



## Penyebaran pengelolaan keuangan *digital e-Money* untuk peningkatan keterampilan lunak dan kesadaran merek

### *The adoption of digital financial management via e-Money to enhance soft skills and brand awareness*

Hartomy Akbar Basory<sup>1\*</sup>, Catharina Aprilia Hellyyani<sup>2</sup>, Teofilus Karnalim<sup>3</sup>, Pavlova Khristina Alexandrovna<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Ma Chung Malang, Indonesia, email: [hartomy.akbar@machung.ac.id](mailto:hartomy.akbar@machung.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Ma Chung Malang, Indonesia, email: [catharina.aprilia@machung.ac.id](mailto:catharina.aprilia@machung.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Ma Chung Malang, Indonesia, email: [teofilus.karnalim@machung.ac.id](mailto:teofilus.karnalim@machung.ac.id)

<sup>4</sup> Kazan Federal University, Kazan, Russia, email: [KhrAPavlova@kpfu.ru](mailto:KhrAPavlova@kpfu.ru)

\*Koresponden penulis

#### Info Artikel

**Diajukan:** 13 April 2025

**Diterima:** 14 Juli 2025

**Diterbitkan:** 15 Desember 2025

#### Keywords:

*Electronic money; digital financial management; communication skills; brand awareness..*

#### Kata Kunci:

Uang elektronik; manajemen keuangan digital; kemampuan komunikasi; kesadaran merek.

#### Abstract

*The problem faced by several high schools in Malang city are infrastructure readiness, the schools have adequate technological infrastructure to support the use of e-Money conventional and sharia, soft skills, and brand awareness. The problems being addressed in this program includes adequate training to ensure that all parties, students and schools, use e-Money effectively, apply soft skills, and brand awareness effectively. This community service activity aims to ensure that the e-Money system used is safe and protects user privacy as well as acceptance and adaptation from high schools, acceptance of students, teachers, and parents towards the use of e-Money, possible resistance to change, an effective communication strategy is needed to overcome this. This community service was carried out in several high schools in Malang city from January 1st to November 16th, 2025. The selected partners were Santa Maria Catholic High School, and several other schools. Based on the results project in several high schools which were carried out through a survey in the google form test link given to participants in the mentoring activities, it showed that there was an increase in the average score, namely more than 50% for the topic of e-Money Digital Financial Management literacy, more than 60% for the topic of Soft Skills, more than 70% for the topic of Brand Awareness literacy.*

#### Abstrak

Permasalahan umum yang dihadapi oleh beberapa sekolah menengah atas di kota Malang adalah Kesiapan Infrastruktur, sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan *e-Money* konvensional dan syariah. Program ini mencakup pelatihan yang memadai untuk memastikan bahwa semua pihak, siswa dan sekolah, menggunakan *e-Money* secara efektif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem *e-Money* yang digunakan aman dan melindungi privasi pengguna serta penerimaan dan adaptasi dari pihak sekolah menengah atas, penerimaan siswa, guru, dan orang tua siswa terhadap penggunaan *e-Money*, kemungkinan adanya resistensi terhadap perubahan, maka diperlukan strategi komunikasi yang efektif untuk mengatasi hal tersebut. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di beberapa SMA di kota Malang dari tanggal 1 Januari sampai dengan 16 November 2025. Mitra yang dipilih adalah SMA

Katolik Santa Maria, dan beberapa sekolah lainnya. Berdasarkan hasil *project* di beberapa SMA yang dilakukan melalui survei di *link Google form test* yang diberikan kepada peserta kegiatan pendampingan, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu lebih dari 50% untuk topik literasi Pengelolaan Keuangan Digital *e-Money*, lebih dari 60% untuk topik *Soft Skill*, lebih dari 70% untuk topik literasi *Brand Awareness*.

## PENDAHULUAN

Di Indonesia, lembaga pendidikan mencakup berbagai tingkatan dan jenis sekolah, mulai dari sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Karakter pembelajaran di sekolah menengah atas dalam kurikulum pembelajaran mandiri meliputi kemampuan siswa untuk memahami konsep utama unit pembelajaran, menunjukkan pengetahuan yang dipahami dalam bentuk praktik atau produk, serta mampu berpikir kreatif, kritis, dan mengevaluasi tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan emosional, kognitif, dan sosial siswa sekolah menengah atas (Septiani, 2021).

Kebijakan Merdeka Belajar menekankan pentingnya pembelajaran holistik yang tidak hanya mengasah keterampilan motorik tetapi juga kreativitas dan keterampilan menulis (Heynoek et al., 2024). Sementara itu, beberapa lembaga pendidikan yang berkembang di Kota Malang antara lain Sekolah Menengah Katolik Santa Maria, Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Bina Cendika YPK, Sekolah Menengah Kejuruan Swasta PGRI 2, Sekolah Menengah Kejuruan Katolik Cor Jesu, Sekolah Menengah Kristen Petra, Sekolah Menengah Swasta Advent Dwi Abdi, Sekolah Menengah Swasta Taman Harapan, Sekolah Menengah Katolik St. Albertus, Sekolah Menengah Swasta My Little Island, dan Sekolah Menengah Swasta Charis National Academy. Sekolah menengah atas merupakan salah satu organisasi yang terlibat dalam bidang pendidikan dan urusan sosial yang diproyeksikan menjadi Mitra Pelayanan. Institusi ini aktif dalam memberikan bimbingan kepada siswa melalui berbagai kegiatan positif, mulai dari pembentukan karakter hingga pendidikan formal dan informal. Sebagai contoh proyek pelayanan masyarakat, terdapat lebih dari 100 siswa, dengan populasi lebih dari seribu siswa yang berusia antara 15 hingga 18 tahun.

Semua siswa juga menerima bantuan biaya pendidikan dari lembaga internal dan Kementerian Pendidikan, Penelitian, dan Pendidikan Tinggi. Lembaga pendidikan adalah institusi yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang menyediakan pembelajaran keterampilan lunak (*soft skills*) dan keterampilan keras (*hard skills*). Keterampilan lunak adalah keterampilan pribadi yang mencakup kemampuan berinteraksi dengan masyarakat luas/keterampilan interpersonal, keterampilan

hidup/kinerja, dan kemampuan mengelola diri sendiri/keterampilan intrapersonal. Keterampilan lunak mencakup berbagai aspek seperti komunikasi, manajemen waktu, pemikiran kritis, kreativitas, dan kepemimpinan, (Dahlia, 2022).



Gambar 1. Proyek untuk Pengajuan Kemitraan

Salah satu tujuan adalah menyebarluaskan pengetahuan dan mempersiapkan siswa untuk masuk ke perguruan tinggi atau memasuki dunia kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih mendalam. Penyebarluasan pengetahuan ditujukan kepada kelompok sasaran atau individu agar mereka memperoleh, meningkatkan kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut (Hidayat, 2024). Salah satu program solusi alternatif adalah pendidikan manajemen keuangan dan literasi ekonomi *digital e-money*. Kedua indikator ini berguna untuk meningkatkan motivasi kewirausahaan dan mengarah pada kemandirian finansial. Literasi ekonomi merupakan alat yang berguna untuk mengubah perilaku dari yang tidak cerdas menjadi cerdas. Literasi ekonomi didukung oleh pelatihan pengembangan keterampilan yang berfokus pada kewirausahaan (Hendriano, 2021). Untuk menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat, setiap proses harus berjalan cepat, lancar, dan terarah agar dapat beradaptasi dengan modernisasi dan mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Basory, 2024). Uang elektronik, termasuk dompet digital, aplikasi pembayaran *mobile*, dan *cryptocurrency*, telah menjadi bagian esensial dari sistem keuangan kontemporer (Cariaga et al., 2023).

Di era abad ke-21, yang menuntut adanya sumber daya manusia unggul yang memiliki sifat-sifat kepribadian mulia disertai dengan keterampilan yang mumpuni, hal ini menjadi dasar dari tuntutan keterampilan di abad ini (Sari et al., 2021). Prayogi (2020) menyatakan bahwa abad ke-21 menuntut setiap individu untuk menguasai keterampilan digital. Generasi unggul yang mampu meningkatkan kompetensi diperlukan untuk mempertahankan eksistensinya dalam perkembangan kehidupan abad ke-21 (Ebe & Saputra, 2022). Arah kebijakan pengembangan pendidikan nasional adalah untuk mewujudkan persaingan global, citra publik, dan implementasi pendidikan yang akuntabel, di mana tolok ukur efektivitas kebijakan ini dievaluasi dari pencapaian atau melampaui delapan indikator Standar Nasional Pendidikan (SNP).

Peningkatan literasi ekonomi dan pengajaran manajemen keuangan *digital e-money* di sekolah menengah atas merupakan kebutuhan mendesak untuk membantu siswa mencapai masa depan yang lebih cerah dan mandiri. *Soft skills* merujuk pada kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dalam berbagai disiplin profesional yang berfokus pada kinerja tugas dan adaptasi lingkungan dalam konteks yang berubah dengan cepat (Dadelo, 2025). Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak diperlukan untuk mewujudkan tujuan ini. Haddad (2025) menguraikan mengenai urgensi isu-isu prioritas terkait literasi ekonomi, pembelajaran untuk meningkatkan *soft skills* dan kesadaran merek, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Literasi ekonomi - Kurangnya pemahaman dan keterampilan: Siswa sekolah menengah di lembaga pendidikan seringkali memiliki akses terbatas terhadap pendidikan dan pengetahuan tentang ekonomi. Hal ini menyebabkan generasi muda kesulitan dalam mengelola keuangan, merencanakan masa depan, dan memahami beberapa konsep ekonomi dasar (Yudianda, 2022). Dampak Negatif: Kurangnya literasi ekonomi dapat menyebabkan anak-anak mudah terjebak dalam utang, kesulitan memenuhi kebutuhan hidup, dan tidak dapat mencapai potensi ekonomi mereka (Sari, 2022).
2. Pengajaran pengelolaan keuangan digital e-money - Peluang Baru di Era Globalisasi: Kekuatan ekonomi digital merupakan hal penting di era globalisasi dan memiliki banyak peluang di berbagai bidang, seperti pendidikan, pariwisata, dan perdagangan.
3. Akses Terbatas: Siswa di sekolah umumnya tidak memiliki akses ke pembelajaran *soft skills* dan *brand awareness*, sehingga mereka kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka dan memanfaatkan peluang yang tersedia (Dewi, 2024).

4. Solusi Prioritas - Mengembangkan Program Pendidikan Ekonomi: Merancang program pendidikan interaktif dan mudah dipahami untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak tentang ekonomi. Melalui literasi ekonomi dengan pendidikan ekonomi dan akuntansi yang baik, mengajarkan manajemen keuangan digital dasar menggunakan e-money.
5. Analisis Situasi: Konteks Sekolah: Santa Maria Catholic High School adalah sekolah menengah swasta terkemuka di Malang. Sekolah ini dikenal karena komitmennya terhadap pendidikan berkualitas dan pengembangan karakter siswa; Pentingnya *e-Money*: representasi digital dari mata uang fiat yang digunakan untuk transaksi elektronik. Penggunaan *e-Money* semakin luas di Indonesia, terutama di kalangan generasi muda yang familiar dengan teknologi digital; Pengembangan Keterampilan Lunak: komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu merupakan hal esensial untuk kesuksesan di dunia kerja.

Tujuan lain dari program ini adalah meningkatkan keterampilan lunak (soft skills) siswa melalui pemanfaatan e-Money dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, program ini juga diarahkan untuk memperkuat kesadaran merek (brand awareness) sekolah, yaitu tingkat pengenalan masyarakat terhadap institusi pendidikan. Peningkatan kesadaran merek diharapkan dapat memperkuat citra sekolah di mata publik, menarik minat calon peserta didik, serta berfungsi sebagai strategi pemasaran institusional, khususnya bagi beberapa sekolah menengah di Kota Malang.

Namun demikian, implementasi program ini menghadapi sejumlah tantangan. Pertama, kesiapan infrastruktur teknologi menjadi faktor krusial, termasuk ketersediaan akses internet yang stabil serta dukungan sarana pendukung seperti perangkat teknologi dan fasilitas pembelajaran, misalnya Laboratorium Ekonomi. Kedua, tingkat literasi digital siswa dan tenaga pendidik yang beragam menuntut adanya pelatihan dan pendampingan yang memadai agar seluruh pihak mampu memanfaatkan e-Money secara efektif. Ketiga, aspek keamanan dan privasi perlu mendapat perhatian serius, mengingat penggunaan e-Money melibatkan data pribadi dan transaksi keuangan, sehingga sistem yang diterapkan harus menjamin perlindungan data pengguna. Terakhir, penerimaan dan adaptasi pemangku kepentingan, termasuk siswa, guru, dan orang tua, menjadi tantangan tersendiri karena potensi resistensi terhadap perubahan. Oleh karena itu, diperlukan strategi komunikasi yang persuasif dan edukatif untuk mendorong pemahaman serta penerimaan terhadap penggunaan e-Money dalam lingkungan sekolah.

## METODE PELAKSANAAN

Beberapa langkah mekanisme yang digunakan sebagai metodologi dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tujuh tahap yang mencakup empat fungsi manajemen, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian evaluasi (Gambar 2). Penyebaran manajemen keuangan *digital e-money* untuk peningkatan keterampilan lunak dan kesadaran merek sebelum, selama, dan setelah proyek layanan masyarakat ini dilaksanakan di beberapa sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan, para penulis berdasarkan pengamatan merumuskan dan memperoleh definisi terkait judul sebagai serangkaian kegiatan yang direncanakan dan terstruktur bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan dan pemahaman tentang manajemen keuangan digital berbasis uang elektronik, *e-Money*, kepada *audiens* target, dengan tujuan ganda untuk meningkatkan keterampilan lunak mereka terkait literasi keuangan dan sekaligus membangun serta memperkuat kesadaran merek pihak yang menyebarkan informasi. Para penulis menekankan bahwa penyebaran mencakup proses penyebaran informasi yang aktif dan terorganisir. Pengelolaan keuangan *digital e-money* berfokus pada pengelolaan keuangan menggunakan instrumen uang elektronik dan *platform* digital terkait. Peningkatan keterampilan lunak terkait dengan pengembangan keterampilan seperti perencanaan keuangan, pengambilan keputusan keuangan yang bijak, manajemen risiko, dan disiplin keuangan. Kesadaran merek adalah kegiatan untuk meningkatkan pengenalan dan pemahaman publik terhadap merek atau organisasi yang melakukan kegiatan penyebaran ini.



Gambar 2. Metode Kegiatan Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pemetaan sebagai awal kegiatan, kemudian persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Armansyah et al., 2021). Berikut adalah tahapan atau beberapa langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah mitra. Partisipasi mitra dalam proyek layanan masyarakat ini, Abdimas, Ma Chung Abdimas Grant, MAG, kegiatan adalah:

1. Menyediakan fasilitas kegiatan berupa Pelatihan, Pedoman Ahli Media Sosial, dan *e-Money*.
2. Menyediakan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam program pendidikan literasi ekonomi terpadu, peningkatan keterampilan lunak, kesadaran merek, serta pengajaran *e-Money* dan dasar-dasar *e-Commerce*.
3. Mendukung kegiatan Abdimas dengan membentuk tim bersama manajemen dalam pelaksanaan program MAG di beberapa sekolah menengah atas.
4. Modal untuk usaha sekolah berdasarkan pemahaman ketiga literasi ini setelah berpartisipasi dalam proyek ini sebagai peserta dan juga akan dijalankan oleh siswa.

Tabel 1. Masalah Mitra dan solusi yang Ditawarkan

<b>Masalah Mitra</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sekolah belum memiliki infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan <i>e-money</i> dalam manajemen keuangan digital. Hal ini mencakup akses internet yang stabil dan perangkat yang dimiliki oleh sekolah, seperti laboratorium ekonomi.</li><li>2. Literasi keterampilan lunak. Tingkat literasi keterampilan lunak siswa dan staf sekolah mungkin bervariasi. Program perlu mencakup pelatihan yang memadai untuk memastikan semua pihak dapat menggunakan keterampilan lunak dan manajemen keuangan <i>digital e-money</i> secara efektif.</li><li>3. Penting untuk memastikan bahwa kesadaran merek yang digunakan aman dan melindungi citra sekolah. Penerimaan siswa, guru, dan orang tua terhadap penggunaan kesadaran merek, kemungkinan resistensi terhadap perubahan, strategi komunikasi kesadaran merek yang efektif diperlukan untuk mengatasi proyek layanan masyarakat ini.</li></ol>
<b>Solusi yang ditawarkan</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memahami dan mengevaluasi pengelolaan keuangan <i>digital e-money</i>. Lakukan penilaian umum atau pemahaman serta evaluasi komprehensif terhadap kebutuhan pengelolaan keuangan <i>digital e-money</i> untuk</li></ol>

---

sekolah, siswa, staf, dan guru, termasuk platform pengelolaan keuangan *digital e-money*, akses internet, perangkat keras, dan perangkat lunak yang diperlukan.

2. Program Pelatihan Terstruktur. Kembangkan program pelatihan yang mencakup berbagai aspek keterampilan lunak seperti komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan kepemimpinan. Metode Pembelajaran Interaktif: Adakan sesi praktik langsung untuk penggunaan manajemen keuangan *digital e-money* agar peserta dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata.
  3. Analisis. Identifikasi potensi resistensi dan kekhawatiran yang mungkin timbul. Strategi: Membuat rencana komunikasi yang jelas dan transparan mengenai tujuan dan manfaat *brand awareness*.
- 

Selain itu, dilakukan evaluasi dan pemantauan untuk memastikan keberhasilan dan dampak positif kegiatan pengabdian pada masyarakat ini baik dari segi hasil maupun prosesnya. Pemantauan dan Evaluasi: Memantau penerimaan dan efektivitas kesadaran merek secara berkala melalui survei dan umpan balik (Lathifah et al., 2024). Target utama dalam pelaksanaan kegiatan layanan ini adalah siswa, manajer, dan beberapa guru atau staf pengajar di beberapa sekolah menengah atas dan/atau sekolah kejuruan di kota dan kabupaten Malang, termasuk beberapa nama sekolah yang disebutkan sebelumnya dan di bab berikutnya, dengan total sekitar 100 orang. Pelaksanaan layanan dimulai dengan pendekatan melalui pertemuan dengan pimpinan dan beberapa pertemuan dengan operator dan siswa.

Mulai saat ini, sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), kegiatan ini melibatkan sebuah komite yang terdiri dari 3 dosen, 3 mahasiswa komite pengarah, dan lebih dari 20 mahasiswa komite operasional dari program studi Manajemen Bisnis Internasional, semester keempat dan keenam, yang dibagi menjadi lebih dari 10 kelompok diskusi kecil. Kegiatan pelayanan masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa komite dalam merencanakan dan mengevaluasi kegiatan untuk menghasilkan beberapa hasil yang dihasilkan melalui metode ilmiah dan dilaksanakan bersama masyarakat dalam berbagai kegiatan, baik secara individu maupun berkelompok, dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi lebih dari 100 peserta dalam proyek pelayanan masyarakat ini di tingkat sekolah menengah dan kejuruan, baik dalam mengidentifikasi masalah terkait manajemen keuangan *digital e-money*, menerapkan pemahaman keterampilan lunak, dan implementasinya untuk meningkatkan kesadaran merek sekolah almamater tempat masing-masing peserta belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

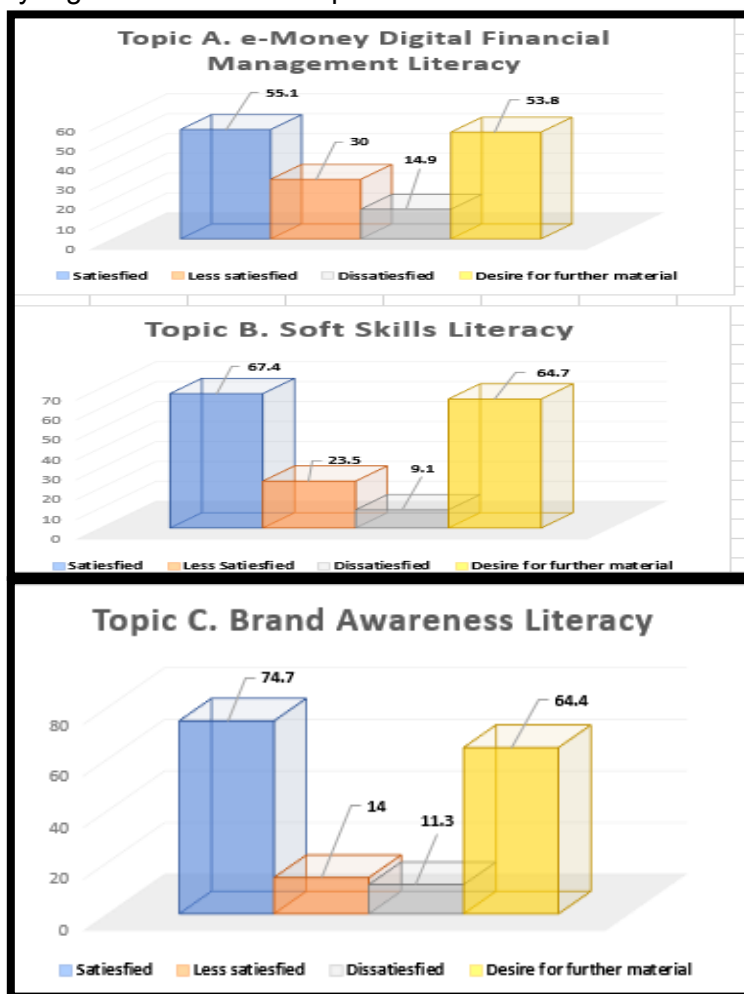
Kegiatan layanan ini dilaksanakan dengan tujuan agar dapat dilakukan upaya strategis untuk meningkatkan kapasitas manajerial para manajer atau administrator usaha milik sekolah yang dikelola oleh siswa, guru, dan staf. Literasi dalam pengelolaan keuangan *digital e-money*, teknologi, literasi keterampilan lunak, dan kesadaran merek berdasarkan unit usaha sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan melalui serangkaian program, yaitu: sosialisasi, pelatihan, dan pembimbingan yang dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan daya saing sekolah, terutama di bidang literasi pendidikan dan ekonomi. Pelaksanaan Program Pelayanan Masyarakat, Abdimas, dikemas dalam bentuk kegiatan pembimbingan ([Gambar 3](#)) dan pembimbingan yang bertujuan sebagai berikut:

1. Menyediakan fasilitas dan pemahaman tentang pentingnya kesadaran merek, kesadaran merek, Spesialis Media Sosial, dan *e-Money*;
2. Memberikan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan keterampilan lunak, kesadaran merek bagi siswa yang setia;
3. Pelaksanaan kegiatan Abdimas bersama tim dari beberapa sekolah menengah atas.
4. Meningkatkan pendapatan bagi unit bisnis sekolah melalui pengembangan dan pemasaran manajemen keuangan *digital e-Money*.



Gambar 3. Implementasi Proyek

Berdasarkan hasil program pengayaan, hal ini dapat meningkatkan pemahaman para administrator Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di wilayah Malang, terutama terkait penerapan penyebaran manajemen keuangan digital e-money untuk literasi guna meningkatkan keterampilan lunak dan kesadaran merek. Hal ini terlihat dari perkembangan hasil tes pasca-acara yang diberikan kepada peserta setelah kegiatan Abdimas. Hasil menunjukkan peningkatan lebih dari 50% terkait literasi manajemen keuangan digital e-money, peningkatan lebih dari 60% terkait literasi keterampilan lunak, dan pada tes pasca-acara meningkat menjadi lebih dari 70% pada materi kesadaran merek. Selain itu, dilakukan evaluasi untuk memastikan keberhasilan dan dampak kegiatan manfaat pelayanan masyarakat yang dilaksanakan baik pada hasil.



Gambar 4. Implementasi Proyek

Hambatan yang dihadapi dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diantaranya adalah:

1. Waktu yang sangat terbatas dari mitra karena mendekati ujian dan liburan sekolah, sedangkan dari pihak penulis juga bertepatan dengan liburan kuliah.
2. Dana untuk praktik investasi uang elektronik digital cukup terbatas dari peserta serta dana penyelenggaraan yang tidak dapat mencakup semua peserta.

Sementara tindak lanjut dari kegiatan pelayanan masyarakat ini adalah:

1. Memberikan bantuan dan fasilitas kepada siswa dan tim guru di semua sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan di lokasi kegiatan pelayanan masyarakat di Kota dan Kabupaten Malang dalam menerapkan keamanan investasi dompet uang digital secara berkala.
2. Memberikan dan menerapkan keterampilan lunak bersama sekolah mitra untuk melaksanakan beberapa kegiatan peserta kegiatan layanan ini serta sesi konsultasi bagi karyawan dari sekolah menengah atas atau sekolah kejuruan guna meningkatkan kesadaran merek secara lebih intensif dan berkala.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan proyek Abdimas ini untuk menciptakan sekolah menengah atas yang mandiri dan sangat kompetitif dalam menerapkan beberapa program terkait manajemen keuangan *digital e-money*, keterampilan lunak, dan kesadaran merek melalui metode penilaian berupa tes pasca-acara yang diberikan kepada peserta pelatihan, pembimbingan, dan kegiatan implementasi, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pasca-acara, yaitu 55,1% untuk kepuasan terhadap topik *e-money*, dengan alasan materi yang disediakan bermanfaat sehingga tidak memilih platform *e-Money* yang salah, dan 30% kurang puas dengan alasan durasi penyampaian materi kurang lama dalam setiap implementasi. Pada topik kedua yakni literasi keterampilan lunak, 67,4% peserta merasa puas karena materi yang disediakan lebih mudah dipahami mengenai jenis dan fungsi keterampilan lunak, dan 23,5% merasa tidak puas karena penyampaian materi sudah dalam subyek.

Mengenai topik literasi kesadaran merek, peserta dan guru pendamping dari beberapa sekolah merasa puas karena topik tersebut sangat mudah dipahami oleh siswa SMA, dengan hasil tes sebesar 74,7% dan 14% merasa kurang puas karena materi kesadaran merek yang disajikan cukup baik dibandingkan dengan yang ada di *Google* dan *TikTok*. Hal ini berarti terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman dari siswa, guru, dan staf di

lingkungan sekolah menengah dan kejuruan di beberapa sekolah di Malang, terutama Sekolah Menengah Santa Maria Langsep, yang mendapatkan sosialisasi dan bantuan terkait penyebaran manajemen keuangan digital e-money untuk peningkatan keterampilan lunak dan kapasitas sinyal kesadaran merek, materi literasi ketiga, sekolah menengah yang menghasilkan pendapatan bisnis secara mandiri dan kompetitif unggul.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada Universitas Ma Chung atas pendanaan kegiatan ini, serta kepada SMA Katolik Santa Maria dan beberapa sekolah lain yang telah mendukung kegiatan ini. Ucapan terima kasih khusus juga disampaikan kepada Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, MS., M.Sc. sebagai Rektor Universitas Ma Chung, dan Sr. M. Severina Istiningsih, SPM sebagai Kepala Sekolah SMA Katolik Santa Maria, Dr.Eng. Leny Yuliati, S.Si., M.Eng., Ketua LPPM Universitas Ma Chung atas dukungan penuh mereka dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta Assoc. Prof. Smirnova Gulnara Sergeevna dan Assoc. Prof. Sabitov Rustem Adievich dari Universitas Federal Kazan dan Universitas Nasional Penelitian Teknik Kazan - Institut Penerbangan Kazan atas saran mereka terkait topik kegiatan pelayanan masyarakat ini, serta berbagai pihak yang terlibat, terutama para pemimpin beberapa sekolah menengah dan sekolah kejuruan di Malang, para guru, dosen di Universitas Ma Chung, dan semua mahasiswa yang terlibat dalam proyek ini yang telah memberikan perhatian penuh mereka untuk kesuksesan kegiatan ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Armansyah, R. F., Wulandari, D. A., & Ansory, M. (2021). Peningkatan Tata Kelola Masjid dengan Si-Ikhlas. *Jurnal Abdimas*, 25(1), 55-59. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v25i1.25210>
- Basory, H. A., Hellyani, C. A., & Prasetyo, N. N. (2024). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di PT Bukit Indah Permai (BIP) Kota Malang. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(5), 1333-1343.
- Cariaga, R. (2023). E-money and the reasons why young consumers prefer this technology. Available at SSRN 4941109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8241756>
- Dadelo, S. (2025). Possibilities for evaluation to foster the soft skills of critical thinking, creativity, and communication in higher education. *Creativity Studies*, 18(1), 13-29. <https://doi.org/10.3846/cs.2025.20943>
- Dahlia, D., Hadiati, H., & Samad, A. (2024). Komunikasi Personal Selling pada Pemasaran Kerupuk Sidoarjo di Kolaka Sulawesi

- Tenggara. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(4), 354-366. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v3i4.3236>
- Dewi, N. P. S., Suri, I., Agustin, S. M., Wahjuwibowo, I. S., Hereyah, Y., Utoyo, A. W., ... & Lolita, T. L. V. (2024). Pengantar Ilmu Komunikasi.
- Ebe, A., & Saputra, N. (2022). Paradigma Pembelajaran Berpendekatan Multiliterasi di Abad 21. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 52-68. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3250>
- Haddad, S. (2025). The Impact of Brand Personality of Smartphones on Customer Loyalty: Mediating Role of Brand Awareness. *Jordan Journal of Business Administration*, 21(2), 195-219. <https://doi.org/10.35516/jjba.v21i2.383>
- Hendriano, N. I. (2021). Pemberdayaan anak yatim melalui usaha ekonomi kreatif handycraft di yayasan khusnul yaqin desa wagekecamatan taman kabupaten Sidoarjo. Surabaya : UIN Sunan Ampel Press. [http://digilib.uinsa.ac.id/50965/3/Naufal\\_Illham\\_Hendriano\\_B02216041.pdf](http://digilib.uinsa.ac.id/50965/3/Naufal_Illham_Hendriano_B02216041.pdf)
- Heynoek, F. P., Kurniawan, A. W., Rohmatika, I. N., & Bakti, F. R. F. K. (2024). Workshop kreatif: merancang bahan ajar permainan seru untuk kembangkan motorik kasar siswa sekolah dasar di sekolah Indonesia Bangkok. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17977/um075v4i22024p147-156>
- Hidayat, S. (2024). Difusi, Diseminasi, Dan Inovasi Pendidikan. *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam*, 4(1), 32-44. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/15479>
- Lathifah, Z. K., Kholik, A. ., & Aziz, I. A. . (2024). Penguatan Kapasitas Manajerial Menuju Pesantren Mandiri dan Berdaya Saing Unggul. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 185-192. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v8i2.7297>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kemdikbud, Nomor 1 Tahun 2021.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151. <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>
- Sari, N. I. (2022). *Pengelolaan zakat dalam pemberdayaan social entrepreneur pada BAZNAS Bulukumba*. Makassar : UIN Alauddin Press.
- Sari, R. P., Tawami, T., Bustam, M. R., Juanda, J., Heriyati, N., & Prihandini, A. (2021). Dampak implementasi program pembelajaran merdeka belajar kampus merdeka pada mahasiswa program studi Sastra Inggris Universitas Komputer Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10303–10313. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2617>
- Septiani, V. (2023). Types And Levels Of Education In The National Education System In Indonesia. *ATTAQWA Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini*, 2(3):118-125. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v2i3.48>

Yudianda, E., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2024). Model pembelajaran kelas terbalik berbasis literasi digital: Studi pengembangan untuk pembelajaran menulis teks anekdot. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 97-107. <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v4i1.3176>