

OPTIMALISASI EDUKASI DIGITAL: STRATEGI MENGELOLA UANG SAKU UNTUK MENCEGAH JUDI ONLINE DAN PERILAKU KONSUMTIF DI KALANGAN REMAJA

Muhammad Fauzan Maulana^{a,1}, Muhammad Bintang Ardiansyah^{b,2}, Rangga Dwi Putra^{c,3}, Richard Ferdiansyah^{d,4}

^{a,b,c,d}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang
¹muhammadfzn409@gmail.com; ²muhammadbard12@gmail.com; ³ranggadwiputra74@gmail.com;
⁴ferdiansyahrichard88@gmail.com;
*muhammadbard12@gmail.com

Abstrak

Pengelolaan uang saku yang bijak menjadi tantangan utama bagi remaja di era digital. Judi online yang semakin marak dan perilaku konsumtif sering kali muncul akibat rendahnya literasi keuangan di kalangan siswa SMA. Selain itu, pengaruh media sosial yang mendorong gaya hidup konsumtif menambah risiko ini. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keuangan siswa dengan menggunakan pendekatan edukasi berbasis teknologi yang interaktif dan relevan dengan kehidupan remaja. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Cenderawasih 2 dengan melibatkan 30 siswa kelas 12 IPS. Metode pelaksanaan berupa penyuluhan interaktif yang mencakup presentasi visual dan diskusi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang pentingnya pengelolaan uang saku dan kesadaran akan dampak negatif dari judi online dan perilaku konsumtif. Kesimpulannya, pendekatan berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan literasi keuangan dan digital siswa. Program ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pengembangan edukasi keuangan digital di masa mendatang, dengan materi yang terus diperbarui dan disesuaikan dengan tantangan remaja di era digital.

Kata Kunci: *pengelolaan uang; literasi digital; judi online; perilaku konsumtif;*

Abstract

Optimization of Digital Education: Strategies for Managing Pocket Money to Prevent Online Gambling and Consumptive Behavior Among Teenagers. Managing pocket money wisely is a significant challenge for teenagers in the digital era. The prevalence of online gambling and consumptive behavior is often linked to low financial literacy among high school students. Moreover, the influence of social media promoting a consumptive lifestyle increases these risks. This community service program aims to improve students digital and financial literacy through interactive and technology-based education relevant to teenage life. The activity was carried out at SMA Cenderawasih 2, involving 30 12th-grade social studies students. The methods included interactive counseling, visual presentations, discussions, and case studies on the dangers of online gambling and responsible money management. Results showed an increase in students understanding of pocket money management and awareness of the negative impacts of online gambling and consumptive behavior. However, challenges were noted in enhancing students active engagement during the sessions. In conclusion,

technology-based approaches proved effective in boosting students financial and digital literacy, though greater emphasis on direct interaction is recommended for deeper comprehension and participation. This program is expected to inspire the development of similar digital financial education initiatives, with content continually updated to address the challenges faced by teenagers in the digital era.

Keywords: *money management; digital literacy; online gambling; consumptive behavior;*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kehidupan sehari-hari remaja, termasuk siswa SMA, telah banyak dipengaruhi oleh teknologi. Akses yang luas terhadap internet memberikan berbagai manfaat, namun juga membawa risiko, seperti meningkatnya keterlibatan remaja dalam aktivitas negatif seperti judi online dan perilaku konsumtif. Menurut Jadidah dkk. (2023) Judi online telah menjadi bentuk perjudian yang populer di era modern ini. Para pelaku judi tidak lagi perlu bertemu langsung, karena cukup dengan memanfaatkan teknologi internet, mereka dapat melakukan perjudian sesuai keinginan. Hal ini menghilangkan hambatan jarak, karena pelaku judi di suatu negara bisa berkomunikasi dan bertransaksi dengan pelaku judi di negara lain melalui media internet. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaku tindak pidana judi online berasal dari berbagai lapisan masyarakat, termasuk kalangan tua dan muda, pengusaha, pekerja, pengangguran, pria maupun wanita, serta baik tinggal di kota maupun di desa (Murti dkk., 2024).

Judi online sering kali dikemas dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses, sehingga remaja yang belum memiliki keterampilan mengelola uang saku dengan baik menjadi sasaran yang rentan. Selain itu, tekanan dari media sosial yang mendorong gaya hidup

konsumtif membuat banyak siswa tergoda untuk mengikuti tren yang tidak sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Perjudian online yang dilakukan oleh pelajar melalui media internet merupakan sebuah tindakan kriminal yang dilarang baik oleh hukum maupun norma yang berlaku. Perjudian dianggap sebagai tindak pidana karena melanggar norma sosial dan agama masyarakat. Selain itu, perjudian melalui internet juga termasuk dalam kategori kejahatan dunia maya (Anugrahi dkk., 2023). Sekolah-sekolah menengah atas dan komunitas remaja kerap melaporkan adanya tantangan ini. Masalah ini diperparah dengan minimnya literasi keuangan di kalangan siswa SMA, di mana mereka sering menggunakan uang saku tanpa perencanaan, sehingga mudah tergoda untuk melakukan pengeluaran yang kurang bijaksana. Literasi keuangan mencakup pemahaman tentang konsep-konsep dasar keuangan seperti bunga, inflasi, diversifikasi, dan risiko, serta keterampilan dalam membuat keputusan keuangan yang bijak berdasarkan informasi yang ada (Yeni dan Kurniawan, 2024). Para guru, orang tua, dan pembina siswa menghadapi kesulitan dalam memberikan edukasi yang relevan dan menarik terkait pengelolaan keuangan serta risiko aktivitas digital yang tidak sehat.

Meski telah ada berbagai inisiatif sebelumnya, kebanyakan pendekatan masih

terpisah antara literasi digital dan literasi keuangan. Padahal, mengintegrasikan kedua hal ini sangat penting untuk membantu siswa memahami dampak finansial dan sosial dari aktivitas mereka di dunia digital. Keberhasilan literasi keuangan dan pengendalian gaya hidup konsumtif menekankan betapa pentingnya memiliki pemahaman yang jelas mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan (Nindiasari dkk., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan pengelolaan uang saku yang baik cenderung memiliki perilaku konsumtif yang rendah, sebaliknya, pengelolaan yang buruk meningkatkan perilaku konsumtif. Ini menegaskan pentingnya pengelolaan uang saku dalam mengurangi perilaku konsumtif (Alfarizzi dan Haryono, 2023).

Program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan meningkatkan literasi digital dan keuangan di kalangan siswa SMA melalui edukasi yang berbasis teknologi. Kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa memahami cara mengelola uang saku mereka dengan bijak, mengenali risiko judi online, dan menghindari pola konsumtif yang tidak sehat. Menurut Funky dkk., 2022 (dalam Suwardi dkk., 2024), fenomena konsumtif banyak dijumpai di kalangan generasi Z, yang sangat dipengaruhi oleh iklan, tren, dan sosial media. Kebiasaan membeli barang atau pengalaman

yang dipromosikan oleh influencer di media sosial telah menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Dengan menggunakan platform digital yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa, materi akan disampaikan secara menarik dan mudah dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan seseorang dalam membuat keputusan keuangan yang bijak berhubungan erat dengan tingkat literasi keuangan mereka. Individu yang memiliki pemahaman yang baik tentang keuangan cenderung lebih efektif dalam mengelola utang dan memahami risiko yang ada (Syamsuddin, 2024). Manfaat yang diharapkan dari program ini adalah peningkatan kesadaran siswa terhadap pentingnya pengelolaan uang saku, kemampuan mereka dalam menghindari aktivitas berisiko seperti judi online, dan pembentukan kebiasaan finansial yang lebih bertanggung jawab. Program ini juga dapat menjadi panduan praktis bagi para guru dan orang tua dalam mendampingi siswa menghadapi tantangan dunia digital.

Sebagai solusi, pendekatan berbasis teknologi akan digunakan, seperti aplikasi sederhana untuk simulasi pengelolaan keuangan dan studi kasus terkait bahaya judi online serta pola konsumtif. Edukasi ini melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, permainan edukasi, dan pelatihan langsung, sehingga

mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan metode yang inovatif ini, diharapkan siswa SMA dapat lebih siap menghadapi tantangan digital secara bijaksana dan bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

Pada artikel ini, kami akan menguraikan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Cenderawasih 2, yang berlokasi di Komplek Deplu No. 74, Pondok Karya, Pondok Aren, Tangerang Selatan. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Oktober 2024. Adapun target dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas 12 jurusan IPS yang berjumlah 30 orang.

Metode yang kami gunakan dalam pengabdian ini adalah penyuluhan dengan presentasi di depan siswa-siswi. Kami menyampaikan materi mengenai "Optimalisasi Edukasi Digital: Strategi Mengelola Uang Saku untuk Mencegah Judi Online dan Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja." Materi ini disampaikan secara visual menggunakan *infocus* untuk memudahkan pemahaman dan menarik perhatian peserta.

Prosedur pelaksanaan kegiatan dimulai dengan penyampaian pengantar mengenai pentingnya edukasi digital untuk remaja

dalam konteks pengelolaan uang saku. Kemudian, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai dampak negatif judi online dan perilaku konsumtif yang sering terjadi pada kalangan remaja. Setiap bagian materi disampaikan dengan interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini berupa slide presentasi yang berisi data yang mendukung pemahaman materi. Seluruh kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam kepada siswa mengenai cara mengelola keuangan dengan bijak serta menghindari perilaku negatif terkait dengan penggunaan uang saku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA kelas 12 bertujuan untuk memberikan edukasi digital terkait pengelolaan uang saku dan pencegahan perilaku negatif seperti judi online dan konsumtivitas berlebihan di kalangan remaja. Program ini dilakukan melalui penyuluhan berbasis teknologi informasi yang mencakup penggunaan platform digital untuk memberikan materi edukasi dan diskusi interaktif.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kesadaran yang tinggi tentang pentingnya pengelolaan uang saku, namun mereka masih kurang memahami dampak

negatif dari perilaku konsumtif dan kecanduan judi online. Hasil tersebut menunjukkan adanya pola pengelolaan uang yang tidak efektif dan potensi risiko perilaku konsumtif di kalangan remaja.

Penyuluhan berfokus pada pemberian pengetahuan tentang pentingnya pengelolaan uang secara bijak melalui platform digital yang mudah diakses, serta mengedukasi tentang bahaya judi online dan perilaku konsumtif yang dapat merugikan secara psikologis dan finansial.

Pembahasan dari hasil ini menyoroti keberhasilan dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa tentang pengelolaan uang yang bijak serta bahaya dari judi online. Penyuluhan yang dilakukan tidak hanya berhasil menjelaskan konsep pengelolaan uang saku, tetapi juga berhasil membuka pemahaman siswa mengenai risiko perilaku konsumtif yang selama ini sering dianggap sepele. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan literasi keuangan remaja serta mempengaruhi perubahan pola pikir mereka.

Namun demikian, terdapat keterbatasan dalam hal implementasi materi yang lebih mendalam. Beberapa siswa masih merasa kurang terlibat secara aktif dalam diskusi, karena faktor ketertarikan yang berbeda-beda terhadap materi yang diberikan.

Keterbatasannya terletak pada kurangnya interaksi langsung yang dapat memperdalam pemahaman secara lebih personal, serta masih adanya siswa yang kesulitan dengan pengelolaan keuangan meskipun sudah mendapatkan informasi yang cukup.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan edukasi tentang pentingnya pengelolaan uang saku yang bijak dan mencegah judi online serta perilaku konsumtif. Hasil ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan program edukasi serupa di masa depan yang lebih efektif, dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media utama penyuluhan. Dengan pendekatan yang lebih personal dan kolaboratif, pengelolaan uang yang bijak dapat semakin menjadi kebiasaan yang diterapkan oleh remaja, yang pada gilirannya membantu mereka menghindari kebiasaan buruk yang dapat merugikan diri sendiri.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian ini adalah bahwa edukasi digital mengenai pengelolaan uang saku dan pencegahan judi online serta perilaku konsumtif di kalangan remaja terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa. Penyuluhan yang dilakukan menggunakan platform digital membantu siswa memahami pentingnya merencanakan pengeluaran

mereka dengan bijak dan menghindari perilaku negatif yang dapat merugikan secara psikologis dan finansial. Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang menjadi hal penting untuk diperhatikan dalam penyuluhan berikutnya.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya penguatan interaksi langsung dalam program edukasi agar siswa merasa lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, untuk mempertahankan hasil yang positif, disarankan agar materi edukasi terus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebiasaan remaja. Penggunaan media digital harus dimaksimalkan untuk menjangkau siswa secara lebih luas dan efektif, serta untuk memperkenalkan lebih banyak topik terkait keuangan dan pengelolaan diri yang relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis kebutuhan siswa, diharapkan pengelolaan uang dan pencegahan perilaku konsumtif dapat lebih efektif diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa terima kasih dan hormat, kami mengucapkan terima kasih kepada Ibu Siti Hanah, S.E., M.M., selaku dosen

pembimbing kami, atas bimbingan, arah, dan dukungannya yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak SMA Cenderawasih 2 atas kesediaannya memberikan waktu dan fasilitas sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Tidak lupa, penghargaan sebesar-besarnya kami berikan kepada para peserta yang telah meluangkan waktu untuk hadir dan berpartisipasi aktif. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berharga bagi semua pihak serta menjadi awal dari kerja sama yang lebih baik.



(Gambar 1. Foto saat Interaksi dengan Peserta PkM)



(Gambar 2. Foto Bersama Tim PkM dengan Peserta PkM)

REFERENSI

- Alfarizzi, M., & Haryono, A. (2023). Pengaruh Hasil Belajar Konsep Dasar Ekonomi, Pengelolaan Uang Saku dan Kontrol Diri terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas X IIS MA Almaarif Singosari. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Pendidikan*, 3(6).
<https://doi.org/10.17977/um066.v3.i6.2023.1>
- Anugrahi, A. P., Isyabilla, A., Saputri, F. A. I., Yuliana, & Fauziah, L. H. (2023). Fenomena Trend Judi Online pada Remaja. *Sinopsi: Seminar Nasional Psikologi 2023*, 116–126.
<https://prosiding.sinopsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/view/81>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
<https://kurniajurnal.com/index.php/jisbi/article/view/28/46>
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., Novriansyah, & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 1–7. <https://doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461>
- Nindiasari, A. D., Warastri, A., Ningrum, I. S., Mulidinisa, S. A., & Wulandari, F. D. (2024). Edukasi Literasi Keuangan Digital dan Gaya Hidup Konsumtif pada IMM Rosyad Sholeh Digital Financial Literacy Education and Consumer Lifestyle at IMM Rosyad Sholeh. *Abdimas Galuh*, 6(2), 1483–1493.
<https://jurnal.unigal.ac.id/abdimasgaluh/article/view/15292/8657>
- Suwardi, D., Cita, F. P., & Oktapiani, S. (2024). Dampak Literasi Keuangan, Literasi Ekonomi, dan Pendapatan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Generasi Z (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB UTS). *Jurnal Ilmiah Raflesia Akuntansi*, 10(2), 874–884.
<https://ejournal.polraf.ac.id/index.php/JIRA/article/view/657/514>
- Syamsuddin, F. R. (2024). Literasi Keuangan: Strategi untuk Menghindari Perilaku Konsumtif dari Penggunaan Pinjaman Online. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 7(2), 656–663.

<https://www.journal.stieamkop.ac.id/index.php/seiko/article/view/7598/5064>

Yeni, & Kurniawan, M. (2024). Pelatihan literasi keuangan bagi UMKM guna mencegah pinjaman online. *SELAPARANG:*

Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 8(2), 1573–1581.

<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/23999/9413>