Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia
Published by
Media Publikasi Cendekia Indonesia
https://www.journalmpci.com/index.php/jppmi/index
ISSN : 2830-2567 (Online - Elektronik)
ISSN 2830-2567

Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia, Vol. 5 No. 2 (2026): 678-686

Efektivitas Penggunaan Modul Literasi Keuangan Digital pada Siswa SMK di Kabupaten Lampung Timur

Effectiveness of Using Digital Financial Literacy Modules for Vocational High School Students in East Lampung Regency

Endang Asliana[1]*, Artie Arditha R[1], Dewi Zakia[1], Dian Nirmala Dewi[1], Endah Yuni Puspitasari[1], Fenni Yufantria[1]

[1] Program Studi Akuntansi Bisnis Digital, Politeknik Negeri Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

*Email Korespondensi: asleeanna@polinela.ac.id

Abstrak

Rendahnya literasi keuangan di kalangan pelajar, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), menjadi tantangan serius di era digital yang ditandai dengan maraknya layanan keuangan berbasis aplikasi seperti e-wallet, paylater, dan pinjaman online. Kurangnya pemahaman mengenai pengelolaan keuangan pribadi mengakibatkan siswa rentan terhadap perilaku konsumtif dan risiko keuangan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan modul literasi keuangan digital berbasis e-book dalam meningkatkan pemahaman siswa SMK di Kabupaten Lampung Timur. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman keuangan siswa dari kategori cukup (59,8%) menjadi sangat baik (85,2%), membuktikan bahwa intervensi melalui modul digital e-book mampu mempercepat penyerapan konsep keuangan yang kompleks bagi siswa SMK. Intervensi ini memberikan dampak proteksi dini bagi pelajar terhadap bahaya pinjaman online ilegal dan fitur paylater melalui simulasi manajemen kas, sehingga siswa memiliki kesadaran kritis dalam menggunakan layanan keuangan berbasis aplikasi. Penggabungan modul e-book interaktif dengan metode simulasi terbukti efektif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (joyful learning), tercermin dari 90% peserta yang merasa lebih percaya diri dalam mengambil keputusan finansial pribadi. Modul e-book yang dikembangkan berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri yang praktis, memungkinkan siswa di wilayah Lampung Timur untuk mengakses informasi literasi keuangan yang relevan secara fleksibel dan berkelanjutan tanpa terbatas waktu di kelas. Kegiatan ini berhasil membangun model kerja sama antara universitas dan sekolah dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, sekaligus menjadi landasan bagi SMK N 1 Sukadana untuk mengintegrasikan literasi keuangan digital ke dalam kurikulum sekolah.

Kata kunci: Literasi Keuangan Digital, Modul E-Book, Pelatihan Pengelolaan Keuangan

Abstract

Low financial literacy among students, particularly in Vocational High Schools (SMK), poses a serious challenge in the digital era, marked by the proliferation of app-based financial services such as e-wallets, paylater, and online loans. A lack of understanding regarding personal financial management makes students vulnerable to consumptive behavior and financial risks. This initiative aims to measure the effectiveness of a digital financial literacy module based on an e-book in enhancing the understanding of SMK students in East Lampung Regency. The training was conducted using a workshop model with a participatory approach, involving 44 eleventh-grade students from SMK N 1 Sukadana. The program successfully increased students' financial understanding from the "fair" category (59.8%) to "excellent" (85.2%), proving that digital e-book module interventions can accelerate the absorption of complex financial concepts for vocational high school students. This intervention provides early protection for students against the dangers of illegal online loans and "paylater" features through cash management simulations, fostering critical awareness in using app-based financial services. The integration of interactive e-book modules with simulation methods proved effective in creating a "joyful learning" experience, reflected by 90% of participants feeling more confident in making personal financial decisions. The developed e-book module serves as a practical independent learning tool, allowing students in the East Lampung region to access relevant financial literacy information flexibly and sustainably beyond classroom hours. This initiative successfully established a collaborative model between the university and the school to address 21st-century educational challenges, while providing a foundation for SMK N 1 Sukadana to integrate digital financial literacy into the school curriculum.

Keywords: *Digital Financial Literacy, E-Book Module, Financial Education*

Pesan Utama:

- Penggunaan modul digital berbasis *e-book* meningkatkan skor pemahaman literasi keuangan siswa SMK sasaran dari kategori "cukup" (59,8%) menjadi "sangat baik" (85,2%), mempermudah penyerapan konsep keuangan yang kompleks di tingkat sekolah.
- Kombinasi modul interaktif dan simulasi manajemen kas menumbuhkan rasa percaya diri pada 90% peserta dalam pengambilan keputusan finansial mandiri, khususnya dalam membangun kewaspadaan dini terhadap risiko konsumtif layanan digital seperti *paylater* dan pinjaman daring ilegal tanpa mengklaim jaminan perilaku bebas risiko seumur hidup.

Copyright (c) 2026 Authors.

Received: 27 February 2026
Accepted: 19 May 2026
Published: 01 November 2026

DOI: https://doi.org/10.56303/jppmi.v5i2.1309

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

GRAPHICAL ABSTRACT



PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, kemampuan mengelola keuangan pribadi menjadi keterampilan esensial, terutama bagi generasi muda seperti siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK yang terlibat dalam kegiatan praktik kerja industri, proyek kewirausahaan, atau usaha mikro seringkali sudah berhadapan dengan keputusan keuangan sehari-hari. Namun demikian, berbagai survei menunjukkan bahwa literasi keuangan

di kalangan pelajar Indonesia masih tergolong rendah. Survei Nasional OJK (2022) menemukan bahwa hanya 35,5% pelajar memahami konsep dasar keuangan, sementara sebagian besar masih kesulitan dalam membuat anggaran, menabung secara konsisten, maupun memprioritaskan kebutuhan finansial.

Rendahnya literasi keuangan diperburuk dengan maraknya layanan keuangan digital seperti e-wallet, paylater, dan pinjaman online, yang seringkali dimanfaatkan tanpa pemahaman risiko. Di kalangan remaja dan pelajar, perilaku konsumtif juga semakin meningkat, terutama pada produk digital seperti game online dan e-commerce. Kurangnya pemahaman mengenai manajemen keuangan dapat menyebabkan pelajar terjerumus dalam pengeluaran tidak terkontrol, hingga penggunaan layanan pinjaman yang berisiko.

Observasi di beberapa SMK menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mendapatkan pembelajaran keuangan yang memadai di sekolah. Banyak dari mereka berasal dari keluarga berpenghasilan menengah ke bawah, dengan orang tua bekerja di sektor informal dan kurang memiliki praktik pengelolaan keuangan yang terstruktur. Kondisi ini menyebabkan siswa tumbuh tanpa teladan finansial yang kuat, sehingga tidak memiliki kebiasaan membuat anggaran, mencatat pengeluaran, atau menabung secara rutin.

Dalam konteks ini, dibutuhkan intervensi edukatif yang sistematis dan mudah diakses oleh siswa. Salah satu inovasi yang semakin relevan adalah penggunaan modul literasi keuangan berbasis e-book, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui perangkat digital yang sudah akrab bagi mereka. E-book menawarkan fleksibilitas tinggi, kemudahan navigasi, serta kemampuan integrasi elemen multimedia seperti ilustrasi, infografis, dan video pendek yang dapat membuat konsep keuangan lebih mudah dipahami.

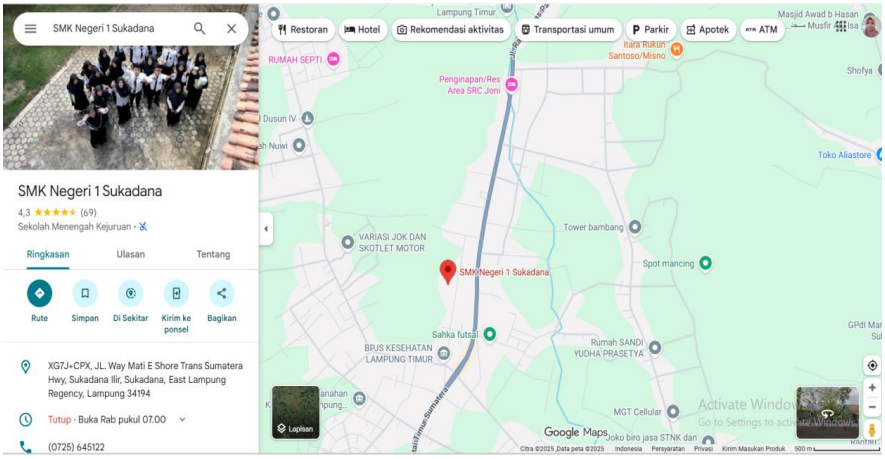
Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan modul digital terbukti efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa. Qoriah et al. (2022) menemukan adanya peningkatan nilai siswa dari 65 menjadi 85 setelah menggunakan modul digital, disertai peningkatan motivasi belajar sebesar 35%. Gaol & Tampubolon (2023) melaporkan bahwa penggunaan e-modul menghasilkan N-gain 0,72, kategori tinggi, menandakan peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep. Mole et al. (2023) menunjukkan bahwa e-modul berbasis flipbook mampu meningkatkan literasi digital siswa dengan N-gain 0,71, yang berarti efektif. Penelitian lain, Krismayanti & Sudibyo, (2021) juga membuktikan bahwa modul digital memiliki tingkat ketuntasan belajar lebih dari 83%**,** dengan respons siswa sangat baik.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa modul dalam bentuk digital bukan hanya mampu menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Sayangnya, integrasi modul digital, khususnya dalam bidang literasi keuangan, masih sangat terbatas di tingkat satuan pendidikan vokasi. Padahal, pembelajaran literasi keuangan berbasis e-book berpotensi memberikan dampak positif yang besar bagi siswa SMK, mengingat tingginya keterpaparan mereka terhadap transaksi digital dan aktivitas ekonomi produktif. Dengan dukungan desain yang interaktif, penyajian materi yang kontekstual, serta kemudahan akses melalui perangkat digital, modul literasi keuangan berbasis e-book diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep seperti pengelolaan pendapatan, pencatatan keuangan, tabungan, hingga risiko produk keuangan digital.

Melihat pentingnya literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari siswa SMK dan efektivitas modul digital dalam meningkatkan hasil belajar, perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan modul literasi keuangan digital berbasis e-book. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai kontribusi modul digital dalam meningkatkan literasi keuangan siswa, serta menjadi landasan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Dalam hal ini, SMK 1 Sukadana dipilih karena sebagai sekolah rujukan di Lampung Timur, mereka memiliki potensi besar namun masih membutuhkan variasi media ajar yang lebih modern. Fokus pengabdian di lokasi ini diharapkan bisa membantu siswa lebih siap menghadapi dunia kerja melalui pemahaman keuangan yang lebih baik.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SMK N 1 Sukadana Lampung Timur, Jl. Way Mati Lintas Timur, Desa Sukadana Ilir, Kecamatan Sukadana, Lampung Timur. Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Agustus 2025 SMK N 1 Sukadana, Lampung Timur. Partisipan yang terlibat adalah 44 siswa kelas XI, di mana pemilihan jenjang ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas XI telah memiliki dasar pengetahuan akuntansi yang cukup namun mulai terpapar pada kebutuhan transaksi digital yang lebih kompleks dibandingkan siswa kelas X, serta belum terbebani fokus ujian akhir seperti siswa kelas XII.

Model pelatihan yang digunakan adalah *workshop* dengan proporsi 70% praktik dan 30% teori. Untuk mengukur efektivitas kegiatan, instrumen evaluasi yang digunakan meliputi soal Pre-test dan Post-test terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi manajemen kas, risiko pinjaman online, dan fitur layanan keuangan digital. Instrumen ini telah melalui uji validitas isi (*content validity*) oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran. Kuesioner Umpan Balik pada kegiatan ini menggunakan skala Likert yang telah divalidasi secara internal untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan modul dan kepercayaan diri siswa dalam pengambilan keputusan finansial. Reliabilitas instrumen dipastikan melalui konsistensi butir pertanyaan yang telah diuji coba pada kelompok kecil sebelum kegiatan utama dilaksanakan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, adalah:

1. Menyusun penyusunan materi pembelajaran didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa SMK. Topik yang disajikan dalam modul literasi keuangan digital antara lain: a) Modul budgeting, menabung, dan investasi dasar; b) Modul Bahaya pinjol ilegal dan tips penggunaan e-wallet bijak; c) Menyusun financial plan sederhana bagi siswa SMK. Materi yang telah disusun disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti, contoh-contoh kekinian, mudah diakses dengan menggunakan ponsel.
2. Pelatihan dilaksanakan secara interaktif. Pretest dilaksanakan dengan membagikan kuis interaktif Gaya Manajemen Keuangan yang bisa diakses pada link berikut https://interacty.me/projects/5d25b4bf586fdd5c . Selanjutnya penyampaian materi pelatihan, modul link bisa diakses pada link berikut **https://heyzine.com/flip-book/d322dfdebc**. Kemudian kuis interaktif untuk mendapatkan 16 peserta kegiatan *Money Maze*, game literasi keuangan, kuis bisa diakses pada link berikut **https://wayground.com/join?gc=559777**. Untuk memastikan pelatihan menarik dan berdampak, kami menggunakan pendekatan inovatif menggunakan kuisinteraktif *Financial Board Game Money Maze.*
   - Desain: Permainan papan interaktif dengan skenario pengelolaan uang sehari-hari (misal: mengatur gaji, membayar tagihan, atau memilih investasi) dalam bentuk kartu-kartu yang dipilih secara acak.

- Tujuan: Melatih pengambilan keputusan keuangan dalam situasi simulasi yang aman.
- Implementasi: Siswa dibagi dalam kelompok untuk bersaing mencapai "target keuangan" tertinggi.

3. Evaluasi dan Umpan Balik Kegiatan. Setelah kegiatan pelatiah selesai, evaluasi dilakukan dengan mengukur efektifitas program, yang terdiri dari kuis interaktif yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan kuesioner sebagai umpan balik dari peserta tentang materi, metode pembelajaran, dan *gameboard Money Maze.* Peserta juga diminta untuk menuliskan testimoni dan saran untuk perbaikian kegiatan mendatang.
4. Tindaklanjut. Sebagai tindaklanjut kegiatan ini, diharapkan sekolah mempertimbangkan kegiatan pengelolaan keuangan sebagai salah satu ekstrakulikuler yang bisa dipilih oleh siswa yang memiliki ketertarikan dengan dunia pengelolaan keuangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pintar kelola uang dalam genggaman; pelatihan literasi keuangan digital ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pengelolaan keuang pribadi di era digital, bagaimana menyusun *budgeting,* menabung, dan investasi dasar. Selain itu, peserta juga diharapkan mampu menyusun financial plan sederhana, memiliki keterampilan mencatat penerimaan dan pengeluaran sehari-hari, dan lebih bijak dalam berinteraksi dengan keuangan digital (e-wallet/pinjol).

Berikut adalah rincian hasil yang diperoleh dari kegiatan ini, antara lain:

1. Peningkatan Pemahaman Siswa

Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah sebanyak 44 siswa kelas XI SMK N 1 Sukadana Lampung Timur. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta mengalami peningkatan kemampuan dari sebelum pelatihan rata-rata sebesar 59,8% menjadi 85,2%. berikut adalah tabulasi nilai peserta kegiatan.

Tabel 1. Tabulasi Nilai Pretest dan Postest Peserta Pelatihan

No	Pertanyaan	Akurasi Jawaban Pretest	Akurasi Jawaban Posttest
1	Apa tujuan utama dari menabung?	68%	88%
2	Jika kamu memiliki penghasilan Rp200.000 dan menabung 20%, berapa yang harus kamu simpan?	52%	86%
3	Pengeluaran manakah yang termasuk 'kebutuhan'?	64%	80%
4	Apa yang dimaksud dengan anggaran keuangan?	44%	86%
5	Jika kamu ingin membeli barang mahal, apa yang sebaiknya dilakukan?	70%	90%
6	Apa manfaat mencatat pengeluaran harian?	66%	80%
7	Apa yang dimaksud dengan 'pengeluaran tidak tetap'?	58%	88%
8	Manakah dari berikut ini yang termasuk sumber pemasukan?	64%	84%
9	Jika kamu selalu menghabiskan uang untuk hal-hal yang tidak penting, maka…	62%	82%
10	Apa kebiasaan keuangan yang baik bagi remaja?	50%	88%
		59,8%	**85,2%**

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi keuangan digital. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Sutrisno, Parso, dan Reni (2025) yang menyatakan bahwa modul literasi keuangan menambah pemahaman siswa tentang literasi keuangan digital. Demikian pula menurut Gaol dan Togi (2022) yang menyatakan bahwa tingkat efektivitas penggunaan e-modul dengan skor 72% lebih tinggi dibanding siswa yang tidak menggunakan e-modul (sebesar 61%). Mole, Maria, dan Veronika (2024) menyatakan bahwa modul pembelajaran berbantuan Heyzine efektif meningkatakan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Peningkatan signifikan

pada skor *post-test* (dari 59,8% ke 85,2%) tidak hanya dipicu oleh pemaparan materi searah, tetapi juga didorong oleh proses internalisasi konsep melalui simulasi. Jika dalam penggunaan *e-book* siswa memahami literasi keuangan secara teoretis, maka melalui simulasi *board game*, siswa dipaksa untuk mempraktikkan teori tersebut dalam situasi yang menyerupai realitas. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam (*deep learning*) dibandingkan hanya membaca teks, karena siswa mengalami langsung konsekuensi finansial dari setiap keputusan yang mereka ambil di dalam permainan.

2. Partisipasi Siswa Aktif

Materi kegiaan disampaika secara interaktif, sehingga semua peserta sebanyak 44 siswa berpartisipasi aktif. Kuis kepribadian tentang pengelolaan uang dijadikan sebagai *ice breaking* disampaikan diawal kegiatn. Selanjutnya, kuis interaktif yang menyeleksi peserta menjadi 16 besar nilai tertinggi yang kemudian menjadi peserta dalam kegiatan *game board Money Maze.* Peserta dibagi menjadi 4 grup, dengan masing-masing grup berisi 4 siswa. Permainan menggunakan papan/ board dan 125 kartu dengan masing-masing 25 kartu untuk kesempatan, tantangan, kejadian, peristiwa, dan edukasi. Peserta dengan nilai akhir tertinggi mendapatkan hadiah. Berikut adalah gameboard dan beberapa contoh kartu yang digunakan dalam permainan.



Gambar 2. *Game Board Money Maze*



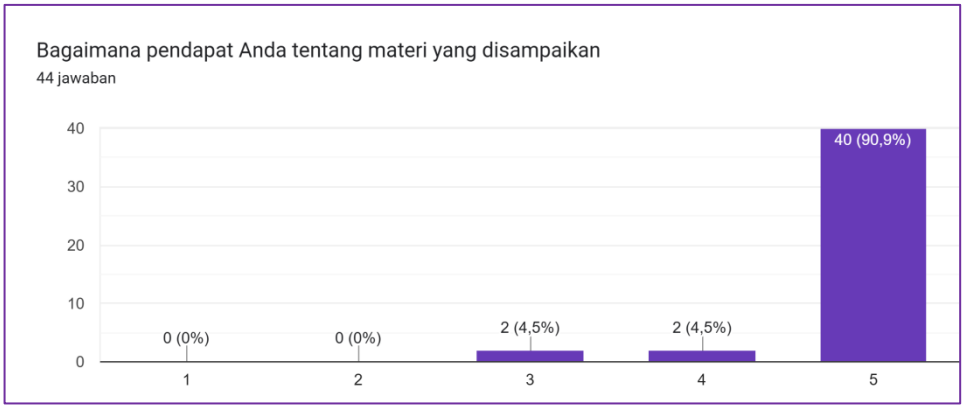
Gambar 3. Kartu *Money Maze*

Sebagai modal awal, masing-masing peserta diberikan uang mainan sebensar Rp700.000,00. Masing-masing peserta mendapat giliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah dadu. Jika berhenti di Kotak Kejadian, peserta mengambil 1 kartu Kejadian, lalu ikuti instruksi sesuai tertera pada kartu. Jika berhenti pada Kotak Pilihan, peserta mengmbil 1 kartu Pilihan, lalu pilih salah satu tindakan, peserta akan mendapat atau kehilangan uang sesuai pilihannya. Jika berhenti pada Kotak Tantangan, maka peserta jawab pertanyaannya, jika benar mendapatkan uang Rp200.000 dan salah membayar denda Rp50.000. jika berhenti pada Kotak Kesempatan, peserta mengambil kartu *Kesempatan*, lalu ikuti instruksi pada kartu. Terakhir jika berhenti pada Kotak Edukasi, peserta mengambil 1 kartu Edukasi, lalu membacanya dengan keras. Tidak ada efek uang pada kartu edukasi. Setiap kali pemain melewati START, akan mendapatkan tambahan uang saku sebesar Rp200.000,00, namun jika berhenti tepat di kotak START tidak mendapat tambahan uang saku. Jika dadu menunjukkan angka 6, peserta berhak melempar kembali dadu. Peserta dengan kekayaan terbanyak diakhir permainan adalah pemenangnya. Dalam kegiatan ini, siswa dengan kekayaan terbanyak sebesar Rp23.550.000 dan kekayaan paling sedikit sebesar Rp740.000,00.

Melalui simulasi *board game* 'Money Maze', teramati adanya perubahan perilaku keuangan siswa yang signifikan selama permainan berlangsung. Pada putaran awal, sebagian besar siswa cenderung impulsif saat mengambil 'Kartu Pilihan', dengan memilih opsi yang menawarkan kepuasan jangka pendek namun menghabiskan banyak uang mainan. Namun, setelah beberapa kali berhenti di 'Kotak Kejadian' yang memberikan risiko finansial tak terduga (seperti denda atau kehilangan uang), interaksi antar siswa mulai berubah menjadi lebih kompetitif sekaligus waspada. Siswa mulai mendiskusikan strategi untuk mempertahankan saldo kas mereka agar tetap bisa melanjutkan permainan saat melewati kotak 'START'. Interaksi dalam gim ini terbukti membantu mereka memahami risiko dengan lebih baik daripada sekadar membaca *e-book*; mereka belajar bahwa dalam keuangan digital, setiap keputusan memiliki *opportunity cost*. Sebagai contoh, perbedaan mencolok antara kekayaan tertinggi (Rp23.550.000) dan terendah (Rp740.000) mencerminkan sejauh mana efektivitas pengelolaan 'Kartu Kesempatan' dan kemampuan siswa dalam memitigasi risiko di 'Kotak Tantangan'. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi mampu mengubah konsep abstrak mengenai 'risiko keuangan' menjadi pengalaman praktis yang mudah diingat oleh siswa.

3. Umpan balik kegiatan

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner kegiatan yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengukur seberapa bermafaat materi yang disampaikan, sebanyak 90% peserta menyatakan materi yang disampaikan sangat bermanfaat dan relevan bagi mereka.



Gambar 4. Pendapat Peserta tentang materi yang disampaikan

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% peserta merasa materi ini sangat relevan. Hal ini didukung oleh testimoni lisan siswa yang menyatakan bahwa simulasi *board game* membuat mereka sadar akan bahaya 'pengeluaran tidak tetap' yang selama ini sering mereka abaikan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan *e-*

wallet. Peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengambil keputusan finansial merupakan dampak langsung dari penggabungan pemahaman teoretis modul digital dengan praktik simulasi yang intensif."

4. Penguatan kerjasama dengan sekolah

Kegiatan pelatihan ini berhasil menguatkan kerjasma yang konstruktif antara tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masayarakat dengan pihak SMK N 1 Sukadana. Pihak sekolah memberikan apresiasi yang tinggi terhadap program yang dilaksanakan, serta menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan literasi keuangan ke dalam muatan pembelajaran. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa pihak sekolah menyadari tentang pentingnya peningkatan kompetensi finansial bagi siswa. Pihak sekolah juga berkomitmen melanjutkan program sejenis di masa mendatang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan harapan bagi pengembangan pendidikan literasi keuangan yang lebih sistematis dan berkelanjutan di SMK N 1 Sukadana, Lampung Timur..

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan siswa SMK Negeri 1 Sukadana, Lampung Timur, pada periode Juni hingga Oktober 2025 telah terlaksana dengan lancar dan memperoleh respons positif serta antusiasme tinggi dari pihak mitra. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan literasi keuangan digital ini menjadi modal penting bagi keberlanjutan program di masa mendatang, sekaligus membuka peluang replikasi kegiatan serupa di sekolah-sekolah lain agar pemahaman mengenai tata kelola keuangan digital dapat menjangkau lebih banyak pelajar.

Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah direkomendasikan untuk mengintegrasikan modul *e-book* ke dalam repositori perpustakaan digital agar dapat diakses secara mandiri, serta memasukkan materi manajemen kas dan simulasi permainan ke dalam praktikum mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Upaya ini juga perlu diperkuat melalui kampanye edukatif mitigasi risiko pinjaman daring via media informasi sekolah serta pembentukan komunitas atau ekstrakurikuler literasi keuangan sebagai wadah pencatatan finansial harian. Melalui integrasi kelembagaan tersebut, pembiasaan pengelolaan keuangan yang bijak diharapkan mampu meminimalkan risiko perilaku konsumtif dan memperkuat ketahanan ekonomi siswa di masa depan.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Dana DIPA Politeknik Negeri Lampung TA 2025.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Politeknik Negeri Lampung atas dukungan pendanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui skema Dana DIPA Politeknik Negeri Lampung Tahun Anggaran 2025. Ucapan terima kasih dan apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, staf, serta seluruh siswa SMK Negeri 1 Sukadana, Kabupaten Lampung Timur, atas kerja sama yang baik, penyediaan fasilitas, dan antusiasme aktif selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung..

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik Kabupaten Lampung Timur. (2022). Statistik pemuda Provinsi Lampung 2022. https://lampung.bps.go.id/

Dewi, G. A., & Wulandari, A. A. A. I. (2023). Pelatihan Pengelolaan Keuangan Berbasis Digital Bagi Generasi Muda di SMK Bali Dewata. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 345–351.

Dja'far, H. I., et al. (2021). Penguatan Literasi Keuangan Melalui Penyuluhan dan Pendampingan Siswa SMK Kota Bekasi. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(1), 1-10.

Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Timur. (2023). Laporan program kewirausahaan SMK tahun 2023. Pemerintah Kabupaten Lampung Timur.

Gaol, T.N.A.L, dan Togi T. 2022. Efektivitas penggunaan e-modul dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Usaha dan Energi di Kelas X SMA N 7 Medan TP 2020/2021. Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika. Available online http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi e-issn: 2549 – 8258, p-issn 2337 – 4624

Janrosl, V. S. E., et al. (2023). Pelatihan Pengelolaan Keuangan Pribadi dengan Accurate Meningkatkan Kesejahteraan Finansial Siswa SMK Tunas Muda. *Jurnal Pengabdian Ibnu Sina*, 3(2), 100-110.

Krismayanti, D. P., & Sudibyo, M. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, *9*(2), 241-247. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38865

Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2022). Potensi kewirausahaan pelajar SMK di Indonesia. https://kemenkopukm.go.id/

Kompas. (2024, 15 Maret). Pelajar jadi korban pinjol ilegal di Lampung Timur. https://www.kompas.com/

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

Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Survei nasional literasi dan inklusi keuangan 2022. https://www.ojk.go.id/

Otoritas Jasa Keuangan Regional Bali. (2023). Laporan program "Sikapi Uangmu" untuk pelajar SMK. https://regional.ojk.go.id/bali/

Qoriah, S., Sunarto, & Setyowati, L. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Flip PDF Corporate pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, *15*(2), 118-126. https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.25345

Mole, P.N. Maria E.S., Veronika E. 2024. Efektivitas Penggunaan E-Modul berbantuan Heyzine Flitbook untuk meningkatkan literasi Digital Siswa pada Materi Pengukuran Kelas X SMAS ST. Petrus Kewapante. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp Volume 7 Nomor 4, 2024

Sutrisno, Parso, dan Reni F. 2025. *Financial Literacy for Vocational High School Students: The Importance of Taxation and Accounting in Everyday Life*. Jurnal Pemberdayaan Komunitas MH Thamrin. Vol 7(1) Maret 2025. Hal : 217-228

World Bank. (2021). *Youth financial inclusion in Indonesia: Challenges and opportunities*. https://www.worldbank.org/

World Bank. (2022). *Best practices in youth financial education programs.* https://www.worldbank.org/