

CASHLESS DI SEKOLAH: LITERASI KEUANGAN DIGITAL DAN KEAMANAN TRANSAKSI

Faizal Rizky Yuttama ^{1*}, Budi Widadi ²

¹ Program Studi Manajemen, Universitas Harapan Bangsa, Indonesia

² Program Studi Manajemen, Universitas Harapan Bangsa, Indonesia

* Email corresponding author: faizal@uhb.ac.id

Abstract

The adoption of cashless payments through QRIS and digital wallets (e-wallets) is increasingly common among students, but is not always accompanied by digital financial literacy and an understanding of transaction security. This Community Service activity aims to improve high school students' knowledge of safe and responsible cashless transactions. The program was implemented as a practice-based training with a one group pretest-posttest design for 30 students. The intervention included an introduction to QRIS/e-wallets, transaction verification (merchant and nominal), OTP/PIN protection, phising/social engineering awareness, and contextual case studies in the school environment. The results showed a strong increase in knowledge: the mean score increased from 61.17 (SD=11.72) in the pre-test to 87.83 (SD=6.78) in the post-test ($\Delta=26.67$ points), with 100% of participants experiencing an improvement in their scores. A paired t-test confirmed a highly significant difference ($t(29)=13.76$; $p<0.001$) with a very large effect size (Cohen's $dz=2.51$); the Wilcoxon test was also consistent ($p<0.001$). These findings confirm that the brief, case-based simulation training effectively strengthens digital payment literacy and transaction security preparedness among students. Follow-up measures include poster/checklists in school transaction areas and simple SOPs for cooperatives/bazaars.

Keywords: Literasi Keuangan Digital, QRIS, E-wallet, Keamanan Transaksi

Classification:
Empirical Paper

History:
Submitted:
December 25, 2025

Revised:
December 27, 2025

Accepted:
December 31, 2025

Citation: Yuttama, F. R., & Widadi, B. (2025). Cashless di Sekolah: Literasi Keuangan Digital dan Keamanan Transaksi. Jurnal Pengabdian Bisnis Dan Akuntansi (JPBA) Soedirman, 4(2), 96–101.

PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi digital di Indonesia mendorong pergeseran perilaku pembayaran dari tunai ke non-tunai, termasuk melalui pemindai kode QR dan penggunaan dompet digital (e-wallet). Salah satu pendorong utama adopsi pembayaran berbasis QR adalah Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), yaitu standar QR Code pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia agar lebih cepat, mudah, murah, aman, dan andal ([Bank Indonesia, 2019](#)). Dalam konteks sekolah, tren *cashless* mulai tampak pada transaksi kantin, koperasi sekolah, bazar kewirausahaan, hingga iuran kegiatan yang semakin memanfaatkan pembayaran digital karena praktis dan mengurangi kebutuhan uang tunai.

Meningkatnya intensitas aktivitas digital pada kelompok usia sekolah tidak otomatis diikuti oleh kesiapan literasi dan keamanan transaksi. Survei APJII menunjukkan pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221,56 juta dengan penetrasi 79,5%, menandakan ekosistem digital sudah sangat dekat dengan keseharian, termasuk remaja ([APJII, 2024](#)). Pada saat yang sama, hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2022 menunjukkan literasi keuangan

49,68% dan inklusi keuangan 85,10%. Gap ini mengindikasikan akses dan penggunaan layanan keuangan lebih cepat daripada pemahaman dan keterampilan pengelolaannya ([Otoritas Jasa Keuangan, 2022](#)). Di lingkungan sekolah, kondisi tersebut berpotensi muncul sebagai perilaku “bisa pakai aplikasi” tetapi belum memahami prinsip penting: memeriksa identitas merchant dan nominal sebelum bayar, mengelola uang saku di era *cashless*, memahami jejak transaksi, serta menjaga keamanan akun dan perangkat.

Tantangan ini menjadi semakin mendesak karena risiko penipuan dan kejahatan berbasis rekayasa sosial juga meningkat. OJK melalui pemberitaan dan laporan media menyoroti besarnya kerugian masyarakat dari aduan penipuan yang masuk ke Indonesia Anti-Scam Centre (IASC), dengan kerugian terlapor mencapai Rp7,5 triliun dan dana korban yang sempat diblokir Rp383,6 ([Antara, 2025](#)). Modus yang relevan dengan pelajar meliputi tautan palsu (phishing), pihak yang mengaku layanan pelanggan dan meminta OTP, peminjaman akun/ponsel, hingga potensi manipulasi QR. Dampaknya tidak hanya kerugian finansial, tetapi juga konflik sosial, kebocoran data pribadi, dan terbentuknya kebiasaan konsumtif karena transaksi menjadi sangat mudah dan “tidak terasa”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang untuk menjawab kebutuhan sekolah dalam membangun budaya *cashless* yang aman dan bertanggung jawab. Tujuan kegiatan adalah: (1) meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan praktik pembayaran digital (QRIS dan e-wallet), termasuk fitur dasar, bukti transaksi, serta kontrol pengeluaran; (2) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan keamanan transaksi (perlindungan PIN/OTP, verifikasi merchant/nominal, kewaspadaan terhadap phishing dan modus penipuan); dan (3) membentuk kebiasaan aman sebelum, saat dan setelah transaksi melalui latihan kasus dan panduan praktis yang dapat diterapkan dalam aktivitas sekolah.

Kontribusi utama PkM ini adalah penyediaan intervensi edukatif yang bersifat aplikatif, berbasis skenario yang dekat dengan keseharian siswa di sekolah (kantin/koperasi/bazar), serta menghasilkan luaran yang siap diadopsi: modul ringkas “*Cashless Aman untuk Pelajar*”, materi poster/infografis, dan instrumen pretest–posttest. Dengan demikian, program tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga memperkuat praktik perlindungan diri dan pengambilan keputusan finansial yang lebih bijak di ekosistem ekonomi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan desain pelatihan edukatif berbasis praktik dengan rancangan one-group pretest–posttest. Rancangan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran perubahan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah intervensi dalam konteks program pelatihan singkat di sekolah, sekaligus realistik diterapkan tanpa kelompok kontrol ([Campbell & Stanley, 2012](#)).

Partisipan merupakan siswa aktif SMA Ma’arif NU Bobotsari di Kabupaten Purbalingga yang mengikuti kegiatan pada 09 Januari 2026. Rekrutmen dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah menggunakan pendekatan partisipasi kelas/kelompok belajar. Kriteria inklusi meliputi: (1) siswa aktif kelas X–XI (atau sesuai kebijakan sekolah); (2) memiliki akses telepon pintar dan/atau pernah menggunakan pembayaran digital (QRIS/e-wallet); serta (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan mengisi pre-test serta post-test. Peserta yang tidak mengikuti kegiatan hingga selesai atau mengisi instrumen secara tidak lengkap dikeluarkan dari analisis.

Pengumpulan data menggunakan empat instrumen berikut.

1. Tes Pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*)

Tes berisi 10–15 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konseptual dan prosedural terkait pembayaran digital, termasuk verifikasi merchant dan nominal, bukti/riwayat transaksi, keamanan akun (PIN/OTP), serta pengenalan modus penipuan transaksi digital.

2. Kuesioner sikap/perilaku aman (Likert 1–5)

Kuesioner memuat 8–12 pernyataan untuk memotret kecenderungan perilaku aman (misalnya kebiasaan memeriksa merchant/nominal, tidak membagikan OTP, menggunakan kunci layar/biometrik, dan kewaspadaan terhadap tautan mencurigakan). Skala Likert digunakan untuk menangkap sikap dan kecenderungan perilaku secara terstruktur dan ringkas dalam konteks pelatihan.

3. Lembar observasi fasilitator

Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta, dinamika diskusi, serta miskONSEPsi yang muncul selama pembelajaran dan simulasi kasus.

4. Lembar kerja simulasi kasus (*case worksheet*)

Lembar kerja berisi 3–4 skenario yang kontekstual dengan aktivitas sekolah (kantin/koperasi/bazar/iuran) untuk menilai kemampuan peserta mengidentifikasi risiko dan merumuskan langkah pencegahan. Pendekatan *case-based learning* dipakai karena menekankan pembelajaran aktif melalui pemecahan kasus dengan fasilitator sebagai pemandu ([Das et al., 2021](#)).

Prosedur dan tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan diawali dengan orientasi singkat mengenai tujuan kegiatan, aturan partisipasi, dan pengisian pre-test. Selanjutnya, peserta mengikuti dua sesi inti: (1) pemahaman dasar pembayaran *cashless* (QRIS dan e-wallet) serta praktik literasi transaksi (memeriksa nama merchant dan nominal, membaca bukti dan riwayat transaksi); dan (2) keamanan transaksi dan perlindungan data (kerahasiaan PIN/OTP, pengenalan phishing/rekayasa sosial, serta keamanan perangkat). Setelah sesi materi, peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk menganalisis studi kasus menggunakan lembar kerja dan menyusun checklist tindakan aman “sebelum, saat dan sesudah transaksi”. Kegiatan ditutup dengan post-test, dan pengisian kuesioner sikap/perilaku aman. Penerapan diskusi kasus diposisikan sebagai strategi untuk menguatkan transfer pengetahuan menjadi keterampilan praktik dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata ([Das et al., 2021](#)).

Analisis data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif, skor pengetahuan dihitung dari jumlah jawaban benar dan dikonversi ke skala 0–100, kemudian diringkas dalam rerata (mean) dan simpangan baku (SD) untuk pre-test dan post-test, serta selisih peningkatan (Δ). Untuk uji perbedaan, paired-samples t-test digunakan ketika data selisih skor memenuhi asumsi normalitas; uji ini lazim untuk membandingkan dua pengukuran berpasangan seperti pre-test dan post-test pada subjek yang sama. Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, digunakan Wilcoxon signed-rank test sebagai alternatif nonparametrik untuk data berpasangan.

Data kuesioner sikap/perilaku aman diringkas dalam rerata per butir dan rerata total, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif. Data kualitatif dari observasi dan lembar kerja kasus dianalisis secara deskriptif tematik untuk mengidentifikasi pola miskONSEPsi, jenis risiko yang paling sering tidak dikenali, dan strategi pencegahan yang paling mudah diadopsi peserta.

Table 1. Rundown kegiatan

Sesi	Kegiatan	Metode	Output
1	Pembukaan & orientasi	Briefing	Peserta memahami tujuan & alur
2	<i>Pre-test</i>	Tes individu	Skor awal
3	Materi	Ceramah interaktif	Pemahaman alur & bukti
4	Simulasi kasus (kelompok)	<i>Case-based learning</i>	Lembar kerja
5	<i>Post-test</i>	Tes individu	Skor akhir

PEMBAHASAN

Sebanyak 30 siswa mengikuti rangkaian kegiatan dan mengisi *pre-test* serta *post-test* secara lengkap. Skor *pre-test* menunjukkan rerata pengetahuan awal peserta sebesar 61,17 ($SD = 11,72$) dengan median 65. Rentang skor *pre-test* berada pada 40–80. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal peserta tentang literasi pembayaran digital dan keamanan transaksi masih bervariasi.

Setelah pelatihan, skor *post-test* meningkat dengan rerata 87,83 ($SD = 6,78$) dan median 85, dengan rentang 80–100. Seluruh peserta (30/30; 100%) mengalami peningkatan skor (tidak ada yang tetap atau menurun). Selisih rerata (*post-pre*) adalah 26,67 poin (SD selisih = 10,61), dengan 95% CI [22,70; 30,63]. Secara relatif, rerata meningkat sekitar 43,60% dibanding kondisi awal.

Uji beda berpasangan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan: $t(29) = 13,76$; $p < 0,001$. Untuk memperkuat temuan (*robustness*), uji nonparametrik Wilcoxon juga menunjukkan peningkatan yang signifikan: $W = 465$; $p < 0,001$. Besaran efek peningkatan (paired effect size) tergolong sangat besar dengan Cohen's $dz = 2,51$.

Table 2. Ringkasan skor pengetahuan (0–100)

Variabel	n	Mean	SD	Median	Min-Max
Pre-test	30	61,17	11,72	65	40–80
Post-test	30	87,83	6,78	85	80–100
Selisih (Post–Pre)	30	26,67	10,61	30	10–50

Secara empiris, data menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara konsisten: (1) skor pascapelatihan lebih tinggi dan lebih homogen (SD turun dari 11,72 menjadi 6,78), serta (2) seluruh peserta mengalami perbaikan skor. Hal ini mengindikasikan bahwa materi dan pendekatan pelatihan efektif untuk memperkuat literasi pembayaran digital serta pemahaman langkah-langkah keamanan transaksi pada konteks peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program edukasi “*Cashless di Sekolah*” efektif meningkatkan literasi keuangan digital dan pemahaman keamanan transaksi pada peserta. Rerata skor meningkat dari 61,17 ($SD = 11,72$) pada *pre-test* menjadi 87,83 ($SD = 6,78$) pada *post-test* ($\Delta = 26,67$ poin), dengan peningkatan yang sangat signifikan ($p < 0,001$) dan ukuran efek sangat besar ($dz = 2,51$). Selain peningkatan rerata, temuan yang paling substantif adalah 100% peserta mengalami kenaikan skor dan variasi nilai menurun (SD turun dari 11,72 menjadi 6,78). Pola ini mengindikasikan bahwa intervensi bukan hanya memperkuat peserta yang sudah cukup paham, tetapi juga menutup kesenjangan pemahaman pada peserta yang sebelumnya masih rendah sebuah hasil yang penting dalam konteks pendidikan sekolah yang heterogen.

Temuan tersebut relevan dengan realitas ekosistem pembayaran digital di Indonesia. Bank Indonesia menekankan bahwa QRIS ditujukan agar pembayaran menjadi lebih praktis, mudah (scan, klik dan bayar), dan aman karena penyelenggara jasa pembayaran berada dalam pengawasan dan perizinan otoritas ([Bank Indonesia, 2019](#)). Namun, kemudahan ini berpotensi menimbulkan “ilusi aman” bila pengguna termasuk pelajar belum menguasai prosedur dasar keamanan seperti verifikasi merchant dan nominal, menjaga kerahasiaan PIN/OTP, serta memahami jejak transaksi. Dalam konteks literasi nasional, kesenjangan ini sejalan dengan hasil SNLIK 2022 yang menunjukkan indeks literasi keuangan 49,68% masih tertinggal dibanding inklusi keuangan 85,10%. Akses dan penggunaan layanan keuangan berkembang lebih cepat daripada pemahaman dan keterampilan pengelolaannya ([Otoritas Jasa Keuangan, 2022](#)). Peningkatan skor yang besar pada studi ini dapat dipahami sebagai respons terhadap “gap” tersebut: pelatihan membantu menggeser peserta dari sekadar mampu menggunakan aplikasi menuju pemahaman prosedural yang lebih aman dan bertanggung jawab.

Urgensi penguatan keamanan transaksi juga diperkuat oleh meningkatnya laporan penipuan (scam) yang memanfaatkan rekayasa sosial dan kelengahan pengguna. Sejumlah pemberitaan mengutip catatan OJK bahwa kerugian masyarakat yang dilaporkan melalui Indonesia Anti-Scam Centre (IASC) mencapai skala triliunan rupiah, menunjukkan bahwa risiko scam tidak lagi sporadis dan dapat berdampak luas ([Aprilia, 2025](#)). Pada level pelajar, kerentanan sering terjadi bukan karena lemahnya teknologi, tetapi karena perilaku pengguna: terburu-buru, mudah percaya pada pihak yang mengaku “customer service”, atau terpancing tautan promosi yang meminta data autentikasi. Karena itu, kenaikan skor pada materi-materi inti keamanan dapat dipandang sebagai capaian yang strategis untuk membangun “barrier perilaku” terhadap modus rekayasa sosial yang paling umum.

Dari sisi pedagogis, keberhasilan program ini juga dapat dijelaskan oleh pendekatan pembelajaran yang menekankan praktik dan skenario nyata (*case-based learning*), bukan hanya ceramah. Bukti penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus/metode kasus cenderung meningkatkan akuisisi pengetahuan dan pengembangan keterampilan lebih efektif dibanding kuliah tradisional, terutama ketika peserta berlatih menalar situasi dunia nyata dan mengambil keputusan ([Bayona & Durán, 2024](#)). Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya “diberi tahu” prinsip aman, tetapi dilatih menerapkan checklist “sebelum, saat dan sesudah transaksi” pada skenario yang dekat dengan kehidupan sekolah (kantin/koperasi/bazar/iuran). Hal ini membantu transfer pengetahuan dari ranah konseptual ke ranah prosedural tercermin pada penurunan variasi nilai pascapelatihan, yang menunjukkan pemahaman peserta menjadi lebih seragam dan stabil.

Implikasi praktisnya, sekolah dapat memanfaatkan hasil ini untuk membangun budaya *cashless* yang aman melalui dukungan sistem sederhana. Pertama, checklist langkah aman dapat dipasang dalam bentuk poster di area transaksi sekolah (koperasi/kantin) agar menjadi pengingat perilaku. Kedua, kegiatan bazar/market day dapat diberi SOP ringkas: kewajiban mengecek merchant dan nominal sebelum konfirmasi, serta verifikasi bukti transaksi secara etis. Ketiga, siswa yang menunjukkan pemahaman baik dapat dilibatkan sebagai *peer educator* untuk memperkuat keberlanjutan, mengingat budaya digital di kalangan remaja sangat dipengaruhi oleh teman sebaya.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan data 30 peserta, terjadi peningkatan pengetahuan yang konsisten dan kuat dari rerata pre-test 61,17 ($SD = 11,72$) menjadi rerata post-test 87,83 ($SD = 6,78$) dengan selisih $\Delta = 26,67$ poin. Seluruh peserta (100%) mengalami peningkatan skor, dan variasi nilai menurun, yang mengindikasikan pemahaman siswa menjadi lebih merata setelah pelatihan. Uji beda berpasangan juga menegaskan bahwa peningkatan tersebut sangat signifikan ($p < 0,001$) dengan ukuran efek yang sangat besar, sehingga pelatihan efektif memperkuat literasi pembayaran digital sekaligus pemahaman aspek keamanan transaksi.

Secara substantif, program ini membantu siswa tidak hanya memahami konsep *cashless*, tetapi juga menginternalisasi prinsip keamanan kunci seperti verifikasi merchant dan nominal, perlindungan OTP/PIN, kewaspadaan terhadap phishing/rekayasa sosial, serta penguatan keamanan perangkat. Temuan ini penting karena penggunaan transaksi non-tunai di kalangan pelajar terus meningkat, sementara risiko penipuan dan kebocoran data dapat terjadi akibat kebiasaan transaksi yang terburu-buru dan kurang verifikasi. Sebagai tindak lanjut, sekolah disarankan mengintegrasikan hasil pelatihan melalui poster/checklist langkah aman di area transaksi sekolah, penerapan SOP sederhana untuk koperasi/bazar/market day, dan pembinaan *peer educator* dari siswa untuk menjaga keberlanjutan kebiasaan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara. (2025). *OJK ingatkan modus penipuan tiket murah jelang liburan akhir tahun.*
- APJII. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang.* Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Aprilia, Z. (2025). *Warga RI kena tipu, rugi Rp 7,5 triliun!* CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20251107151250-17-683261/warga-ri-kena-tipu-rugi-rp-75-triliun>
- Bank Indonesia. (2019). *Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran.* Bank Indonesia.
- Bayona, J. A., & Durán, W. F. (2024). A meta-analysis of the influence of case method and lecture teaching on cognitive and affective learning outcomes. *The International Journal of Management Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.100935>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2012). *EXPERIMENTAL AND QUASI-EXPERIMENT AI DESIGNS FOR RESEARCH.*
- Das, S., Das, A., Rai, P., & Kumar, N. (2021). Case _ based learning : Modern teaching tool meant for present curriculum : A behavioral analysis from faculties ' perspective. *Journal of Education and Health Promotion*, 10. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Booklet Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022.*