

KOLABORASI TEKNOLOGI DALAM LAYANAN KEUANGAN UNTUK MEMUDAHKAN TRANSAKSI DIGITAL DAN MENCEGAH JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA SMA NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

Riska Anggraini¹, Yunisa Dwi Pratiwi², Marcella Wijaya Putri³, Septiyana Andini⁴,
Suci Rahmandani⁵, Muammar Fadhil Rabbani⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Malahayati, Bandar Lampung

E-mail: anggrainiriska085@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received :13-07-2025

Revised :-20-07-2025

Accepted: 25-07-2024

Key words: Dompot Digital,
Literasi Keuangan, Remaja,
Teknologi Finansial, Judi
Online

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology and the widespread access to online financial services have significantly transformed the daily lives of adolescents, particularly in how they conduct financial transactions and interact with digital platforms. While this development offers numerous benefits—such as convenience, speed, and accessibility it also introduces serious challenges, including the rising prevalence of online gambling among teenagers. This study seeks to provide students at SMA Negeri 7 Bandar Lampung with critical education on digital financial literacy and the risks of online gambling. Using a qualitative descriptive approach, the research implements an interactive lecture method supported by group discussions, educational videos, and participatory activities. The program includes three core sessions: introduction to financial technology (fintech), exploration of the negative impacts of online gambling, and a university outreach session. Findings indicate strong student engagement, active participation in discussions, and increased awareness of the importance of self-regulation and digital responsibility.

ABSTRAK

Kemajuan pesat teknologi digital dan meluasnya akses terhadap layanan keuangan digital telah secara signifikan

mengubah kehidupan sehari-hari remaja, khususnya dalam hal melakukan transaksi keuangan dan berinteraksi dengan platform digital. Meskipun perkembangan ini menawarkan berbagai manfaat seperti kemudahan, kecepatan, dan efisiensi namun juga menghadirkan tantangan serius, termasuk meningkatnya kasus keterlibatan remaja dalam praktik judi online. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi penting kepada siswa SMA Negeri 7 Bandar Lampung mengenai literasi keuangan digital dan risiko perjudian daring melalui metode ceramah interaktif yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok, media edukatif, dan pendekatan partisipatif. Program ini terdiri dari tiga sesi utama: pengenalan teknologi finansial (fintech), pemaparan dampak negatif judi online, dan pengenalan kampus. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari siswa, partisipasi aktif dalam diskusi, serta meningkatnya kesadaran akan pentingnya pengendalian diri dan tanggung jawab digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital dengan akses internet yang masif dan kemajuan fintech (*financial technology*) telah mengubah tatanan aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Di satu sisi, inovasi *fintech* seperti e-wallet, QR code dan mobile banking menawarkan kemudahan transaksi digital yang bisa dimanfaatkan dengan efisien. Namun, di sisi lain, kemudahan akses tersebut juga membuka celah bagi praktik non-legal seperti **judi online** yang kini mengancam generasi muda. Fenomena ini menjadi makin memprihatinkan ketika melihat data di SMA Negeri 7 Bandar Lampung di mana remaja memiliki smartphone dan akun e-wallet tanpa pendampingan seksual secara finansial maupun dari segi kesadaran tentang risiko platform digital.

Berdasarkan hasil survey di Tangerang Selatan, sebanyak 35 % remaja berusia 13-18 tahun telah teridentifikasi mengalami kecanduan judi online, dengan gejala kecemasan, penurunan prestasi akademik, hingga isolasi sosial (Ichsan Nurfadhil et al., 2025). Kondisi serupa dipaparkan oleh (Rohmah & Khodijah, 2024) yang menemukan bahwa iklan agresif dan minimnya pemahaman membuat remaja sangat rentan terhadap tarik-menarik platform perjudian daring. Di Kalimantan, studi Sriyana (2025) juga mencatat dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang serius: stres, depresi, konflik keluarga, dan kerugian finansial signifikan (Sriyana Sriyana, 2025).

Secara konseptual, remaja berada pada masa pencarian jati diri, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan keingintahuan yang membuat mereka rentan terseret dalam aktivitas perjudian daring (TaufiqYunazWicaksono, 2025). menjelaskan bahwa remaja terjerumus ke dalam judi karena kombinasi faktor impulsivitas, tekanan ekonomi, dan iming-iming cepat kaya melalui iklan online (Muhammad Ragil Mahendra, 2024). Dari segi hukum, menegaskan bahwa judi

online tidak hanya ilegal dalam KUHP (pasal 303 dan 303 bis), tetapi juga merusak aspek psikologis serta moral remaja (Lubis et al., 2023).

Dalam menghadapi fenomena ini, **teknologi finansial (fintech)** hadir sebagai solusi potensial. seperti e-wallet serta sistem QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) telah mengakselerasi transaksi digital secara aman, cepat, dan mudah. Fintech memainkan peran strategis dalam meningkatkan literasi keuangan generasi Z, namun sayangnya literasi pengguna remaja masih tergolong rendah (Ariani Damayanti & Ratna Gumilang, 2023). Sementara itu, studi Thomas dkk. (2024) menegaskan bahwa adopsi fintech berdampak positif terhadap inklusi keuangan di kalangan pelajar dan mahasiswa; namun mereka juga menyarankan agar literasi finansial terus ditingkatkan agar penggunaan *fintech* tak melahirkan risiko baru (Thomas et al., 2024).

(Rikawati et al., 2020) juga menyatakan bahwa metode ceramah interaktif melalui kombinasi ceramah, tanya jawab, dan diskusi berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Interaksi tersebut memicu motivasi, keberanian bertanya, dan kesiapan presentasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal. Ceramah interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran. Hal ini didukung aplikasi teknik partisipatif seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan penggunaan media visual interaktif yang memperkaya pengalaman peserta.

(Hirwanto, 2024) metode ceramah interaktif tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga mendorong siswa untuk merespons melalui pertanyaan, tanggapan, dan diskusi. Hal ini menjadikan siswa bukan sekadar pendengar pasif, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Metode ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep keagamaan abstrak melalui proses berpikir reflektif dan partisipatif.

Tujuan utama artikel ini adalah: (1) memperkenalkan konsep *fintech* dan manfaatnya dalam memfasilitasi transaksi digital yang aman dan efisien; (2) mengungkap dampak negatif judi online terhadap remaja dari rentan kecanduan hingga kriminalitas; dan (3) menyajikan model ceramah interaktif sebagai strategi edukatif efektif di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Adapun signifikansi penelitian ini terbagi ke dalam dua area: **praktis**, berupa rancangan kegiatan sosialisasi tentang *fintech* dan anti-judi; serta **akademis**, sebagai kontribusi pada literatur lokal dalam bidang literasi finansial dan pencegahan perilaku berisiko.

Struktur artikel disusun sistematis: pertama, **tinjauan teori** mengenai *fintech*, literasi keuangan, dan bahaya judi online; kedua, **metode pelaksanaan ceramah interaktif**: mencakup persiapan materi, media, pertanyaan reflektif, serta evaluasi; ketiga, **implementasi di SMA Negeri 7 Bandar Lampung**: menyinggung gambaran peserta, durasi, dan respons; keempat, **evaluasi efektivitas** melalui kuesioner, diskusi, dan observasi; terakhir, **kesimpulan & rekomendasi** tentang pengembangan program di masa depan.

Dengan demikian, artikel ini tidak sekadar akademik tetapi benar-benar aplikatif. Kombinasi *fintech* pintas dengan strategi temu wicara interaktif yang partisipatif diharapkan mampu membentuk generasi muda yang cerdas secara finansial, kritis terhadap perjudian online, dan produktif dalam pengelolaan

keuangan digital. Semoga hasil pengalaman dan literatur yang disajikan memberi inspirasi bagi guru, sekolah, pemangku kebijakan, dan peneliti untuk memperluas skema sosialisasi serupa di lingkup nasional.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode tindakan edukatif untuk mengevaluasi efektivitas ceramah interaktif dalam edukasi literasi fintech dan pencegahan judi online. Kegiatan berlangsung selama satu hari di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada Juli 2025 yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengumpulan data. Subjek penelitian adalah 30 siswa/i kelas XI yang dipilih secara purposif karena aktif menggunakan teknologi digital dan rentan terhadap paparan judi online. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan.

Ceramah interaktif dibagi menjadi tiga sesi: pengenalan *fintech*, bahaya judi online, dan pengenalan kampus. Metode yang digunakan meliputi ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok dengan bantuan media seperti *PowerPoint* dan video edukatif. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi dan dokumentasi kegiatan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian naratif, dan penarikan kesimpulan dari pola keterlibatan siswa selama kegiatan. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi antara hasil observasi dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi temuan.



Gambar 1 . proses sosialisasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh tim Mahasiswa Universitas Malahayati di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang literasi keuangan digital serta pencegahan terhadap praktik judi online di kalangan pelajar.

Pendekatan sosialisasi yang digunakan oleh Mahasiswa berupa:

1. Penyuluhan langsung
2. Diskusi interaktif
3. Pemaparan materi secara sederhana dan mudah dipahami oleh peserta.

Dalam pelaksanaan sosialisasi, peserta sudah sangat mengenal dengan transaksi digital, Namun banyak dari peserta belum memahami risiko keamanan data serta bahaya transaksi yang tidak diawasi. Minimnya literasi digital dan pengawasan dari pihak sekolah maupun orang tua memperparah potensi keterlibatan peserta dalam aktivitas ilegal seperti judi online.

Materi sosialisasi juga menjelaskan bahwa judi online saat ini terselubung dalam bentuk permainan digital dengan *system* keberuntungan, yang dapat diakses dengan mudah oleh pelajar karena lemahnya *system* verifikasi usia pada berbagai aplikasi. Hal ini bertentangan dengan peraturan hukum di Indonesia, seperti Pasal 303 KUHP, yang menyatakan Barang siapa dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, atau turut serta dalam usaha permainan judi, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak 25 juta rupiah. (Raisamo et al., 2020).

Untuk itu, dibutuhkan kerja sama antara berbagai pihak sekolah, orang tua, pemerintah, dan penyedia teknologi untuk menciptakan *system* perlindungan yang dapat mendidik dan mengarahkan remaja agar bijak dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilaksanakan di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Bandar Lampung, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap sosialisasi ini. Hal ini ditandai dengan:

1. Keikutsertaan peserta yang aktif dalam sesi diskusi .
2. Ketertarikan peserta dalam mengenal isu-isu sosial terkait risiko digital.
3. Kondisi kelas yang kondusif dan penuh perhatian selama pemaparan materi.
4. Banyaknya pertanyaan yang diajukan saat sesi diskusi

Peserta merasa bahwa sosialisasi ini sangat relevan dengan kehidupan mereka, terutama karena banyak dari mereka memang telah menggunakan aplikasi dan teknologi digital untuk aktivitas harian. Mereka menyadari bahwa meskipun teknologi menawarkan banyak kemudahan, dibutuhkan pengetahuan dan control diri agar tidak terjebak dalam penyalahgunaan.

Siswa menyadari bahwa pemahaman tentang risiko transaksi digital dan judi online sangat penting, terutama dalam kehidupan mereka yang tidak bisa lepas dari internet dan perangkat pintar. Dengan pendekatan yang interaktif dan edukatif, kegiatan ini membantu membuka wawasan mereka mengenai penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. (Buchan et al., 2024)

Sosialisasi yang dilakukan menjadi bentuk nyata upaya preventif dalam membekali remaja agar lebih waspada, cerdas, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi keuangan. Kegiatan ini membuktikan bahwa edukasi dan keuangan sangat dibutuhkan, terutama di tingkat SMA, agar remaja tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga memahami risikonya.



Gambar 2 : Foto Bersama Guru dan Para Siswa/I

KESIMPULAN

Sosialisasi ini dirasakan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, mengingat penggunaan teknologi digital yang semakin masif di kalangan remaja. Hampir seluruh aktivitas mereka – baik dalam pembelajaran, komunikasi, hiburan, maupun transaksi keuangan – sudah terintegrasi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pemahaman mengenai penggunaan yang bijak dan aman menjadi sangat krusial untuk mencegah penyalahgunaan. Dalam kegiatan ini, para peserta mulai menyadari bahwa selain manfaat besar yang ditawarkan teknologi, terdapat pula risiko tersembunyi yang dapat mengancam keamanan pribadi dan masa depan mereka, seperti praktik judi online yang kini kerap dikemas dalam bentuk permainan digital yang tampak tidak berbahaya.

Peserta juga menunjukkan pemahaman bahwa penting untuk memiliki pengetahuan, kesadaran, serta kontrol diri yang kuat dalam menggunakan teknologi, terutama dalam aktivitas yang melibatkan transaksi digital. Kurangnya pemahaman tentang keamanan data dan tidak adanya pengawasan dari orang tua atau sekolah dapat menjadi celah yang dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab untuk menjebak remaja dalam praktik ilegal. Dalam konteks ini, literasi keuangan digital menjadi bekal penting yang harus dimiliki siswa agar mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi individu yang mampu mengelola risiko digital secara mandiri dan bertanggung jawab. Melalui pendekatan yang interaktif dan edukatif, kegiatan ini telah berhasil membangun kesadaran kritis siswa terhadap bahaya dan tantangan yang tersembunyi di balik penggunaan teknologi modern. Diskusi yang terbuka, penyampaian materi yang komunikatif, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menunjukkan bahwa metode penyuluhan yang digunakan sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan penting terkait literasi keuangan dan pencegahan judi online. Kegiatan ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman digital mereka sendiri, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Sosialisasi ini menjadi langkah preventif yang konkret dalam membekali

remaja untuk menghadapi era digital dengan lebih siap dan bijaksana. Dengan memberikan pemahaman sejak dini, diharapkan siswa dapat menjadi generasi yang melek digital, beretika, dan mampu melindungi diri dari pengaruh negatif dunia maya. Kegiatan ini juga menegaskan bahwa edukasi literasi digital dan keuangan sangat dibutuhkan, khususnya di tingkat SMA. Remaja perlu difasilitasi tidak hanya dalam penguasaan teknologi, tetapi juga dalam pemahaman terhadap konsekuensi penggunaannya. Tanpa literasi yang memadai, kemajuan teknologi justru dapat menjadi bumerang yang merugikan mereka secara psikologis, sosial, maupun finansial. Oleh karena itu, kolaborasi berkelanjutan antara lembaga pendidikan, orang tua, pemerintah, dan penyedia teknologi sangat penting untuk menciptakan ekosistem digital yang aman, sehat, dan mendukung perkembangan generasi muda ke arah yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Damayanti, W., & Ratna Gumilang, R. (2023). Peran Financial Technology Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Generasi Z. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(3), 525–534.
- Buchan, M. C., Bhawra, J., & Katapally, T. R. (2024). Navigating the digital world: development of an evidence-based digital literacy program and assessment tool for youth. *Smart Learning Environments*, 11(1), 1–24.
- Hirwanto. (2024). Pengaruh Ceramah Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Hari Akhir di SDN 019 Sungai Tapah. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 226–231.
- Ichsan Nurfadhil, F., Nugratama Hidayat, M., & Sabina, F. (2025). Gambaran Kecanduan Judi Online. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 4(1), 595–601.
- Lubis, F. H., Pane, M., & Irwansyah, I. (2023). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2655–2663.
- Muhammad Ragil Mahendra, S. (2024). Faktor Remaja Yang Terjebak Dalam Permainan Judi Online. *Jurnal Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan Dan Informatika (MANEKIN)*.
- Raisamo, S., Kinnunen, J. M., Pere, L., Lindfors, P., & Rimpelä, A. (2020). Adolescent Gambling, Gambling Expenditure and Gambling-Related Harms in Finland, 2011–2017. *Journal of Gambling Studies*, 36(2), 597–610.
- Rikawati, K., Sitinjak, D., Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40–48.
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92.
- Sriyana Sriyana. (2025). JUDI ONLINE: DAMPAK SOSIAL, EKONOMI, DAN PSIKOLOGIS DI ERA DIGITAL. *JURNAL SOCIOPOLITICO*, 7(1), 27–34.
- TaufiqYunazWicaksono, A. (2025). Studi Fenomenologi Makna Judi Online pada Pelajar SMP di Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(1).

Thomas, G. N., Nur, S. M. R., & Indriaty, L. (2024). The Impact of Financial Literacy, Social Capital, and Financial Technology on Financial Inclusion of Indonesian Students. *IRJEMS International Research Journal of Economics and Management Studies*.