



Edukasi *Financial Technology* sebagai Upaya Penguatan Pemahaman Inovasi Keuangan Digital pada Siswa Sekolah Menengah Atas

¹Angelia Chessy Margaretha, ²Eugenia Vaydeline, ³Nanik Linawati, ⁴Sylvester Samuel Wilson

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

angelia.chessyl4@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 7 th May 2026 Revised: 4 th August 2026 Published: 18 th August 2026	<i>rapid development of information and communication technology has changed how people access and use financial services, especially through financial technology (fintech). However, the increasing use of fintech is not always supported by sufficient understanding, particularly among high school students as part of Generation Z. This community service activity aims to improve students' understanding of fintech and digital financial innovation. The method used is an educational-participatory approach by combining material presentation with an interactive quartet card game. The activity was conducted face-to-face and involved active student participation. The results show that before the activity, students were generally only familiar with e-wallets for daily transactions. After the activity, students showed better understanding in recognizing different types of fintech platforms, their functions, and potential risks. In addition, student participation during the learning process also increased. This activity also produced learning materials and media that can be reused in similar programs. Overall, interactive learning methods are effective in helping students understand fintech concepts and support their readiness to face the development of digital financial systems.</i>
Keywords: financial technology; digital financial innovation; fintech education; high school student; interactive learning	
Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 7 Mei 2026 Direvisi: 4 Agustus 2026 Dipublikasi: 18 Agustus 2026	Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses dan menggunakan layanan keuangan, khususnya melalui financial technology (fintech). Namun, peningkatan penggunaan fintech tidak selalu diikuti dengan pemahaman yang memadai, terutama pada para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai bagian dari Generasi Z. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para siswa mengenai fintech dan inovasi keuangan digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif melalui penyampaian materi yang dikombinasikan dengan permainan kuartet sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan partisipasi aktif para siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan, para siswa umumnya hanya mengenal dompet digital (e-wallet) untuk kebutuhan transaksi sehari-hari. Setelah kegiatan, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dalam mengenali berbagai jenis platform fintech, fungsi, serta risiko penggunaannya. Selain itu, partisipasi para siswa selama kegiatan juga meningkat. Kegiatan ini juga menghasilkan materi dan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali. Secara keseluruhan, metode pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam membantu para siswa memahami fintech dan mendukung kesiapan mereka menghadapi perkembangan keuangan digital.
Kata kunci teknologi finansial; inovasi keuangan digital; edukasi fintech; siswa SMA; pembelajaran interaktif	

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung begitu cepat telah menghadirkan perubahan dalam cara manusia mengakses dan mengelola layanan keuangan. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya *financial technology (fintech)*, yang mengintegrasikan teknologi dengan layanan keuangan untuk menciptakan sistem yang lebih efisien, praktis, dan mudah diakses. *Fintech* pada dasarnya merupakan industri keuangan baru yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan aktivitas keuangan, mencakup berbagai layanan mulai dari pembayaran digital, perbankan berbasis internet, *peer-to-peer lending*, *crowdfunding*, *robo-advisory*, hingga aset kripto (Lagna & Ravishankar, 2022; Schueffel, 2016). Seiring berjalannya waktu, *fintech* tidak lagi hanya sekedar pelengkap sistem keuangan konvensional, melainkan telah berkembang menjadi kekuatan disruptif yang secara signifikan mengubah industri keuangan global (Varma et al., 2022). Perkembangan ini menuntut kesiapan masyarakat dalam memahami layanan keuangan digital, karena layanan keuangan digital berpotensi untuk meningkatkan inklusi keuangan melalui akses yang lebih mudah, cepat, dan terjangkau bagi masyarakat (World Bank, 2021).

Indonesia menjadi salah satu negara dengan pertumbuhan ekosistem *fintech* yang paling pesat di kawasan Asia Tenggara. Nilai ekonomi digital Indonesia mencatatkan lonjakan hingga USD 77 miliar sepanjang tahun 2022, dengan proyeksi mencapai USD 130 miliar pada 2025, seiring dengan terus bertambahnya jumlah penyelenggara inovasi keuangan digital dari 87 perusahaan pada 2022 menjadi 99 perusahaan pada 2023 (East Ventures, 2023). Pertumbuhan ini turut didorong oleh meningkatnya penetrasi *smartphone* dan preferensi masyarakat terhadap kemudahan transaksi non-tunai. Sebagai gambaran, penggunaan dompet digital yang sebelum pandemi hanya berada di kisaran 10% mengalami lonjakan drastis menjadi 44% sepanjang 2020, mencerminkan percepatan adopsi layanan keuangan digital yang luar biasa di tengah masyarakat (East Ventures, 2023).

Namun di balik pesatnya pertumbuhan tersebut, terdapat persoalan yang tidak bisa diabaikan, yakni kesenjangan antara tingkat penggunaan dan tingkat pemahaman masyarakat terhadap layanan keuangan digital itu sendiri. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilaksanakan OJK pada tahun 2022, indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia baru mencapai 49,86%, sementara indeks inklusi keuangan sudah jauh lebih tinggi di angka 85,10% (OJK, 2022). Kesenjangan ini menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang sudah menggunakan produk dan platform keuangan digital, tetapi belum memiliki pemahaman yang memadai tentang cara kerja, manfaat, maupun risiko yang melekat padanya.

Kondisi ini juga terjadi pada generasi muda, khususnya para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Mayoritas pengguna aktif dompet digital dan platform keuangan digital di Indonesia didominasi oleh Generasi Z (yang lahir pada tahun 1997 - 2012). Para siswa SMA yang berada tepat di kelompok usia ini sudah mulai atau bahkan aktif menggunakan berbagai platform inovasi keuangan digital untuk kebutuhan sehari-hari, mulai dari pembayaran, tabungan digital, hingga investasi. Namun, tingginya intensitas penggunaan tersebut belum diimbangi dengan pemahaman yang terstruktur tentang kategori platform, cara membedakannya, serta mana yang resmi terdaftar dan diawasi otoritas. Hal ini sejalan dengan temuan studi PISA yang menunjukkan bahwa kemampuan para siswa Indonesia dalam mengaplikasikan pengetahuan pada situasi nyata yang melibatkan keputusan keuangan masih berada jauh di bawah rata-rata negara peserta lainnya (OECD, 2020).

Pemahaman terhadap produk dan platform keuangan digital merupakan bagian dari investasi pengetahuan yang berdampak langsung pada kualitas keputusan finansial seseorang (Lusardi & Mitchell, 2014). Lebih spesifik dalam konteks digital, penelitian yang mengkaji dampak literasi *fintech* pada Generasi Z di Indonesia juga menunjukkan bahwa pemahaman terhadap platform keuangan digital berkaitan erat dengan perilaku keuangan yang lebih

bertanggung jawab, termasuk kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai konsumen layanan digital (Azzahra & Afgani, 2023; Widiharlina et al., 2023). Pada cakupan yang lebih luas, *fintech* terbukti memiliki peran positif dalam mendorong inklusi keuangan di negara-negara berkembang, namun dampak optimal tersebut hanya bisa diraih apabila penggunaannya memiliki pemahaman yang memadai tentang platform yang mereka gunakan (Feyen et al., 2021; Mention, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk memberikan edukasi atau mengajar ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) terhadap *financial technology (fintech)* dan berbagai bentuk inovasi keuangan digital yang berkembang saat ini. Kegiatan ini difokuskan pada pengenalan konsep dasar *fintech* serta klasifikasi berbagai platform keuangan digital, seperti *e-wallet*, layanan pembayaran digital, investasi berbasis aplikasi, hingga platform pinjaman online, sehingga para siswa mampu memahami perbedaan karakteristik dan fungsi dari masing-masing layanan tersebut.

Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya mengenal berbagai platform *fintech* yang ada, tetapi juga mampu membedakan jenis layanan keuangan digital berdasarkan fungsi dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, para siswa dapat menggunakan layanan tersebut secara lebih tepat, sesuai kebutuhan, serta memiliki kesadaran terhadap aspek keamanan dan legalitas platform yang digunakan.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan edukatif-partisipatif, yaitu pendekatan yang menggabungkan penyampaian materi dengan keterlibatan aktif para siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan edukatif dilakukan melalui penyampaian materi secara langsung kepada para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan media presentasi yang disusun secara terstruktur, komunikatif, serta disesuaikan dengan tingkat pemahaman para siswa. Materi yang diberikan mencakup pengenalan konsep dasar *financial technology (fintech)*, jenis-jenis layanan keuangan digital, manfaat, serta risiko penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain penyampaian materi, kegiatan juga dilengkapi dengan metode interaktif berupa permainan kuartet yang dirancang secara khusus sebagai media pembelajaran. Permainan ini memuat berbagai kategori platform inovasi keuangan digital, sehingga para siswa dapat belajar mengenali, mengelompokkan, dan memahami fungsi masing-masing layanan *fintech* secara lebih aplikatif. Melalui kegiatan ini, para siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi para siswa. Kondisi tersebut dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi, minat belajar, serta kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan para siswa secara signifikan (Balaskas et al., 2023; Deng et al., 2020; Kaldarova et al., 2023; Yu, 2021). Dengan demikian, kombinasi antara metode edukatif dan partisipatif diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mendukung proses penyampaian materi sekaligus mengevaluasi ketercapaian tujuan kegiatan. Instrumen utama berupa media presentasi yang berisi materi mengenai konsep dasar *financial technology (fintech)*, berbagai jenis layanan keuangan digital, manfaat, risiko, serta pentingnya menggunakan layanan keuangan digital secara bijaksana. Selain itu, digunakan media pembelajaran berupa permainan kuartet yang dirancang secara khusus untuk membantu peserta

mengenali dan membedakan berbagai kategori layanan fintech, seperti dompet digital (*e-wallet*), perbankan digital, investasi berbasis aplikasi, *peer-to-peer lending*, dan layanan pembayaran digital. Media pembelajaran tersebut berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman peserta melalui aktivitas yang interaktif dan kolaboratif.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, diskusi, dokumentasi, dan angket evaluasi. Observasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dengan memperhatikan tingkat partisipasi siswa, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan menjawab pertanyaan, serta kemampuan mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis layanan fintech. Selain observasi, dilakukan pula diskusi dan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk menggali pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan sekaligus memperoleh umpan balik secara langsung mengenai proses pembelajaran.

Dokumentasi kegiatan juga dilakukan melalui pengambilan foto selama pelaksanaan kegiatan sebagai bukti pelaksanaan sekaligus dokumentasi pendukung laporan pengabdian masyarakat. Di samping itu, pihak mitra diberikan angket evaluasi untuk menilai pelaksanaan kegiatan, meliputi kesesuaian materi, metode pembelajaran, manfaat kegiatan, serta penyampaian materi oleh tim pelaksana. Berbagai teknik pengumpulan data tersebut digunakan secara terpadu sehingga informasi yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan kegiatan dan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti edukasi.

Data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan edukasi mengenai *financial technology* dan inovasi keuangan digital. Analisis dilakukan dengan membandingkan kondisi pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan berdasarkan hasil observasi, diskusi, serta kemampuan peserta dalam menjelaskan kembali materi yang telah diberikan. Perubahan tersebut dianalisis dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam mengenali berbagai jenis platform fintech, memahami fungsi masing-masing layanan, membedakan karakteristik setiap platform, serta menjelaskan manfaat dan risiko penggunaan layanan keuangan digital.

Selanjutnya, hasil observasi selama kegiatan dianalisis untuk melihat tingkat partisipasi siswa, antusiasme selama mengikuti pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi, serta keaktifan saat mengikuti permainan kuartet sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh dari dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat deskripsi pelaksanaan kegiatan, sedangkan hasil angket evaluasi dari pihak mitra dianalisis secara deskriptif dengan menyajikan tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan dalam bentuk uraian. Seluruh hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan menghubungkan temuan kegiatan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu mengenai literasi keuangan digital, *financial technology*, dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dengan demikian, analisis tidak hanya menggambarkan perubahan yang terjadi selama kegiatan berlangsung, tetapi juga menjelaskan bagaimana pendekatan edukatif-partisipatif melalui penyampaian materi dan permainan kuartet mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta kesiapan siswa dalam menghadapi perkembangan layanan keuangan digital. Pendekatan analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat serta menjadi dasar untuk penyempurnaan program edukasi serupa pada masa yang akan datang.

Prosedur pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, antara lain:

- Identifikasi kebutuhan mitra melalui komunikasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui tingkat pemahaman awal para siswa terkait *fintech*
- Penyusunan materi edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik para siswa SMA
- Perancangan media pembelajaran berupa permainan kuartet yang memuat berbagai kategori layanan *fintech*
- Persiapan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat presentasi dan media pembelajaran
- Koordinasi teknis pelaksanaan kegiatan dengan pihak sekolah

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi mengenai *fintech* dan inovasi keuangan digital kepada siswa secara interaktif. Penyampaian materi tidak hanya dilakukan secara satu arah, tetapi juga disertai dengan diskusi dan tanya jawab untuk mendorong keterlibatan aktif para siswa. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kuartet sebagai bentuk penguatan pemahaman. Dalam permainan ini, para siswa diminta untuk mengelompokkan kartu berdasarkan kategori *fintech*, seperti pembayaran digital, investasi, pinjaman online, dan perbankan digital. Aktivitas ini bertujuan untuk membantu para siswa memahami perbedaan fungsi dan karakteristik masing-masing layanan secara lebih konkret.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan pemahaman para siswa. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui:

- Observasi terhadap partisipasi dan keaktifan para siswa selama kegiatan berlangsung
- Diskusi dan sesi tanya jawab untuk mengukur pemahaman para siswa
- Umpan balik langsung dari peserta terkait materi dan metode pembelajaran

Selain itu, evaluasi juga dilakukan kepada pihak mitra melalui pengisian angket kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan di masa mendatang.

4. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Laporan disusun secara sistematis yang mencakup latar belakang kegiatan, metode pelaksanaan, hasil yang diperoleh, serta evaluasi kegiatan. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pertanggungjawaban, tetapi juga sebagai referensi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal **1 April 2026** di SMA Kristen Masa Depan Cerah Surabaya, dengan sasaran utama para siswa kelas X. Pemilihan lokasi dan sasaran kegiatan didasarkan pada pertimbangan bahwa para siswa pada tingkat ini merupakan bagian dari Generasi Z yang telah akrab dengan penggunaan teknologi digital, termasuk layanan keuangan berbasis aplikasi. Kegiatan dilakukan secara langsung (tatap muka) di lingkungan sekolah dengan melibatkan peserta secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Interaksi langsung antara fasilitator dan para siswa mendukung komunikasi yang lebih efektif serta memberikan kesempatan bagi para siswa untuk bertanya dan berdiskusi secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi *financial technology* (*fintech*) dan inovasi keuangan digital kepada para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan ini mengkombinasikan dua pendekatan utama, yaitu penyampaian materi secara langsung dan pembelajaran interaktif melalui media permainan kuartet sebagai media penguatan pemahaman materi. Kombinasi kedua pendekatan ini dinilai mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif para siswa dalam memahami materi yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, para siswa terlihat antusias, baik saat penyampaian materi maupun saat mengikuti permainan kuartet. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan interaksi aktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dibandingkan metode konvensional (Yu, 2021). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan kepuasan belajar para siswa (Balaskas et al., 2023).

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diketahui bahwa sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar para siswa telah mengenal layanan *fintech*, terutama dompet digital (*e-wallet*) yang digunakan untuk transaksi sehari-hari seperti pembayaran makanan, transportasi, maupun belanja daring. Namun, pemahaman siswa masih terbatas pada fungsi dasar layanan tersebut dan belum mencakup pengetahuan mengenai jenis-jenis layanan keuangan digital lainnya, seperti layanan pinjaman online (*peer to peer lending*), investasi berbasis aplikasi, maupun layanan perbankan digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tingkat penggunaan layanan *fintech* dengan pemahaman terhadap karakteristik dan fungsi masing-masing platform. Hal ini menjadi penting mengingat perkembangan teknologi dalam layanan keuangan menuntut individu untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengakses layanan tersebut secara mandiri dan efisien (Feyen et al., 2021; Morgan, 2019). Selain itu, rendahnya pemahaman juga berpotensi meningkatkan risiko kesalahan dalam pengambilan keputusan finansial, terutama di kalangan generasi muda yang cenderung memiliki tingkat konsumsi digital yang tinggi (Lusardi & Mitchell, 2014).

Untuk memberikan gambaran hasil kegiatan, berikut disajikan ringkasan tingkat pemahaman para siswa sebelum dan sesudah kegiatan:

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Pemahaman Para Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek Pengamatan	Sebelum Kegiatan (Observasi)	Sesudah Kegiatan (Observasi)
Pemahaman konsep <i>fintech</i>	Terbatas pada <i>e-wallet</i>	Mulai memahami konsep <i>fintech</i> secara keseluruhan
Pengetahuan jenis platform	Sangat terbatas	Mulai mengenali berbagai platform digital
Kemampuan membedakan layanan	Belum dapat membedakan	Mulai dapat membedakan fungsi masing-masing layanan
Pemahaman risiko	Belum terlalu memahami	Mulai memahami risiko

penggunaan <i>fintech</i>	risiko	penggunaan layanan digital
---------------------------	--------	----------------------------

Sumber: Hasil Observasi (2026)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya perubahan pemahaman para siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan dalam mengenali serta membedakan berbagai jenis platform keuangan digital. Setelah mengikuti kegiatan edukasi, para siswa tidak hanya mampu menyebutkan jenis layanan *fintech*, tetapi juga mulai memahami fungsi, manfaat, serta perbedaan karakteristik antar layanan tersebut. Selain itu, terlihat adanya peningkatan pemahaman para siswa. Mereka mulai mengenali berbagai jenis *platform* keuangan digital, memahami fungsi masing-masing layanan, serta mampu membedakan karakteristiknya. Selain itu, para siswa juga mulai memahami adanya risiko dalam penggunaan *fintech*, seperti pentingnya menjaga keamanan data pribadi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para siswa dan mampu menjawab kebutuhan pemahaman mereka terhadap perkembangan keuangan digital saat ini. Peningkatan pemahaman tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang dilaksanakan telah berhasil meningkatkan literasi keuangan digital para siswa. Menurut Lusardi dan Mitchell (2014), literasi keuangan merupakan kemampuan individu dalam memahami konsep keuangan sehingga mampu mengambil keputusan keuangan secara tepat. Dalam konteks kegiatan ini, peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali jenis layanan *fintech*, memahami fungsi masing-masing layanan, serta menyadari risiko penggunaannya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang menjadi dasar terbentuknya perilaku keuangan yang lebih bertanggung jawab.

Selain peningkatan pemahaman, terjadi pula peningkatan partisipasi para siswa selama kegiatan berlangsung. Para siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti diskusi, mengajukan pertanyaan, serta terlibat dalam permainan kuartet yang diberikan. Partisipasi aktif para siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini. Penggunaan metode pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu proses pemahaman materi secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar para siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Kaldarova et al., 2023; Yu, 2021). Dengan adanya interaksi yang lebih intens antara para siswa dan materi pembelajaran, proses transfer pengetahuan menjadi lebih optimal.

Dari sisi pelaksanaan, permainan kuartet berfungsi sebagai media penguatan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui permainan ini, para siswa dapat mengasosiasikan nama platform *fintech* dengan fungsi dan kategorinya, sehingga membantu proses pemahaman materi secara lebih aplikatif. Selain itu, permainan ini juga mendorong para siswa untuk berpikir secara aktif dalam mengelompokkan informasi serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kerjasama para siswa. Hasil tersebut juga mendukung konsep *experiential learning*, yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan praktik, diskusi, dan refleksi. Dalam kegiatan ini, permainan kuartet memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mendiskusikan berbagai jenis layanan *fintech* bersama anggota kelompoknya. Aktivitas tersebut mendorong siswa membangun pemahaman secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari pemateri. Dengan demikian, penggunaan permainan kuartet tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konseptual mengenai *fintech* sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah

dipahami dan diingat. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Balaskas et al. (2023), Deng et al. (2020), dan Yu (2021) yang menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan dalam kegiatan edukasi *fintech* merupakan strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar pada siswa Sekolah Menengah Atas.

Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan output yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Output tersebut meliputi materi edukasi *fintech* dan inovasi keuangan digital, media pembelajaran berupa permainan kuartet, serta dokumentasi dan laporan kegiatan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan kembali dalam kegiatan edukasi serupa di masa mendatang, baik di sekolah yang sama maupun di institusi pendidikan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat dalam jangka pendek, tetapi juga berpotensi memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan literasi keuangan digital di kalangan para siswa. Kondisi ini sejalan dengan peran *fintech* dalam mendorong inklusi keuangan apabila diiringi dengan pemahaman yang memadai (Mention, 2019). Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa *fintech* memiliki kontribusi penting dalam transformasi sistem keuangan dan peningkatan inklusi keuangan, khususnya di negara berkembang yang sebelumnya memiliki keterbatasan akses terhadap layanan keuangan formal. Melalui pemanfaatan teknologi digital, *fintech* mampu menjangkau masyarakat yang belum terlayani oleh sistem perbankan konvensional serta menyediakan layanan keuangan yang lebih efisien, cepat, dan mudah diakses. Namun demikian, efektivitas peran *fintech* tersebut sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan literasi keuangan penggunanya, sehingga edukasi menjadi faktor penting dalam memaksimalkan manfaat yang dihasilkan (Feyen et al., 2021).

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi *fintech* dengan pendekatan interaktif dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman para siswa terhadap inovasi keuangan digital. Dalam konteks yang lebih luas, perkembangan *fintech* telah menjadi bagian penting dalam transformasi sistem keuangan global, yang menuntut masyarakat untuk memiliki pemahaman yang memadai agar dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut (Feyen et al., 2021). Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media permainan kuartet dalam kegiatan edukasi *fintech* tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi keuangan digital sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan ekosistem keuangan digital di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa edukasi mengenai *financial technology (fintech)* dan inovasi keuangan digital kepada para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Masa Depan Cerah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman para siswa terkait berbagai jenis, fungsi, serta risiko layanan keuangan digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, pemahaman para siswa cenderung terbatas pada penggunaan dompet digital (*e-wallet*) sebagai alat transaksi saja. Namun setelah mengikuti kegiatan, para siswa mulai memahami berbagai jenis *fintech*, fungsi, serta risiko penggunaannya. Selain itu, partisipasi para siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Melalui penyampaian materi yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran interaktif berupa permainan kuartet, para siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam

mengenali, membedakan, dan memahami karakteristik berbagai platform *fintech* serta memahami risiko penggunaan *fintech*. Selain itu, partisipasi para siswa selama kegiatan berlangsung juga meningkat, yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif yang dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam membantu para siswa memahami konsep *fintech* dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, T., & Afgani, K. F. (2023). Impact of Super Apps Usage on Financial Literacy and Financial Behavior of Generation Z in Indonesia: A Literature Synthesis. *Journal Integration of Management Studies*.
- Balaskas, S., Zotos, C., Koutroumani, M., & Rigou, M. (2023). Effectiveness of GBL in the engagement, motivation, and satisfaction of 6th grade pupils: a Kahoot! Approach. *Educ. Sci.*13:1214. doi: 10.3390/educsci13121214
- Deng L., Wu S. Y., Chen Y. M., Peng Z. M. (2020). Digital game-based learning in a Shanghai primary-school mathematics class: a case study. *J. Comput. Assist. Learn.*36, 709–717. doi: 10.1111/jcal.12438
- East Ventures. (2023). East Ventures Digital Competitiveness Index 2023. East Ventures. <https://east.vc/report/east-ventures-digital-competitiveness-index-2023>
- Feyen, E., Frost, J., Gambacorta, L., Natarajan, H., & Saal, M. (2021). Fintech and the Digital Transformation of Financial Services. BIS Papers No. 117. <https://www.bis.org/publ/bppdf/bispap117.pdf>
- Kaldarova B., Omarov B., Zhaidakbayeva L., Tursynbayev A., Beissenova G., Kurmanbayev B., et al. (2023). Applying game-based learning to a primary school class in computer science terminology learning. *Front. Educ.*8:1100275. doi: 10.3389/feduc.2023.1100275
- Lagna, A. & Ravishankar, M., N. (2021). Making the world a better place with fintech research. *Information Systems Journal*. <https://doi.org/10.1111/isj.12333>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The Economic Importance of Financial Literacy: Theory and Evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Mention, A. L. (2019). The future of Fintech. *Research-Technology Management*, 62(4), 59–63. <https://doi.org/10.1080/08956308.2019.1613123>
- OECD. (2020). PISA 2018 Results: Are Students Smart about Money? Volume IV. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/48ebd1ba-en>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022. <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun-2022.aspx>
- Schueffel, P. (2016). Taming the Beast: A Scientific Definition of Fintech. *Journal of Innovation Management*. 10.2139/ssrn.3097312

- Widiharlina, R. T., Saputra, M., Wegman, D. J., & Puspitasari, W. (2023). Exploring the Fintech Adoption among Indonesian Gen Z: An Analysis using the Theory of Planned Behavior among Digital Literacy Users. 2023 International Conference on Advancement in Data Science, E-Learning and Information System (ICADEIS), 1–6.
- World Bank. (2021). Universal Financial Access 2020: Lessons for the future. <https://documents1.worldbank.org/curated/n/099045106142226430/pdf/P16287007a0d6b0680a7420d4fe7fbc767d.play>
- Yu, Z. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction during the COVID-19 pandemic. *J. Educ. Comput. Res.*59, 522–546. doi: 10.1177/0735633120969214