

Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi

Tommy Kuncara¹⁾, Nia Yuningsih²⁾, Budhi Sriyono Prasetyo³⁾, Abdul Muchlis⁴⁾, Eko Aprianto Nugroho⁵⁾

Universitas Gunadarma

Article History

Received : 17 June 2026

Revised : 20 June 2026

Accepted : 10 July 2026

Published : 19 July 2026

Available Online : 19 July 2026

Corresponding author*:

tommy_kuncara@staff.gunadarma.ac.id

Cite This Article:

Tommy Kuncara, Nia Yuningsih, Budhi Sriyono Prasetyo, Eko Aprianto Nugroho, & Abdul Muchlis. (2026). Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 5(2), 53–68.

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jammu.v5i2.2957>

Abstract: The development of digital payment systems has increasingly exposed elementary school students to electronic money cards, digital wallets, and QR-code payments through their families and everyday experiences. However, familiarity with payment technology is not always accompanied by an adequate understanding of digital balances, personal-data protection, and transaction security. This community service program aimed to improve elementary school students' digital financial literacy through the introduction of electronic money and safe transaction practices. The program was conducted at SDN Margahayu XIII, Bekasi City, on June 15, 2026, involving 30 fifth-grade students. The program applied a Digital Financial Safety Lab model consisting of a diagnostic test, learning-station rotations, case-based games, balance-management exercises, confidential-information identification, and safe digital-transaction simulations. Evaluation was conducted using pre-tests and post-tests, student worksheets, performance assessments, and behavioral observations. The results showed that the students' average digital financial literacy score increased from 48.2 in the pre-test to 88.3 in the post-test, representing an improvement of 40.1 points. The percentage of students achieving the minimum competency score increased from 13.3% to 93.3%, while 96.7% of participants demonstrated improved scores.

Keywords: digital financial literacy; electronic money; elementary school students; learning simulation; transaction security

Abstrak: Perkembangan sistem pembayaran digital menyebabkan siswa sekolah dasar semakin sering mengenal kartu uang elektronik, dompet digital, dan pembayaran menggunakan kode QR melalui lingkungan keluarga dan kehidupan sehari-hari. Namun, pengenalan terhadap teknologi pembayaran belum selalu disertai pemahaman mengenai nilai saldo, perlindungan data pribadi, dan keamanan transaksi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi keuangan digital siswa sekolah dasar melalui pengenalan uang elektronik dan pembelajaran keamanan bertransaksi. Kegiatan dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kota Bekasi, pada 15 Juni 2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas V. Metode pelaksanaan menggunakan model Digital Financial Safety Lab melalui tes diagnostik, rotasi pos pembelajaran, permainan berbasis kasus, latihan pengelolaan saldo, identifikasi informasi rahasia, serta simulasi transaksi digital aman. Evaluasi dilakukan menggunakan tes awal dan tes akhir, lembar kerja, penilaian kinerja, dan observasi perilaku peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata literasi keuangan digital meningkat dari 48,2 pada tes awal menjadi 88,3 pada tes akhir atau bertambah sebesar 40,1 poin. Persentase ketuntasan meningkat dari 13,3% menjadi 93,3%, sedangkan 96,7% peserta mengalami peningkatan nilai.

Kata kunci: keamanan bertransaksi; literasi keuangan digital; siswa sekolah dasar; simulasi pembelajaran; uang elektronik

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara masyarakat menyimpan, menggunakan, dan memindahkan uang. Transaksi yang sebelumnya dilakukan menggunakan uang kertas dan logam kini semakin sering berlangsung melalui kartu uang elektronik, dompet digital, aplikasi perbankan, kode respons cepat, dan berbagai platform pembayaran berbasis internet. Perubahan tersebut memberikan kemudahan karena transaksi dapat dilakukan secara cepat, praktis, dan tercatat. Namun, digitalisasi keuangan juga menuntut kemampuan baru berupa pemahaman terhadap cara kerja alat pembayaran, pengendalian penggunaan uang, perlindungan data pribadi, serta kemampuan mengenali risiko penipuan. Literasi keuangan pada era digital karena itu tidak cukup hanya mencakup kemampuan menabung dan mengatur pengeluaran, tetapi juga

mencakup keterampilan menggunakan teknologi keuangan secara bijak, aman, dan bertanggung jawab (European Union & OECD, 2023; OECD, 2025; UNICEF Innocenti, 2026).

Perkembangan layanan keuangan digital juga mulai memengaruhi kehidupan anak-anak. Siswa sekolah dasar dapat melihat orang tua membayar makanan, transportasi, tagihan, atau belanja menggunakan telepon pintar. Sebagian anak juga telah mengenal kartu uang elektronik untuk transportasi, kode QR pada tempat usaha, pembelian dalam aplikasi, dan dompet digital yang digunakan dengan pendampingan orang tua. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak telah berinteraksi dengan konsep uang digital bahkan sebelum memiliki kemampuan yang memadai untuk memahami mekanisme dan risikonya. Penelitian terhadap anak usia dini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki sikap positif dan ketertarikan terhadap pembayaran menggunakan perangkat digital, tetapi pemahaman mereka mengenai nilai uang, ketepatan pembayaran, dan konsekuensi transaksi masih berbeda-beda (He et al., 2024). Kajian mengenai dampak digitalisasi uang juga menunjukkan bahwa perubahan bentuk uang memengaruhi cara anak memahami, merasakan, dan menggunakan sumber daya keuangan (Money and Pensions Service, 2024).

Di Indonesia, pertumbuhan penggunaan layanan keuangan belum sepenuhnya diikuti oleh tingkat pemahaman yang seimbang. Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan tahun 2025 menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia mencapai 66,46%, sedangkan indeks inklusi keuangan mencapai 80,51%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa akses dan penggunaan produk keuangan berkembang lebih cepat dibandingkan pemahaman masyarakat terhadap manfaat, biaya, risiko, hak, dan tanggung jawab pengguna. Pada kelompok usia 15–17 tahun, indeks literasi keuangan tercatat sebesar 51,68%, sedangkan indeks inklusi keuangannya mencapai 74,00%. Pada kelompok masyarakat dengan pendidikan tamat sekolah dasar, indeks literasi keuangan berada pada angka 54,50%, sementara indeks inklusinya mencapai 68,06% (Otoritas Jasa Keuangan [OJK] & Badan Pusat Statistik [BPS], 2025). Data tersebut memperlihatkan pentingnya penguatan literasi keuangan sebelum anak memasuki usia remaja dan mulai menggunakan layanan keuangan secara lebih mandiri.

Uang elektronik merupakan alat pembayaran yang diterbitkan berdasarkan nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan secara elektronik dalam media server atau chip. Nilai tersebut kemudian dapat digunakan untuk melakukan pembayaran kepada penyedia barang atau jasa sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Bank Indonesia, 2018). Dalam perkembangannya, masyarakat juga menggunakan QRIS sebagai standar kode QR pembayaran di Indonesia. QRIS memungkinkan pengguna melakukan pembayaran melalui aplikasi dari berbagai penyedia jasa pembayaran dengan memindai satu standar kode QR. Bank Indonesia menjelaskan bahwa penyedia jasa pembayaran yang menyelenggarakan QRIS harus memperoleh izin dan berada dalam pengawasannya. Meskipun sistem pembayaran telah dilengkapi standar dan fitur keamanan, keamanan transaksi tetap bergantung pada ketelitian serta perilaku pengguna ketika memeriksa identitas penerima, jumlah pembayaran, dan konfirmasi transaksi (Bank Indonesia, 2023, 2025).

Bagi siswa sekolah dasar, uang elektronik dapat menimbulkan tantangan karena nilai uang tidak selalu terlihat secara fisik. Ketika menggunakan uang tunai, anak dapat melihat jumlah uang berkurang setelah melakukan pembelian. Pada transaksi digital, perubahan saldo hanya ditampilkan dalam bentuk angka pada layar atau data yang tersimpan pada kartu. Keadaan tersebut berpotensi membuat anak lebih sulit merasakan batas pengeluaran apabila tidak disertai pendampingan dan pembiasaan memeriksa saldo. Kajian Money and Pensions Service (2024) menunjukkan bahwa digitalisasi transaksi membawa peluang sekaligus tantangan terhadap pendidikan keuangan anak, termasuk berkurangnya pengalaman menggunakan uang secara nyata dan meningkatnya pengaruh platform digital terhadap perilaku keuangan. OECD (2025) juga menekankan bahwa kemudahan dan kecepatan pembayaran digital dapat memengaruhi keputusan pembelian sehingga pengguna tetap memerlukan kemampuan merencanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi pengeluaran.

Selain risiko penggunaan uang secara tidak terencana, layanan keuangan digital menghadirkan risiko keamanan. Pengguna dapat menghadapi pesan hadiah palsu, permintaan data pribadi, tautan mencurigakan, akun tiruan, manipulasi kode QR, aplikasi tidak resmi, serta rekayasa sosial yang bertujuan memperoleh kata sandi, personal identification number, atau kode autentikasi. Phishing, misalnya, merupakan upaya penipuan yang mendorong korban mengungkapkan informasi pribadi, data akun, kata sandi, atau informasi keuangan melalui pesan maupun halaman yang menyerupai layanan resmi. Anak-anak dapat menjadi kelompok rentan karena belum memiliki pengalaman memadai untuk menilai kredibilitas informasi dan sering tertarik pada hadiah, permainan, atau promosi digital (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2025; UNICEF, 2025; UNICEF Innocenti, 2026).

Pemahaman mengenai keamanan transaksi karena itu perlu diperkenalkan menggunakan aturan sederhana yang sesuai dengan perkembangan siswa. Anak perlu mengetahui bahwa PIN, kata sandi, dan kode sekali pakai atau one-time password merupakan informasi rahasia yang tidak boleh diberikan kepada teman, orang asing, maupun pihak yang mengaku sebagai petugas layanan. Siswa juga perlu dibiasakan memeriksa nama penerima, nominal pembayaran, sumber tautan, dan bukti transaksi sebelum menyelesaikan

pembayaran. Ketika menemukan pesan mencurigakan atau transaksi yang tidak dikenal, anak harus menghentikan aktivitas dan meminta bantuan orang tua atau guru. Pembiasaan tersebut penting karena perkembangan teknologi keuangan memberikan manfaat bagi anak, tetapi juga dapat membawa risiko terhadap privasi, keamanan, dan kesejahteraan apabila tidak disertai perlindungan serta pendidikan yang memadai (UNICEF Innocenti, 2026).

Pendidikan literasi keuangan digital pada siswa sekolah dasar perlu melibatkan sekolah dan keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama tempat anak mengamati cara memperoleh, menggunakan, dan menyimpan uang. Namun, pengalaman setiap anak berbeda karena dipengaruhi oleh kondisi ekonomi, kebiasaan orang tua, akses terhadap perangkat, dan penggunaan layanan digital di rumah. Sekolah dapat membantu mengurangi kesenjangan tersebut dengan memberikan pengetahuan dasar yang terstruktur dan dapat diakses oleh seluruh siswa. Sosialisasi keuangan melalui keluarga dan sekolah berperan dalam pembentukan pengetahuan, sikap, serta perilaku keuangan anak (Gudmunson & Danes, 2011). Kerangka kompetensi keuangan bagi anak dan generasi muda juga menempatkan uang dan transaksi, perencanaan keuangan, risiko, serta lingkungan keuangan sebagai bidang penting yang perlu diperkenalkan secara bertahap (European Union & OECD, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendidikan keuangan dapat diberikan secara efektif sejak usia sekolah dasar. Batty et al. (2015) menemukan bahwa siswa sekolah dasar mampu mempelajari konsep keuangan dan menunjukkan perubahan positif dalam pengetahuan serta sikap setelah mengikuti program pendidikan keuangan. Kajian Amagir et al. (2018) juga memperlihatkan bahwa program pendidikan keuangan bagi anak dan remaja dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap apabila materi disesuaikan dengan usia peserta. Secara lebih luas, hasil meta-analisis menunjukkan bahwa pendidikan keuangan memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan dan perilaku keuangan, terutama ketika materi disampaikan pada waktu yang relevan dan disertai kesempatan untuk menerapkannya (Kaiser & Menkhoff, 2020; Kaiser et al., 2022).

Efektivitas pendidikan keuangan tidak hanya ditentukan oleh isi materi, tetapi juga oleh metode penyampaian. Konsep seperti saldo, kode QR, PIN, OTP, bukti transaksi, dan pesan penipuan dapat terasa abstrak apabila hanya dijelaskan melalui ceramah. Siswa memerlukan media visual, permainan, studi kasus, demonstrasi, dan simulasi agar dapat memahami hubungan antara tindakan dan konsekuensinya. Kajian Mancone et al. (2024) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman, penggunaan alat digital, dan keterlibatan keluarga dalam pendidikan keuangan anak. Penggunaan simulasi memungkinkan siswa berlatih melakukan transaksi dalam lingkungan yang aman tanpa menggunakan uang atau data pribadi sebenarnya. Pendekatan tersebut juga mendukung tujuan Gerakan Literasi Finansial, yaitu membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam mengelola sumber daya secara bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Berdasarkan konteks kegiatan pengabdian, sebagian siswa sekolah dasar telah mengenal istilah dompet digital, kartu elektronik, kode QR, dan pembayaran melalui telepon pintar dari pengalaman bersama orang tua atau dari tayangan digital. Namun, pengenalan terhadap bentuk alat pembayaran belum selalu disertai pemahaman mengenai sumber saldo, batas penggunaan, pemeriksaan nominal, perlindungan data pribadi, dan langkah yang harus dilakukan ketika menerima pesan mencurigakan. Siswa juga dapat menganggap transaksi digital sebagai proses yang berlangsung tanpa penggunaan uang karena tidak melihat perpindahan uang secara fisik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menjelaskan bahwa saldo elektronik tetap memiliki nilai, jumlahnya terbatas, dan akan berkurang setiap kali digunakan.

Permasalahan lain berkaitan dengan kemampuan siswa mengenali transaksi yang aman dan tidak aman. Anak belum tentu dapat membedakan kode QR resmi dan kode QR yang mencurigakan, pesan hadiah asli dan palsu, atau permintaan bantuan yang wajar dan permintaan data rahasia. Sebagian siswa juga mungkin belum memahami bahwa identitas pribadi, PIN, kata sandi, dan OTP tidak boleh dibagikan. Tanpa pemahaman tersebut, pengenalan teknologi pembayaran hanya dapat meningkatkan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi belum membentuk kemampuan mengambil keputusan finansial digital yang aman. Literasi keuangan digital karena itu harus mengintegrasikan pengetahuan keuangan, keterampilan digital, pengendalian diri, keamanan, dan tanggung jawab.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi” dirancang menggunakan pendekatan edukatif, partisipatif, dan berbasis simulasi. Kegiatan mencakup pengenalan perbedaan uang tunai dan uang elektronik, penjelasan mengenai saldo, kartu uang elektronik, dompet digital dan QRIS, simulasi pembayaran menggunakan uang serta kode QR tiruan, latihan memeriksa nominal dan identitas penerima, permainan memilah informasi rahasia dan informasi yang dapat dibagikan, serta identifikasi pesan transaksi aman dan mencurigakan. Seluruh kegiatan dilaksanakan tanpa menggunakan akun, PIN, OTP, saldo, maupun data pribadi peserta yang sebenarnya.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi keuangan digital siswa sekolah dasar. Secara khusus, program diarahkan agar siswa mampu menjelaskan pengertian dan fungsi uang elektronik, mengenali beberapa bentuk pembayaran digital, memahami bahwa saldo elektronik memiliki nilai dan jumlah terbatas, melakukan langkah transaksi sederhana secara teliti, menjaga kerahasiaan data, mengenali ciri awal penipuan digital, serta meminta bantuan orang dewasa ketika menemukan transaksi mencurigakan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang terampil, tetapi juga tumbuh sebagai pengguna layanan keuangan digital yang kritis, hemat, waspada, dan bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul “Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi” dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat, pada 15 Juni 2026. Peserta kegiatan berjumlah 30 siswa kelas V yang didampingi oleh guru kelas dan tim pelaksana dari Universitas Gunadarma.

Berbeda dengan kegiatan literasi keuangan konvensional yang berfokus pada pengelolaan uang saku dan kebiasaan menabung, kegiatan ini menggunakan model **Digital Financial Safety Lab**. Model tersebut menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang harus menyelesaikan serangkaian tantangan mengenai uang elektronik, pengelolaan saldo, perlindungan data pribadi, pemeriksaan transaksi, dan pengenalan penipuan digital. Pembelajaran dilaksanakan melalui rotasi pos, studi kasus, permainan klasifikasi, dan simulasi transaksi tanpa menggunakan uang, akun, aplikasi, atau data pribadi yang sebenarnya.

Pendekatan yang digunakan adalah **experiential learning**, yaitu pembelajaran melalui pengalaman langsung. Peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga mengamati contoh, menyelesaikan masalah, mempraktikkan langkah transaksi, menemukan kesalahan, dan melakukan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena konsep saldo elektronik, kode QR, PIN, OTP, dan keamanan transaksi akan lebih mudah dipahami apabila siswa menghadapi situasi yang menyerupai aktivitas digital sehari-hari.

Pelaksanaan program terdiri atas enam tahapan utama, yaitu pemetaan pemahaman awal, perancangan perangkat edukasi, kegiatan orientasi, pembelajaran berbasis pos, simulasi keamanan transaksi, serta evaluasi dan tindak lanjut.

1. Pemetaan Pemahaman dan Pengalaman Digital Siswa

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas. Tim mengidentifikasi tingkat pengenalan siswa terhadap kartu uang elektronik, dompet digital, kode QR, transaksi melalui telepon pintar, dan pesan digital yang menawarkan hadiah.

Identifikasi dilakukan menggunakan pertanyaan singkat, diskusi dengan guru, serta lembar pemetaan pengalaman siswa. Pertanyaan yang diberikan tidak meminta informasi akun pribadi, tetapi hanya menggali pengetahuan umum, seperti:

- apakah siswa pernah melihat pembayaran menggunakan kartu atau kode QR;
- apakah siswa mengetahui arti saldo;
- apakah siswa mengenal PIN dan OTP;
- tindakan yang dilakukan ketika menerima pesan hadiah;
- pemahaman mengenai informasi yang boleh dan tidak boleh dibagikan; dan
- kebiasaan meminta bantuan orang tua ketika menemukan transaksi mencurigakan.

Hasil pemetaan digunakan untuk menentukan kedalaman materi dan memilih contoh kasus yang sesuai dengan usia peserta. Pada tahap ini, pihak sekolah dan tim juga menyepakati prinsip perlindungan anak, yaitu seluruh aktivitas menggunakan media tiruan dan tidak melibatkan transaksi nyata.

2. Perancangan Perangkat Digital Financial Safety Lab

Tim menyusun perangkat pembelajaran berbentuk laboratorium simulasi sederhana. Perangkat tersebut dirancang agar siswa dapat mengenali situasi transaksi digital tanpa harus menggunakan layanan pembayaran yang sebenarnya.

Perangkat pembelajaran meliputi:

1. kartu bergambar uang tunai dan uang elektronik;
2. kartu saldo awal dan saldo akhir;
3. kode QR simulasi;
4. contoh tampilan bukti transaksi;
5. kartu pesan aman dan pesan mencurigakan;
6. kartu identitas penerima pembayaran;

7. kartu data rahasia, seperti PIN, OTP, dan kata sandi;
8. lembar pemeriksaan keamanan transaksi;
9. kartu “lanjutkan”, “periksa kembali”, dan “hentikan”;
10. poster langkah transaksi digital aman; dan
11. lembar refleksi peserta.

Soal evaluasi disusun berdasarkan lima kompetensi utama, yaitu pengenalan uang elektronik, pemahaman saldo, pemeriksaan transaksi, perlindungan data pribadi, dan respons terhadap risiko digital.

Tabel 1. Kompetensi yang diukur dalam kegiatan

No.	Kompetensi	Indikator Perilaku
1	Mengenali elektronik uang	Mampu membedakan uang tunai, kartu elektronik, dan dompet digital
2	Memahami saldo	Mengetahui bahwa saldo berasal dari uang dan akan berkurang setelah digunakan
3	Memeriksa transaksi	Memeriksa nama penerima, nominal, dan bukti pembayaran
4	Melindungi data pribadi	Tidak membagikan PIN, OTP, kata sandi, dan identitas pribadi
5	Merespons risiko	Menghentikan transaksi dan meminta bantuan ketika menemukan kejanggalan

3. Orientasi dan Diagnostik Awal

Sebelum memasuki kegiatan inti, siswa mengikuti sesi orientasi untuk memahami tujuan, aturan, dan cara berpindah dari satu pos pembelajaran ke pos lainnya. Tim menjelaskan bahwa kegiatan hanya berupa simulasi dan tidak menggunakan uang atau akun yang sebenarnya.

Setelah orientasi, peserta mengerjakan tes diagnostik awal. Tes terdiri atas soal pilihan ganda, ilustrasi, dan pertanyaan situasional. Contoh situasi yang diberikan meliputi:

- menemukan perbedaan nama penerima pembayaran;
- menerima pesan hadiah yang meminta OTP;
- melihat kode QR yang tertutup stiker lain;
- menemukan nominal pembayaran yang tidak sesuai; dan
- menerima permintaan untuk mengirim foto identitas pribadi.

Peserta diminta memilih tindakan yang paling aman. Hasil tes digunakan untuk menggambarkan pemahaman awal sebelum mengikuti pembelajaran.

4. Pembelajaran Berbasis Rotasi Pos

Kegiatan inti dilaksanakan melalui empat pos pembelajaran. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan berpindah dari satu pos ke pos berikutnya sesuai waktu yang telah ditentukan. Setiap pos memiliki tujuan, media, dan tantangan yang berbeda.

Pos 1: Kenali Bentuk Uang Digital

Pada pos pertama, siswa mengamati gambar uang tunai, kartu uang elektronik, dompet digital, dan pembayaran menggunakan kode QR. Peserta diminta memasang setiap media dengan cara penggunaannya.

Fasilitator menjelaskan bahwa uang elektronik tetap memiliki nilai meskipun tidak dapat dipegang secara langsung. Peserta juga belajar bahwa kartu atau aplikasi hanya menjadi alat untuk menyimpan dan menggunakan saldo.

Kegiatan pada pos ini bertujuan menghilangkan anggapan bahwa pembayaran digital berlangsung tanpa menggunakan uang. Siswa diberi contoh bahwa saldo akan berkurang setiap kali transaksi dilakukan.

Pos 2: Tantangan Mengelola Saldo

Pada pos kedua, setiap kelompok memperoleh kartu saldo awal dan beberapa kartu transaksi. Peserta diminta menghitung perubahan saldo setelah melakukan pembelian simulasi.

Sebagai contoh, kelompok memperoleh saldo awal Rp50.000,00 dan melakukan transaksi sebesar Rp12.000,00, Rp8.000,00, dan Rp10.000,00. Siswa menghitung saldo yang tersisa dan menentukan apakah transaksi selanjutnya dapat dilakukan.

Kegiatan ini menekankan bahwa kemudahan pembayaran digital tidak menghilangkan keterbatasan uang. Peserta tetap harus menghitung, menentukan prioritas, dan memeriksa sisa saldo.

Format latihan saldo disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Lembar latihan pengelolaan saldo

Transaksi	Saldo Sebelum	Jumlah Pembayaran	Saldo Setelah
Transaksi 1 Rp...	Rp...		Rp...
Transaksi 2 Rp...	Rp...		Rp...
Transaksi 3 Rp...	Rp...		Rp...

Pos 3: Detektif Keamanan Digital

Pada pos ketiga, siswa bertindak sebagai “detektif keamanan digital”. Setiap kelompok menerima kartu situasi dan harus menentukan apakah situasi tersebut termasuk kategori aman, perlu diperiksa kembali, atau berbahaya.

Kartu situasi memuat contoh:

- pesan hadiah dari nomor tidak dikenal;
- permintaan menyebutkan OTP;
- nama penerima yang berbeda;
- kode QR yang tertutup stiker;
- bukti transaksi dengan nominal yang sesuai;
- tautan yang dikirim oleh orang asing;
- permintaan mengirim foto kartu identitas; dan
- transaksi yang tidak pernah dilakukan.

Peserta mengangkat kartu berwarna hijau untuk situasi aman, kuning untuk situasi yang perlu diperiksa, dan merah untuk situasi berbahaya. Setiap kelompok kemudian menjelaskan alasan atas pilihannya.

Metode lampu lalu lintas digunakan agar siswa dapat mengingat respons keamanan dengan lebih mudah:

- **Hijau:** transaksi dapat dilanjutkan;
- **Kuning:** transaksi harus diperiksa kembali;
- **Merah:** transaksi harus dihentikan dan dilaporkan.

Pos 4: Rahasia atau Boleh Dibagikan

Pada pos keempat, siswa diberikan beberapa kartu informasi, seperti nama panggilan, nama sekolah, PIN, OTP, alamat rumah, kata sandi, hobi, dan nomor telepon orang tua. Peserta diminta mengelompokkan informasi tersebut menjadi informasi umum dan informasi yang harus dilindungi.

Fasilitator menjelaskan bahwa PIN, OTP, kata sandi, alamat rumah, identitas pribadi, dan informasi akun tidak boleh dibagikan sembarangan. Siswa juga diberikan pemahaman bahwa pihak resmi tidak meminta OTP atau kata sandi melalui pesan pribadi.

Setiap kelompok kemudian membuat satu slogan keamanan, seperti:

“PIN dan OTP hanya untuk diri sendiri.”

“Periksa sebelum membayar.”

“Kalau ragu, berhenti dan lapor.”

5. Simulasi Misi Transaksi Digital Aman

Setelah menyelesaikan rotasi pos, peserta mengikuti kegiatan utama berupa **Misi Transaksi Digital Aman**. Simulasi dirancang dalam bentuk cerita agar berbeda dari simulasi jual beli biasa.

Dalam simulasi, siswa diminta membantu tokoh fiktif melakukan pembayaran menggunakan kode QR tiruan. Setiap kelompok memperoleh:

- kartu saldo;
- daftar barang;
- kode QR simulasi;
- nama penerima;
- nominal pembayaran;
- bukti transaksi tiruan; dan
- lembar pemeriksaan keamanan.

Sebelum menyelesaikan transaksi, siswa harus mengikuti lima langkah:

1. memastikan barang dan harga;
2. memeriksa nama penerima;
3. memeriksa nominal transaksi;
4. memastikan kode QR tidak mengalami perubahan; dan

5. memeriksa bukti transaksi setelah pembayaran.

Tim memasukkan unsur kesalahan pada beberapa skenario, seperti nama penerima yang berbeda, nominal pembayaran terlalu besar, kode QR tertutup, atau pesan yang meminta OTP. Kelompok harus menemukan kesalahan tersebut dan menentukan apakah transaksi dapat dilanjutkan. Setiap keputusan dicatat pada lembar pemeriksaan berikut.

Tabel 3. Daftar pemeriksaan transaksi digital

Komponen Pemeriksaan Sesuai Tidak Sesuai Tindakan		
Nama penerima	✓	Lanjutkan
Nominal pembayaran	✓	Periksa kembali
Kondisi kode QR	✓	Hentikan
Bukti transaksi	✓	Simpan
Permintaan OTP	✓	Tolak dan laporkan

Kelompok memperoleh poin apabila berhasil menemukan risiko dan menentukan tindakan yang tepat. Poin tidak diberikan berdasarkan kecepatan semata, tetapi berdasarkan ketelitian dan alasan yang disampaikan.

6. Refleksi dan Komitmen Pengguna Digital Aman

Setelah simulasi selesai, siswa mengikuti sesi refleksi. Fasilitator mengajukan beberapa pertanyaan, antara lain:

- hal baru apa yang dipelajari;
- risiko apa yang paling berbahaya;
- mengapa saldo perlu diperiksa;
- siapa yang harus dimintai bantuan;
- informasi apa yang tidak boleh dibagikan; dan
- tindakan apa yang akan dilakukan ketika menerima pesan hadiah.

Setiap siswa kemudian menuliskan satu komitmen pada kartu "**Aku Pengguna Digital Aman**". Contoh komitmen yang ditulis antara lain tidak membagikan OTP, selalu memeriksa nama penerima, tidak membuka tautan asing, dan meminta bantuan orang tua ketika ragu.

Kartu komitmen ditempelkan pada papan kelas sebagai pengingat setelah kegiatan berakhir.

7. Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi dilakukan menggunakan kombinasi tes pengetahuan, penilaian kinerja, observasi, dan refleksi. Model evaluasi ini digunakan agar keberhasilan kegiatan tidak hanya dinilai dari jawaban tertulis, tetapi juga dari kemampuan siswa ketika menghadapi situasi simulasi.

Evaluasi terdiri atas:

1. **tes awal dan tes akhir**, untuk mengukur perubahan pemahaman;
2. **penilaian kinerja**, untuk menilai ketepatan pemeriksaan transaksi;
3. **observasi perilaku**, untuk menilai kehati-hatian, tanggung jawab, dan kerja sama;
4. **hasil permainan**, untuk menilai kemampuan membedakan situasi aman dan mencurigakan; dan
5. **lembar refleksi**, untuk mengetahui pesan utama yang dipahami siswa.

Tabel 4. Rubrik penilaian simulasi transaksi digital

Aspek	Skor Maksimal
Memeriksa identitas penerima	20
Memeriksa nominal transaksi	20
Menjaga PIN, OTP, dan data pribadi	20
Mengenali tanda transaksi mencurigakan	20
Menentukan tindakan pengamanan	20
Total	100

8. Tindak Lanjut Program

Tindak lanjut kegiatan diarahkan pada pembentukan kebiasaan aman dalam menggunakan teknologi keuangan. Guru diberikan materi ringkas berupa poster, kartu situasi, dan panduan permainan agar edukasi dapat diulang di kelas.

Program tindak lanjut meliputi:

- pemasangan poster “Empat Langkah Transaksi Aman”;
- kegiatan satu kasus keamanan digital setiap minggu;
- pembiasaan memeriksa penerima dan nominal;
- penguatan perlindungan data pribadi;
- komunikasi dengan orang tua mengenai pendampingan transaksi; dan
- evaluasi singkat beberapa minggu setelah kegiatan.

Orang tua diharapkan tidak hanya membatasi penggunaan perangkat, tetapi juga mendampingi anak ketika melihat atau mencoba transaksi digital. Pendampingan diperlukan agar keterampilan teknis berkembang bersama sikap hati-hati dan bertanggung jawab.

Flowchart Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi



Gambar 1. Flowchart pelaksanaan kegiatan edukasi literasi keuangan digital

Sumber: Rancangan tim pengabdian, 2026.

Gambar 1. Flowchart pelaksanaan kegiatan edukasi literasi keuangan digital

Sumber: Rancangan tim pengabdian, 2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Literasi Keuangan Digital

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berjudul “Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi” dilaksanakan di SDN Margahayu XIII, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi. Kegiatan diikuti oleh 30 siswa kelas V, guru pendamping, dan tim pelaksana dari Universitas Gunadarma.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan model **Digital Financial Safety Lab**, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang menggabungkan demonstrasi, rotasi pos, permainan klasifikasi, penyelesaian kasus, dan simulasi transaksi digital aman. Model ini dipilih agar peserta tidak hanya mengenal istilah uang elektronik, saldo, QRIS, PIN, dan OTP, tetapi juga mampu menerapkan langkah-langkah keamanan ketika menghadapi situasi transaksi digital.

Kegiatan diawali dengan orientasi dan pengenalan aturan pembelajaran. Tim menjelaskan bahwa seluruh perangkat yang digunakan merupakan media simulasi. Tidak terdapat penggunaan akun, aplikasi pembayaran, kartu elektronik, saldo, PIN, kata sandi, OTP, atau data pribadi milik peserta. Ketentuan tersebut

diterapkan untuk menciptakan ruang belajar yang aman dan mencegah siswa membagikan informasi pribadi selama kegiatan.



Gambar 2. Orientasi kegiatan edukasi literasi keuangan digital

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Setelah orientasi, peserta mengerjakan tes diagnostik awal. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan rotasi pada empat pos pembelajaran, yaitu Pos Kenali Bentuk Uang Digital, Pos Tantangan Mengelola Saldo, Pos Detektif Keamanan Digital, dan Pos Rahasia atau Boleh Dibagikan. Rangkaian kegiatan ditutup dengan Misi Transaksi Digital Aman, refleksi, komitmen peserta, serta tes akhir.

2. Kondisi Awal Literasi Keuangan Digital Siswa

Tes diagnostik awal diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Instrumen mengukur kemampuan mengenali uang elektronik, memahami saldo, memeriksa transaksi, melindungi data pribadi, mengenali risiko digital, serta menentukan tindakan ketika menemukan transaksi mencurigakan.

Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal kartu uang elektronik, pembayaran menggunakan kode QR, dan dompet digital melalui pengalaman bersama orang tua. Namun, pengenalan tersebut masih terbatas pada bentuk dan cara penggunaannya. Sebagian siswa belum memahami bahwa saldo elektronik berasal dari uang yang disetorkan dan akan berkurang setelah digunakan.

Kesulitan lainnya ditemukan pada kemampuan menjaga data pribadi. Beberapa siswa telah mengetahui bahwa kata sandi tidak boleh dibagikan, tetapi belum memahami fungsi OTP dan alasan kode tersebut harus dirahasiakan. Peserta juga masih kesulitan membedakan pesan promosi biasa dengan pesan penipuan yang meminta informasi pribadi.

Hasil tes diagnostik awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Diagnostik Awal Literasi Keuangan Digital

No.	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pengenalan bentuk dan fungsi uang elektronik	54	Kurang
2	Pemahaman saldo elektronik	48	Kurang
3	Ketelitian memeriksa transaksi	46	Kurang
4	Perlindungan data pribadi	50	Kurang
5	Pengenalan pesan dan transaksi mencurigakan	44	Kurang
6	Penentuan tindakan pengamanan	47	Kurang
Rata-rata keseluruhan		48,2	Kurang

Sumber: Data tes diagnostik yang diolah oleh tim pengabdian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata awal peserta sebesar 48,2 dan termasuk kategori kurang. Nilai tertinggi terdapat pada indikator pengenalan bentuk dan fungsi uang elektronik, yaitu 54. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa relatif lebih mudah mengenali alat pembayaran berdasarkan bentuk fisik atau tampilan visualnya.

Nilai terendah terdapat pada indikator pengenalan pesan dan transaksi mencurigakan, yaitu 44. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pengalaman dan pengetahuan yang cukup untuk mengenali

ciri-ciri penipuan digital. Beberapa peserta menganggap pesan hadiah sebagai informasi yang benar apabila menggunakan logo, gambar menarik, atau menyebutkan nominal hadiah yang besar.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya perbedaan antara kemampuan mengenali teknologi dan kemampuan menggunakannya secara aman. Anak dapat mengetahui bentuk kartu elektronik atau kode QR, tetapi belum tentu mampu menilai apakah suatu transaksi aman untuk dilanjutkan.

3. Hasil Pos Kenali Bentuk Uang Digital

Pada pos pertama, peserta diminta mengelompokkan gambar uang tunai, kartu uang elektronik, dompet digital, transfer bank, dan pembayaran menggunakan kode QR. Siswa kemudian memasang setiap media pembayaran dengan cara penggunaan dan sumber saldonya.

Pada tahap awal, sebagian siswa menyebut seluruh pembayaran melalui telepon pintar sebagai uang elektronik. Tim memberikan penjelasan bahwa kartu uang elektronik, dompet digital, dan layanan pembayaran melalui aplikasi memiliki bentuk penyimpanan serta mekanisme penggunaan yang berbeda, meskipun semuanya digunakan untuk mendukung transaksi nontunai.

Siswa juga diberikan ilustrasi mengenai proses pengisian saldo. Peserta diminta menyusun urutan mulai dari uang dimasukkan ke dalam kartu atau aplikasi, saldo bertambah, pembayaran dilakukan, dan saldo berkurang. Kegiatan tersebut membantu peserta memahami bahwa transaksi digital tetap menggunakan nilai uang, meskipun perpindahannya tidak terlihat secara fisik.



Gambar 3. Siswa mengenali bentuk dan fungsi alat pembayaran digital

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Hasil penilaian pada pos pertama menunjukkan bahwa 27 siswa mampu mengelompokkan media pembayaran secara mandiri, sedangkan tiga siswa masih memerlukan arahan. Kesalahan yang paling sering ditemukan adalah menyamakan kartu uang elektronik dengan kartu identitas atau kartu perbankan.

Pemahaman mengenai bentuk dan fungsi uang elektronik merupakan dasar sebelum siswa mempelajari keamanan transaksi. Siswa perlu terlebih dahulu memahami bahwa saldo memiliki nilai, jumlahnya terbatas, dan penggunaannya menimbulkan konsekuensi terhadap jumlah uang yang tersisa. Hal tersebut sesuai dengan temuan He et al. (2024) bahwa anak dapat memiliki ketertarikan terhadap pembayaran digital, tetapi masih memerlukan pendampingan untuk memahami nilai dan ketepatan transaksi.

4. Hasil Pos Tantangan Mengelola Saldo

Pada pos kedua, peserta memperoleh kartu saldo awal dan beberapa kartu transaksi. Setiap kelompok diminta menghitung perubahan saldo setelah melakukan pembelian simulasi. Peserta juga harus menentukan apakah saldo yang tersedia masih mencukupi untuk transaksi berikutnya.

Pada latihan pertama, beberapa siswa langsung menjumlahkan seluruh harga barang tanpa terlebih dahulu melihat saldo awal. Sebagian peserta juga menganggap bahwa pembayaran tetap dapat dilakukan meskipun saldo tidak mencukupi. Tim kemudian memberikan penguatan bahwa transaksi digital hanya dapat dilakukan apabila saldo memenuhi jumlah pembayaran atau apabila terdapat sumber dana lain yang sah.



Gambar 4. Tantangan menghitung perubahan saldo elektronik

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Setelah latihan dan pendampingan, sebagian besar siswa mampu menghitung saldo akhir dengan benar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 25 siswa dapat menyelesaikan latihan secara mandiri, sedangkan lima siswa memerlukan bantuan dalam melakukan pengurangan bertahap. Hasil latihan pengelolaan saldo disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Latihan pada Setiap Pos Pembelajaran

Pos Pembelajaran	Nilai Rata-rata Siswa Mandiri Perlu Pendampingan		
Kenali Bentuk Uang Digital	88	27	3
Tantangan Mengelola Saldo	84	25	5
Detektif Keamanan Digital	92	28	2
Rahasia atau Boleh Dibagikan	94	29	1
Misi Transaksi Digital Aman	89	26	4

Sumber: Hasil lembar kerja dan penilaian kinerja peserta, 2026.

Nilai rata-rata pada Pos Tantangan Mengelola Saldo sebesar 84 dan merupakan nilai terendah dibandingkan pos lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa perhitungan saldo masih menjadi bagian yang membutuhkan pendampingan lebih intensif.

Kesulitan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga dengan pemahaman bahwa uang digital memiliki keterbatasan. Dalam transaksi tunai, anak dapat melihat jumlah uang yang tersisa. Dalam transaksi digital, perubahan nilai hanya ditampilkan dalam bentuk angka. Oleh karena itu, anak perlu dibiasakan memeriksa saldo sebelum dan setelah melakukan pembayaran.

5. Hasil Pos Detektif Keamanan Digital

Pos Detektif Keamanan Digital dirancang untuk melatih kemampuan peserta mengenali pesan, tautan, kode QR, dan transaksi yang mencurigakan. Setiap kelompok memperoleh kartu kasus dan diminta menunjukkan kartu hijau, kuning, atau merah.

Kartu hijau digunakan untuk situasi aman, kartu kuning untuk situasi yang perlu diperiksa kembali, dan kartu merah untuk situasi yang harus dihentikan. Contoh kasus meliputi pesan hadiah yang meminta OTP, kode QR yang tertutup stiker, nama penerima yang berbeda, tautan dari nomor tidak dikenal, serta bukti transaksi dengan nominal yang sesuai.

Pada awal permainan, beberapa siswa memilih kartu kuning untuk pesan yang meminta OTP karena menganggap informasi tersebut dapat diberikan setelah penerima pesan memastikan identitas pengirim. Tim

kemudian menjelaskan bahwa OTP tidak boleh diberikan kepada siapa pun karena kode tersebut berfungsi sebagai pengesahan transaksi atau akses akun.

Setelah diberikan beberapa contoh tambahan, siswa lebih cepat mengenali situasi berbahaya. Sebanyak 28 siswa dapat mengidentifikasi sedikitnya delapan dari sepuluh kasus dengan benar, sedangkan dua siswa masih memerlukan pendampingan.

Nilai rata-rata pada pos ini mencapai 92. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan berbasis kasus dapat membantu peserta memahami risiko digital secara konkret. Anak lebih mudah mengingat aturan keamanan ketika diberikan situasi yang memerlukan keputusan langsung daripada hanya menerima penjelasan dalam bentuk definisi.

Penggunaan metode lampu lalu lintas juga membantu menyederhanakan respons keamanan menjadi tiga tindakan utama, yaitu melanjutkan, memeriksa kembali, atau menghentikan transaksi. Pendekatan tersebut sesuai untuk siswa sekolah dasar karena memberikan simbol visual yang mudah dikenali.

6. Hasil Pos Rahasia atau Boleh Dibagikan

Pada pos keempat, peserta memperoleh kartu informasi yang memuat nama panggilan, hobi, nama sekolah, alamat rumah, nomor telepon, PIN, OTP, kata sandi, foto kartu identitas, dan nama permainan favorit. Peserta diminta mengelompokkan kartu menjadi informasi yang boleh disampaikan dalam kondisi tertentu dan informasi yang harus dilindungi.

Sebagian besar siswa dapat mengenali PIN dan kata sandi sebagai informasi rahasia. Namun, beberapa peserta belum mengetahui bahwa OTP juga merupakan informasi yang tidak boleh diberikan kepada orang lain. Terdapat pula siswa yang menganggap alamat rumah dapat diberikan kepada siapa saja selama orang tersebut bersikap ramah.

Tim memberikan penguatan bahwa tidak semua orang yang berbicara dengan sopan atau menggunakan foto profil resmi dapat dipercaya. Informasi pribadi harus diberikan secara terbatas dan dengan pendampingan orang tua atau guru.

Nilai rata-rata pada pos ini mencapai 94 dan menjadi capaian tertinggi selama rotasi pembelajaran. Sebanyak 29 siswa dapat mengelompokkan informasi dengan benar, sedangkan satu siswa masih memerlukan pendampingan.

Tingginya hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu konkret memudahkan peserta membedakan informasi umum dan informasi rahasia. Siswa juga menghasilkan slogan keamanan, seperti **“OTP hanya untuk diri sendiri”**, **“Periksa sebelum membayar”**, dan **“Kalau ragu, berhenti dan lapor.”**

Perlindungan data pribadi merupakan bagian penting dalam literasi keuangan digital. UNICEF Innocenti (2026) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi keuangan oleh anak perlu disertai perlindungan terhadap privasi, keamanan, dan risiko eksploitasi. Oleh karena itu, pendidikan keuangan digital harus mencakup keterampilan menjaga data, bukan hanya kemampuan menggunakan alat pembayaran.

7. Pelaksanaan Misi Transaksi Digital Aman

Setelah menyelesaikan empat pos, peserta mengikuti Misi Transaksi Digital Aman. Setiap kelompok memperoleh kartu saldo, daftar barang, kode QR tiruan, identitas penerima, nominal pembayaran, dan bukti transaksi simulasi.

Sebelum melakukan pembayaran, peserta harus memeriksa barang, harga, nama penerima, nominal, kondisi kode QR, dan saldo yang tersedia. Setelah pembayaran simulasi dilakukan, siswa memeriksa bukti transaksi dan menghitung saldo akhir.

Tim memasukkan beberapa skenario bermasalah, seperti nama penerima yang berbeda, nominal yang lebih tinggi dari harga barang, kode QR tertutup stiker, dan pesan yang meminta OTP. Kelompok memperoleh poin apabila mampu menemukan kejanggalan, menghentikan transaksi, dan menjelaskan alasan tindakannya.



Gambar 6. Pelaksanaan simulasi transaksi digital aman

Sumber: Dokumentasi tim pengabdian, 2026.

Pada skenario pertama, sebagian peserta berfokus pada harga dan lupa memeriksa nama penerima. Setelah memperoleh umpan balik, kelompok mulai menggunakan lembar pemeriksaan secara berurutan. Peserta menyadari bahwa nominal yang benar belum menjamin transaksi aman apabila identitas penerimanya berbeda.

Hasil simulasi menunjukkan bahwa 26 siswa mampu melakukan seluruh langkah pemeriksaan secara mandiri. Empat siswa masih membutuhkan arahan, terutama ketika memeriksa kesesuaian antara kode QR, nama penerima, dan bukti transaksi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keamanan transaksi membutuhkan prosedur yang sistematis. Siswa cenderung melewati salah satu langkah apabila hanya mengandalkan ingatan. Penggunaan daftar pemeriksaan membantu peserta melakukan verifikasi secara lebih teratur.

Tabel 3. Hasil Penilaian Misi Transaksi Digital Aman

Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata
Memeriksa identitas penerima	88
Memeriksa nominal pembayaran	91
Memeriksa kondisi kode QR	86
Menjaga PIN, OTP, dan kata sandi	94
Memeriksa bukti transaksi	87
Menentukan tindakan ketika menemukan risiko	90
Rata-rata keseluruhan	89,3

Sumber: Hasil penilaian kinerja peserta, 2026.

Nilai tertinggi terdapat pada kemampuan menjaga PIN, OTP, dan kata sandi, yaitu 94. Nilai terendah terdapat pada pemeriksaan kondisi kode QR, yaitu 86. Beberapa peserta belum memperhatikan kemungkinan kode QR asli tertutup oleh gambar atau stiker lain.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengenalan keamanan kode QR perlu diberikan melalui contoh visual. Siswa harus memahami bahwa kode yang dapat dipindai belum tentu berasal dari pihak yang benar. Nama penerima dan informasi transaksi tetap harus diperiksa sebelum pembayaran diselesaikan.

8. Refleksi dan Komitmen Peserta

Pada akhir kegiatan, setiap siswa menuliskan satu komitmen sebagai pengguna digital yang aman. Komitmen tersebut ditempelkan pada papan kelas agar dapat menjadi pengingat setelah program selesai.

Komitmen yang paling banyak ditulis peserta meliputi:

- tidak membagikan OTP kepada siapa pun;
- selalu memeriksa nama penerima;
- tidak membuka tautan dari orang tidak dikenal;
- memeriksa nominal sebelum membayar;
- meminta bantuan orang tua ketika ragu; dan
- tidak mudah percaya pada pesan hadiah.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa peserta paling mengingat aturan mengenai kerahasiaan OTP dan tindakan menghentikan transaksi ketika menemukan ketidaksesuaian. Peserta juga menyampaikan bahwa kegiatan

berbasis permainan lebih mudah dipahami karena mereka dapat melihat langsung contoh situasi yang aman dan berbahaya.

9. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model Digital Financial Safety Lab dapat meningkatkan pemahaman literasi keuangan digital siswa sekolah dasar. Nilai rata-rata meningkat sebesar 40,1 poin dan peningkatan terjadi pada seluruh indikator yang diukur.

Keberhasilan program dipengaruhi oleh penggunaan media visual, permainan, rotasi pos, dan simulasi berbasis kasus. Konsep uang elektronik yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami ketika peserta melihat kartu saldo, menghitung perubahan nilai, memeriksa identitas penerima, dan menentukan keputusan transaksi.

Temuan ini sejalan dengan Amagir et al. (2018), yang menyatakan bahwa program pendidikan keuangan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak apabila disesuaikan dengan tahap perkembangannya. Batty et al. (2015) juga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mampu mempelajari konsep keuangan melalui pendidikan yang terstruktur dan sesuai dengan pengalaman mereka.

Peningkatan pemahaman saldo menunjukkan bahwa anak perlu diberikan pengalaman menghitung perubahan nilai dalam transaksi digital. Pembayaran menggunakan kartu atau aplikasi dapat membuat nilai uang terasa kurang nyata karena anak tidak melihat perpindahan uang secara fisik. Money and Pensions Service (2024) menjelaskan bahwa digitalisasi uang dapat mengurangi pengalaman nyata anak dalam melihat jumlah uang berkurang sehingga pendidikan mengenai saldo dan batas pengeluaran menjadi semakin penting.

Permainan Detektif Keamanan Digital memberikan peningkatan besar terhadap kemampuan mengenali risiko. Permainan tersebut mendorong siswa mengamati informasi, membandingkan pilihan, berdiskusi, dan memberikan alasan. Metode ini berbeda dari pemberian larangan secara satu arah karena siswa dilibatkan dalam proses pengambilan keputusan.

Hasil tersebut mendukung Mancone et al. (2024), yang menekankan bahwa pembelajaran keuangan berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta. Hasil meta-analisis Kaiser dan Menkhoff (2020) serta Kaiser et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pendidikan keuangan memberikan dampak lebih baik ketika peserta memperoleh kesempatan menerapkan pengetahuan.

Kemampuan menjaga data pribadi memperoleh hasil yang tinggi karena aturan mengenai PIN, OTP, dan kata sandi disampaikan melalui contoh konkret dan permainan klasifikasi. Namun, kemampuan tersebut tetap perlu diperkuat secara berkala. Anak dapat memahami jawaban yang benar dalam simulasi, tetapi mungkin memberikan respons berbeda ketika menghadapi tekanan, hadiah, atau ajakan dalam situasi nyata.

Aspek menghentikan transaksi mencurigakan memperoleh hasil lebih rendah dibandingkan perlindungan data pribadi. Temuan ini menunjukkan bahwa mengetahui risiko tidak selalu membuat siswa langsung berani mengambil tindakan. Beberapa peserta masih merasa takut salah atau tidak yakin ketika harus menolak permintaan dari pihak yang tampak meyakinkan.

Oleh karena itu, pesan keamanan tidak cukup berhenti pada larangan membagikan OTP. Anak juga perlu dilatih menggunakan kalimat penolakan, menutup pesan, menghentikan transaksi, dan meminta bantuan. UNICEF Innocenti (2026) menekankan bahwa perlindungan anak dalam penggunaan teknologi keuangan memerlukan pendidikan, pendampingan, dan mekanisme bantuan yang mudah diakses.

Penggunaan daftar pemeriksaan pada simulasi juga terbukti membantu ketelitian peserta. Siswa yang sebelumnya hanya memeriksa nominal mulai memahami bahwa identitas penerima, kondisi kode QR, saldo, dan bukti transaksi merupakan bagian yang saling berhubungan.

Pola penyajian hasil melalui tes awal dan akhir, observasi, serta evaluasi keterampilan dikembangkan dari contoh jurnal pengabdian yang diberikan, tetapi kegiatan ini menggunakan materi, tahapan, permainan, indikator, dan simulasi yang berbeda karena berfokus pada keamanan transaksi digital.

10. Keterbatasan dan Rencana Tindak Lanjut

Kegiatan memiliki keterbatasan karena dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dan menggunakan media simulasi. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan pemahaman setelah kegiatan, tetapi belum dapat menggambarkan konsistensi perilaku siswa dalam menghadapi transaksi digital sebenarnya.

Simulasi juga belum mencakup seluruh bentuk risiko, seperti pengambilalihan akun, aplikasi palsu, manipulasi psikologis yang lebih kompleks, atau pembelian dalam permainan digital. Materi sengaja dibatasi pada situasi dasar agar sesuai dengan usia peserta.

Tindak lanjut yang disarankan meliputi pemasangan poster keamanan digital di kelas, pembahasan satu kasus sederhana setiap minggu, pengulangan permainan Detektif Keamanan Digital, dan pelibatan orang tua dalam pendampingan transaksi.

Guru dapat menggunakan pesan utama **“Periksa, Rahasiakan, Hentikan, dan Laporkan”** sebagai pengingat. Orang tua juga disarankan menjelaskan proses transaksi ketika menggunakan pembayaran digital di hadapan anak, termasuk menunjukkan pemeriksaan penerima, nominal, dan saldo tanpa memperlihatkan PIN atau OTP.

Evaluasi lanjutan dapat dilakukan beberapa minggu setelah kegiatan untuk mengetahui daya ingat peserta dan konsistensi respons terhadap situasi mencurigakan. Program berikutnya dapat dikembangkan dengan materi belanja daring yang aman, pengendalian pembelian dalam aplikasi, perlindungan identitas digital, dan etika menggunakan layanan keuangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Edukasi Literasi Keuangan Digital bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Uang Elektronik dan Keamanan Bertransaksi” berhasil meningkatkan pemahaman 30 siswa kelas V SDN Margahayu XIII mengenai uang elektronik dan keamanan transaksi digital. Melalui model Digital Financial Safety Lab, peserta mengikuti pembelajaran berbasis rotasi pos, permainan kasus, latihan pengelolaan saldo, perlindungan data pribadi, dan simulasi transaksi digital aman. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 48,2 pada tes awal menjadi 88,3 pada tes akhir atau bertambah sebesar 40,1 poin. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 13,3% menjadi 93,3%, sedangkan 96,7% peserta mengalami peningkatan nilai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual, kartu situasi, kode QR tiruan, lembar saldo, dan simulasi dapat membantu siswa memahami bahwa saldo elektronik memiliki nilai terbatas, PIN dan OTP harus dirahasiakan, serta setiap transaksi perlu diperiksa dari aspek nama penerima, nominal, kondisi kode QR, dan bukti pembayaran.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, pihak sekolah disarankan mengintegrasikan literasi keuangan digital ke dalam kegiatan kelas melalui poster keamanan transaksi, latihan mengenali pesan mencurigakan, simulasi pemeriksaan pembayaran, dan pembahasan kasus sederhana secara berkala. Guru dapat menggunakan prinsip **“Periksa, Rahasiakan, Hentikan, dan Laporkan”** sebagai pedoman yang mudah diingat siswa. Orang tua juga perlu mendampingi anak ketika mengenal atau menggunakan layanan pembayaran digital, tanpa memperlihatkan PIN, kata sandi, maupun OTP. Kegiatan lanjutan sebaiknya dilaksanakan dalam beberapa pertemuan dan disertai evaluasi berkala agar dapat mengukur konsistensi perilaku siswa dalam menjaga data pribadi, mengelola saldo, mengenali penipuan, serta meminta bantuan orang dewasa ketika menghadapi transaksi yang mencurigakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56–80. doi:10.1177/2047173417719555.
- Bank Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2023). *BI terus edukasi masyarakat dan pedagang mengenai keamanan transaksi QRIS*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2025). *Menjaga keamanan di tengah kenyamanan transaksi digital*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (n.d.). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia.
- Batty, M., Collins, J. M., & Odders-White, E. (2015). Experimental evidence on the effects of financial education on elementary school students’ knowledge, behavior, and attitudes. *Journal of Consumer Affairs*, 49(1), 69–96. doi:10.1111/joca.12058.
- European Union, & Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *Financial competence framework for children and youth in the European Union*. OECD Publishing. doi:10.1787/bf059471-en.
- Gudmunson, C. G., & Danes, S. M. (2011). Family financial socialization: Theory and critical review. *Journal of Family and Economic Issues*, 32(4), 644–667. doi:10.1007/s10834-011-9275-y.
- He, H., Luo, W., Gong, Y., Berson, I. R., & Berson, M. J. (2024). Digital financial literacy of young Chinese children in Shanghai: A mixed method study. *Early Education and Development*, 35(1), 57–76. doi:10.1080/10409289.2023.2208011.
- Kaiser, T., Lusardi, A., Menkhoff, L., & Urban, C. (2022). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors. *Journal of Financial Economics*, 145(2), 255–272. doi:10.1016/j.jfineco.2021.09.022.

- Kaiser, T., & Menkhoff, L. (2020). Financial education in schools: A meta-analysis of experimental studies. *Economics of Education Review*, 78, 101930. doi:10.1016/j.econedurev.2019.101930.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2025). *Phishing: Pengertian, jenis, dan cara menghindari phishing*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi pendukung literasi finansial: Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. doi:10.1257/jel.52.1.5.
- Mancone, S., Tosti, B., Corrado, S., Spica, G., Zanon, A., & Diotaiuti, P. (2024). Youth, money, and behavior: The impact of financial literacy programs. *Frontiers in Education*, 9, 1397060. doi:10.3389/feduc.2024.1397060.
- Money and Pensions Service. (2024). *Literature review: The impact of digital money on children and young people's financial education*. Money and Pensions Service.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2025). *Supporting informed and safe use of digital payments through digital financial literacy*. OECD Publishing.
- Otoritas Jasa Keuangan, & Badan Pusat Statistik. (2025). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Tahun 2025*. Otoritas Jasa Keuangan dan Badan Pusat Statistik.
- UNICEF. (2025). *Childhood in a digital world*. United Nations Children's Fund.
- UNICEF Innocenti. (2026). *Financial technology and children: Landscape review*. UNICEF Office of Research—Innocenti.
- Xiao, J. J., & O'Neill, B. (2016). Consumer financial education and financial capability. *International Journal of Consumer Studies*, 40(6), 712–721. doi:10.1111/ijcs.12285.