant increase in students' understanding, especially on the security aspects of digital transactions and the risk of covert online gambling. Reflective evaluation and feedback from the school reinforced the effectiveness of participatory methods in strengthening digital literacy. This activity is expected to become a model for sustainable education in a technology-based school environment.

Abstrak

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi keuangan digital dan edukasi bahaya judi online bagi siswa SMK Palapa Bandar Lampung. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil survei awal yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap aplikasi keuangan digital serta tingginya eksposur terhadap platform hiburan digital yang berpotensi menjadi sarana perjudian. Melalui pendekatan Community-Based Research (CBR), kegiatan ini menggunakan studi kasus aplikasi DANA untuk memperkenalkan manfaat, risiko, serta edukasi hukum terkait penggunaan fintech. Metode pelaksanaan mencakup penyampaian materi interaktif, diskusi, dan simulasi aplikasi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa, khususnya pada aspek keamanan transaksi digital dan risiko judi online terselubung. Evaluasi reflektif dan umpan balik pihak dari pihak sekolah memperkuat efektivitas metode partisipatif dalam penguatan literasi digital. Kegiatan ini diharapkan menjadi model edukasi berkelanjutan di lingkungan sekolah berbasis teknologi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di bidang keuangan atau biasa disebut financial technology adalah inovasi bidang financial yang berfokus pada teknologi modern (Wulandari & Idayanti, 2023). Transformasi digital di bidang keuangan telah menciptakan berbagai inovasi layanan yang dikenal sebagai *financial technology* (*fintech*). *Fintech* mempermudah akses terhadap layanan keuangan melalui platform digital, seperti dompet elektronik, pinjaman daring, investasi berbasis aplikasi, hingga perbankan digital. Inovasi ini telah membawa manfaat besar, terutama dalam meningkatkan inklusi keuangan dan efisiensi transaksi. Salah satu dompet elektronik

Korespondensi:

Reza Hardian Pratama

rezahardianpratama@malahayati.ac.id

yang mencuri perhatian masyarakat Indonesia yang terdiri dari kalangan yaitu dompet elektronik (e-wallet) DANA sebuah dompet digital yang menyediakan berbagai fitur transaksi non-tunai (Munda et al., 2023).

Konsep *fintech* yang mengadaptasi teknologi yang dipadukan dengan bidang finansial di yakinkan bisa menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih praktis, aman serta modern. Start-up *financial technology* tentunya tidak akan banyak bermunculan bila tidak memiliki peran yang besar. Banyak hal yang membuat perkembangan *financial technology* mampu mempengaruhi gaya hidup masyarakat dunia (Kusuma & Asmoro, 2021).

Perkembangan *fintech* telah menciptakan kemudahan akses keuangan digital, namun penggunaannya tidak selalu diiringi literasi yang memadai, khususnya di kalangan pelajar. Selain itu, di tengah kemajuan teknologi, muncul pula fenomena negatif seperti judi online yang dengan mudah diakses melalui perangkat digital. Judi online menjadi ancaman serius bagi generasi muda, karena tidak hanya berdampak secara ekonomi, tetapi juga sosial dan psikologis (Ambarita et al., 2025).

Hasil observasi di SMK Palapa Bandar Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan e-wallet seperti DANA tanpa memahami fitur keamanan maupun potensi penyalahgunaannya, termasuk dalam praktik perjudian online terselubung. Berdasarkan wawancara awal dengan guru BK, ditemukan pula kasus siswa yang pernah mengalami kerugian akibat top-up game ilegal dan paparan iklan judi online. Judi online telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk kelompok usia muda dan rentan, yang sangat terpengaruh oleh kemudahan akses dan promosi agresif (Laras et al., 2024). Semakin tinggi tingkat literasi keuangan masyarakat, maka semakin banyak masyarakat yang akan memanfaatkan produk dan layanan jasa keuangan. Imbasnya, melek keuangan akan menggerakkan perekonomian negara (Antara Jateng, 2019). Literasi keuangan juga membantu manusia agar terhindar dari permasalahan keuangan (Choerudin et al., 2023).

SMK Palapa dipilih sebagai lokasi pengabdian karena mewakili segmen pelajar menengah kejuruan yang aktif menggunakan teknologi, namun rentan terhadap dampak negatif digital. *Fintech* dipilih sebagai fokus karena keterkaitannya langsung dengan kebiasaan finansial siswa. Sementara itu, judi online merupakan ancaman nyata yang kian mudah diakses melalui aplikasi digital. Pengabdian ini bertujuan membekali siswa dengan pemahaman manfaat *fintech* secara bijak dan mencegah keterlibatan dalam aktivitas ilegal seperti judi online. Kegiatan ini dirancang berbasis studi kasus DANA, pendekatan partisipatif, dan konteks lokal sekolah.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Community-Based Research* (CBR), yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam refleksi, diskusi, dan simulasi yang berbasis pada realita kehidupan mereka. Metode pelaksanaan mencakup pemaparan materi interaktif, diskusi kelompok, simulasi penggunaan aplikasi DANA, serta studi kasus mengenai penyalahgunaan *fintech* untuk praktik judi online.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Palapa Bandar Lampung pada 4 Juni 2025 dengan partisipasi 46 siswa kelas X dan XI dari berbagai jurusan, yang dipilih secara purposif berdasarkan rekomendasi sekolah. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta observasi dan kuesioner reflektif.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang komunikatif mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan (Subagiyo et al., 2024). Materi mengenai dasar-dasar *fintech*, pengenalan aplikasi DANA, serta risiko dan dampak dari judi online disampaikan dengan Bahasa yang mudah untuk dipahami serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan diskusi berlangsung secara aktif, memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, menyampaikan pendapat, serta berbagai pandangan terkait topik yang dibahas. Simulasi penggunaan aplikasi DANA juga

memberikan pengalaman langsung yang membantu siswa dalam memahami cara bertransaksi digital secara aman dan efisien. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa kombinasi dari penyampaian materi, diskusi, serta praktik langsung mampu mendorong siswa untuk lebih memahami penggunaan financial technology (Septiana et al., 2024).



Gambar 2. Penyampaian Materi Financial Technology

Kegiatan berlangsung sesuai rencana dengan keterlibatan siswa yang tinggi. Pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman hingga 37% dalam aspek *fintech* dan bahaya judi online. Simulasi penggunaan DANA memperlihatkan bahwa siswa mampu memahami fitur dasar transaksi dan keamanan. Studi kasus mengenai penyalahgunaan e-wallet untuk judi online menimbulkan diskusi aktif di antara peserta.

Dari observasi, mayoritas siswa menunjukkan sikap kritis terhadap informasi digital dan mulai menyadari bahwa tidak semua aktivitas di platform digital aman. Refleksi siswa memperlihatkan adanya perubahan persepsi terhadap keamanan digital dan bahaya judi terselubung. Ttanggapan pihak sekolah menekankan pentingnya edukasi serupa dilakukan secara berkelanjutan, termasuk pelatihan untuk guru.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Literasi Keuangan dan Judi Online

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Pre-Test	Rata-rata Skor Post-Test	Persentase Kenaikan
Literasi <i>Fintech</i> (Aplikasi DANA)	47%	84%	+37%
Bahaya Judi Online	52%	89%	+37%

Pada tabel 1 menjelaskan secara teoritis, bahwa hasil ini mendukung pendekatan CBR sebagai metode pengabdian yang efektif karena mampu mengintegrasikan pemahaman konseptual dengan praktik kontekstual. Studi ini juga menekankan pentingnya pendidikan digital berbasis risiko dan regulasi hukum.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengangkat tema literasi fintech dan bahaya judi online kepada siswa menunjukkan keberhasilan signifikan, baik dari segi peningkatan pemahaman maupun partisipasi aktif peserta. Berdasarkan teori *experiential learning* dari David Kolb (1984), pendekatan yang menggabungkan penyampaian materi, diskusi, serta simulasi praktik secara langsung—seperti penggunaan aplikasi DANA—mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 37% pada kedua aspek, yakni literasi fintech dan kesadaran akan risiko judi online. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual yang berhubungan langsung dengan kehidupan digital siswa memberikan dampak kognitif yang nyata.

Selanjutnya, kegiatan ini juga selaras dengan teori *Constructivism* oleh Vygotsky, di mana interaksi sosial, diskusi, dan kolaborasi menjadi elemen penting dalam membangun pemahaman. Diskusi aktif yang muncul dalam sesi studi kasus judi online menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah dan mengkritisnya melalui dialog. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis terhadap risiko penggunaan dompet digital yang tidak sesuai, serta menunjukkan peningkatan kesadaran akan pentingnya keamanan digital. Hal ini memperkuat pentingnya pendekatan edukasi digital yang bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika dan kesadaran hukum.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, pendekatan *Community-Based Research (CBR)* yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam menjembatani pemahaman antara teori dan praktik. CBR mendorong partisipasi aktif peserta dalam proses edukasi, yang sejalan dengan prinsip empowerment education oleh Paulo Freire – di mana proses belajar tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga memberdayakan individu untuk menjadi kritis dan reflektif terhadap lingkungan sosialnya. Tanggapan pihak sekolah yang menginginkan pelatihan berkelanjutan juga menandakan keberlanjutan dari dampak kegiatan ini. Oleh karena itu, program literasi digital berbasis risiko seperti ini perlu terus dikembangkan untuk menanggulangi dampak negatif kemajuan teknologi, terutama bagi generasi muda.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi keuangan digital serta memberikan edukasi mendalam mengenai bahaya judi online di kalangan siswa SMK Palapa Bandar Lampung. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil survei yang menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki pemahaman yang masih rendah terkait penggunaan aplikasi keuangan digital secara aman dan bijak. Di sisi lain, mereka memiliki tingkat eksposur yang cukup tinggi terhadap berbagai platform hiburan digital yang dapat menjadi pintu masuk ke praktik perjudian terselubung. Untuk merespons kondisi tersebut, pendekatan *Community Based Research (CBR)* diterapkan melalui studi kasus aplikasi DANA yang menjadi representasi nyata *fintech* dalam kehidupan sehari-hari. Materi edukasi yang diberikan meliputi pengenalan fitur-fitur utama aplikasi *fintech*, manfaat dalam transaksi keuangan, hingga potensi risikonya, terutama penyalahgunaan pada aktifitas ilegal seperti judi online. Kegiatan dilaksanakan dengan metode partisipatif seperti simulasi langsung, diskusi kelompok, serta studi kasus aplikasi *fintech* yang mendorong keterlibatan siswa. Hasil evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa terkait keamanan digital, regulasi hukum, dan pentingnya pengelolaan keuangan pribadi secara aman dan efisien. Program ini juga membuka peluang kolaborasi lanjutan antara sekolah dan akademisi dalam membangun ekosistem edukasi digital yang relevan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing serta seluruh rekan-rekan mahasiswa Program Studi Manajemen yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah serta dewan guru SMK Palapa Bandar Lampung atas dukungan, kesempatan, dan kerja sama yang sangat baik sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan lancar dan bermanfaat bagi siswa-siswi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, T., Yani, A., & Srihastuti, E. (2023). Pendampingan Perencanaan Keuangan Demi Kemandirian Finansial di Masa Tua. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 506–512. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i3.1819>
- Ambarita, O., Utami, C., Latifah, E., Ati, I., Agustin, U., Article, I., & Commons, C. (2025). *Upaya pencegahan judi online pada usia remaja*. 4(01), 103–120.
- Antara Jateng. (2019). *OJK tingkatkan literasi dan inklusi keuangan masyarakat*. 1.
- Choerudin, A., Zulfachry, Widyaswati, R., Warpindyastuti, L. D., Khasanah, J. S. N., Harto, B., Fauziah, N., Sohilauw, M. I., Nugroho, L., Suharsono, J., & Paramita, S. (2023). Literasi Keuangan. In *Banking Journalist Academy* (Issue June).
- Damayanti, E., Pinkytama, N. R., Nikmah, R. M., Prihartini, L. Y., & Zunaidi, A. (2024). Harmonisasi Prinsip Syariah dan Good Corporate Governance: Peran Dewan Pengawas Syariah dalam Membangun Institusi Keuangan Syariah yang Tangguh. *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, 3(1), 51–66. Retrieved from

- <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1791>
- Fatmawati, N., Zunaidi, A., Septiana, A. Y., Maghfiroh, F. L., Pinkytama, N. R., & Prihartini, L. Y. (2025). Meningkatkan daya saing usaha lokal melalui literasi dan pemanfaatan e-commerce. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(2), 375–390. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i2.22691>
- Hasibuan, K., Laili, U. N., Akmalia, R., Rahmawati, S., & Fitriani, F. (2023). Sosialisasi Pencegahan Pernikahan Dini Melalui Literasi Perencanaan Keuangan untuk Masa Depan. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 662–666. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i4.1130>
- Kusuma, H., & Asmoro, W. K. (2021). Perkembangan Financial Teknologi (Fintech) Berdasarkan Perspektif Ekonomi Islam. *ISTITHMAR : Jurnal Pengembangan Ekonomi Islam*, 4(2), 141–163. <https://doi.org/10.30762/itr.v4i2.3044>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331.
- Latifah, Eny, et al. *Manajemen Keuangan Syariah*. Eureka Media Aksara, 2022.
- Munda, F., Suriani, S., & Said, M. (2023). Nilai Guna Dan Manfaat Penggunaan Fintech E-Wallet Dana. *Indonesian Journal of Business and Management*, 5(2), 178–184. <https://doi.org/10.35965/jbm.v5i2.1917>
- Nur'Aini, U., Tamimatussa'diyah, T., Tarisa, T., Nafkhan, S. M., Mukafi, U., & Haryati, I. N. (2024). Pelatihan untuk Meningkatkan Kemampuan Pencatatan Laporan Keuangan Sederhana pada Sayuraya Kediri. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 170–175. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i1.906>
- Septiana, A., Mariatun, I. L., Arisinta, O., & Tarman, M. (2024). Penguatan Literasi Keuangan Bagi Guru SDN Bajur 3 Desa Bajur, Kec. Waru, Kab. Pamekasan: Upgrade Pemahaman Keuangan Sebagai Pendidik dalam Mencetak Generasi Emas. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 661–668. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i4.1911>
- Setyaningrat, D., Mushlihin, I. A., & Zunaidi, A. (2023). Strategi Digitalisasi untuk Mendorong Inklusi Keuangan Nasabah Bank Syariah: Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) . *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, 2(1), 53–76. Retrieved from <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1015>
- Subagiyo, M., Suni, U. M., Gunawan, A., Solihah, R. A., Abdurrahman, U. I. N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Menanamkan Konsep Pengelolaan Keuangan Bijak untuk Generasi Muda melalui Literasi Keuangan. 2(3), 600–605.
- Suni, U. M., Subagiyo, M., 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://doi.org/10.30762/welfare.v2i3.1338>
- Wulandari, P., & Idayanti, R. (2023). Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) dalam Memudahkan Masyarakat melakukan Pembayaran Digital. *Islamic Banking and Finance*, 3(2), 429–441. <https://doi.org/10.30863/ibf.v3i2.5438>
- Yazid, A., Huda, N., & Anwar, Q. K. (2024). Penyuluhan Peran Lembaga Keuangan Syariah dalam Pengembangan UMKM di Desa Ngaran, Polanharjo, Klaten. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i1.1241>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.