
**PENGARUH SOSIALISASI QRIS, LITERASI DIGITAL DAN EFISIENSI
TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK SISWA SMP NEGERI 3
MUARA BUNGO**

Ananda Intan Pratiwi¹, Yogi Irides Putra², Ahmad Ridoh³

anandaintanpratiwi@gmail.com¹, yogiip28@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi dampak sosialisasi QRIS, pemahaman digital, dan efisiensi terhadap penggunaan uang elektronik di kalangan pelajar SMP Negeri 3 Muara Bungo. Dasar dari penelitian ini berakar dari meningkatnya transaksi digital di antara remaja, namun tidak diikuti dengan pengetahuan yang memadai tentang teknologi keuangan seperti QRIS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif melalui survei untuk menguji hipotesis yang melibatkan 86 partisipan sebagai sampel, yang diambil secara proporsional dari kelas VII, VIII, dan IX. Untuk analisis data, beberapa pengujian digunakan, termasuk uji instrumen dan uji penelitian dengan bantuan software SPSS 25. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa ketiga variabel independen, yaitu sosialisasi QRIS, pemahaman digital, dan efisiensi, memiliki pengaruh positif dan signifikan, baik secara terpisah maupun secara bersamaan, terhadap penggunaan uang elektronik oleh siswa. Sosialisasi QRIS, pemahaman digital, dan efisiensi terbukti menjadi elemen kunci dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk menggunakan uang elektronik secara bijaksana, aman, serta efisien. Penelitian ini memberikan sumbangan untuk pengembangan literasi keuangan digital di tingkat sekolah menengah pertama serta menjadi landasan bagi kebijakan pendidikan yang mendorong pemanfaatan teknologi keuangan di sekolah-sekolah.

Kata Kunci: Sosialisasi QRIS, Pemahaman Digital, Efisiensi, Uang Elektronik, Pelajar SMP

Abstract

The purpose of this study was to assess how the socialization of QRIS, digital literacy, and efficiency influence the use of electronic money among junior high school students at SMP Negeri 3 Muara Bungo. The context for this research stems from the increasing number of digital transactions among adolescents, which is not matched by an adequate understanding of financial technologies like QRIS. This study uses a quantitative approach with a survey method to test the research hypotheses, involving 86 respondents proportionally selected from grades VII, VIII, and IX. Data analysis was performed using several statistical tests, including instrument tests and hypothesis testing, aided by SPSS version 25. The research findings indicate that the three independent variables—QRIS socialization, digital literacy, and efficiency—have a positive and significant influence, both individually and collectively, on students' use of electronic money. These three factors are proven to play a crucial role in enhancing students' interest and ability to use electronic money wisely, safely, and efficiently. This research contributes to the development of digital financial literacy at the secondary school level and serves as a foundation for educational policies that support the integration of financial technologies in the school environment.

Keywords: QRIS Socialization, Digital Literacy, Efficiency, Electronic Money, Secondary School Students.

PENDAHULUAN

Perubahan dari cara bayar tunai ke digital sudah jadi hal yang biasa di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Ini terbukti dengan meningkatnya transaksi uang elektronik yang cukup besar (CHOIRIDA, 2023). Masuknya QRIS sebagai standar cara bayar digital sejak tahun 2019 merupakan langkah baru yang sangat membantu masyarakat, tetapi survei dari Katadata Insight Center (2022) menunjukkan bahwa hampir setengah (47%) dari pelajar di Indonesia belum sepenuhnya mengerti cara kerja QRIS dan biasanya menggunakan dompet digital hanya untuk belanja. Selain itu, rendahnya kemampuan digital di kalangan siswa SMP menjadi masalah yang serius, dengan hanya 40% yang punya keterampilan digital yang baik Kemendikbud, 2023. Ini bisa menimbulkan masalah, seperti kurangnya pemahaman tentang cara aman bertransaksi dan

kemungkinan pemborosan (Nurdayati dkk, 2021). Observasi di SMP Negeri 3 Muara Bungo semakin menegaskan hal ini, di mana beberapa siswa sudah paham menggunakan e-wallet, tetapi pengetahuan mereka bervariasi dan lebih terbatas pada hal-hal hiburan serta belum sepenuhnya memahami risiko dan keuntungan dari penggunaannya. Karena itu, penting untuk melakukan penelitian tentang sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi penggunaan uang elektronik di kalangan siswa SMP.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar sosialisasi QRIS berpengaruh pada penggunaan uang elektronik, mengetahui bagaimana literasi digital siswa mempengaruhi cara mereka memanfaatkannya, dan mengkaji bagaimana efisiensi aplikasi pembayaran berpengaruh pada pilihan siswa dalam menggunakan cara pembayaran non-tunai. Dengan cara ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman menyeluruh tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan uang elektronik di kalangan pelajar SMP, khususnya di SMP Negeri 3 Muara Bungo.

Dari sisi kebaruan, penelitian sebelumnya biasanya membahas masyarakat umum atau mahasiswa (Nurdayati dkk, 2021), jadi penelitian yang khusus mengaitkan sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi dalam konteks siswa SMP masih sangat sedikit. Dengan fokus pada siswa SMP Negeri 3 Muara Bungo, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan studi yang lebih relevan untuk remaja, menggabungkan tiga variabel utama sekaligus, dan memberikan gambaran praktis bagi sekolah dan pihak berwenang untuk meningkatkan literasi digital serta pemahaman siswa tentang transaksi keuangan digital yang aman dan efisien (Amananti, 2024).

Hasil pengamatan di SMP Negeri 3 Muara Bungo, April 2025 menunjukkan bahwa beberapa siswa telah terbiasa dengan penggunaan e-wallet untuk keperluan sehari-hari seperti makanan ringan, kuota internet, atau game online. Namun, pemahaman mereka bervariasi: ada yang hanya tahu penggunaan uang elektronik untuk hiburan, ada yang meragukan tingkat keamanannya, sementara sebagian lagi sudah terbiasa dengan transaksi digital tetapi belum sepenuhnya mengerti risiko dan efisiensinya. Para guru TIK di sekolah tersebut juga berpendapat bahwa penyuluhan dari pihak luar belum menjelaskan fungsi uang elektronik dengan mendalam. Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan QRIS, literasi keuangan, dan efisiensi dalam transaksi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adopsi metode pembayaran digital. Namun,

penelitian yang mengaitkan sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi dalam konteks siswa SMP masih jarang dijumpai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan klasifikasi penelitian asosiatif. Menurut (Mujianur & Maslichah, 2025), penelitian kuantitatif adalah cara yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk mengeksplorasi populasi atau sampel tertentu dengan alat penelitian dan analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis (Putra et al., 2024). Pendekatan asosiatif dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak variabel independen, yaitu sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi, terhadap variabel dependen yaitu penggunaan uang elektronik. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Muara Bungo, Kabupaten Bungo, Jambi, antara bulan Agustus dan September 2025. Populasi yang diteliti melibatkan seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX yang totalnya berjumlah 630 siswa. Sementara itu, sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan margin of error sebesar 10%, yang menghasilkan 86 siswa, kemudian dibagi secara proporsional menggunakan teknik proportionate random sampling menjadi 27 siswa dari kelas VII, 28 siswa dari kelas VIII, dan 31 siswa dari kelas IX.

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup sosialisasi QRIS (X_1), literasi digital (X_2), efisiensi (X_3), dan penggunaan uang elektronik (Y). Sosialisasi QRIS dievaluasi melalui indikator frekuensi, pemahaman, media, serta efektivitas komunikasi (Wulandari et al., 2022). Literasi digital dinilai berdasarkan pemahaman tentang informasi digital, keamanan akun, dan etika di dunia maya (Kurnia Rahman & Supriyanto, 2022). Efisiensi diukur dari kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta penghematan biaya dan tenaga (NAINGGOLAN, 2025). Sementara itu, penggunaan uang elektronik dievaluasi berdasarkan kenyamanan dalam bertransaksi, rasa percaya dan keamanan, serta kemudahan akses dan pengaruh sosial (Amananti, 2024). Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa kuesioner dengan skala Likert lima poin, yang telah diuji untuk validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item yang digunakan adalah valid ($r_{hitung} > r_{tabel}$, $sig < 0,05$) dan reliabel (Cronbach's Alpha $> 0,60$) (Kurnia Rahman & Supriyanto, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner sebagai data utama dan dokumentasi sebagai data tambahan (Kurnia Rahman & Supriyanto, 2022). Pengolahan data dilakukan dengan bantuan

IBM SPSS Statistics 25 melalui beberapa tahap: uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov (Zahra, 2025), uji homogenitas untuk memastikan kesetaraan varians, serta uji regresi linier berganda untuk menganalisis pengaruh antar variabel (Putri et al., 2024). Selanjutnya, dilakukan uji t untuk mengevaluasi pengaruh secara parsial, uji F untuk menilai pengaruh secara simultan (Zahra, 2025), serta perhitungan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui sejauh mana variabel independen menjelaskan variasi pada penggunaan uang elektronik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Data

Studi ini melibatkan 86 siswa dari SMP Negeri 3 Muara Bungo sebagai partisipan. Hasil analisis menunjukkan bahwa total data yang dianalisis terdiri dari 86 responden tanpa adanya data yang hilang. Nilai terendah untuk variabel sosialisasi QRIS (X1) adalah 18, literasi digital (X2) sebesar 10, efisiensi (X3) adalah 16, dan penggunaan uang elektronik (Y) sebesar 15, dengan nilai tertinggi untuk semua variabel mencapai 25. Rata-rata skor tertinggi diperoleh dari variabel sosialisasi QRIS (X1) sebesar 23,36 dan efisiensi (X3) yang mencapai 23,19, sementara rata-rata terendah terdapat pada literasi digital (X2) yang adalah 21,35. Sebaran data tertinggi ditunjukkan oleh literasi digital (X2) dengan deviasi standar 3,412, yang menunjukkan bahwa nilai-nilai pada variabel ini lebih beragam. Untuk memperjelas hasil pengolahan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel deskripsi sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data X1, X2, X3 dan Y

Deskripsi	X1	X2	X3	Y
Minimum	18	10	16	15
Maximum	25	25	25	25
Mean	23.36	21.35	23.19	22.36
Median	24.00	22.00	24.00	23.00
Mode	25	25	25	25
Standar Deviasi	1.834	3.412	1.967	2.371
Total	2009	1836	1994	1923
Jumlah Responden	86	86	86	86

2. Uji Validitas Kelas Uji Coba

Uji validitas mengamati $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan nilai signifikan di bawah 0,05. Distribusi angket kepada 20 siswa responden dilakukan untuk menentukan R_{tabel} dengan rumus $df = n-2 = 20-2 = 18$. Pada tingkat signifikansi 5%, nilai R_{tabel} adalah 0,443. Uji keabsahannya adalah:

1. Uji Validitas X1

Hasil dari pengujian validitas percobaan X1 menunjukkan bahwa 5 butir pernyataan sosialisasi QRIS adalah valid, yang dapat dilihat dari nilai R hitung yang lebih besar daripada R tabel. Sebagai kesimpulan, kelima pernyataan tersebut bisa digunakan sebagai alat ukur untuk variabel X1.

2. Uji Validitas X2

Hasil Uji validitas kelas Uji Coba menunjukkan 5 butir pernyataan literasi digital yang valid, hal itu terlihat dari nilai Rhitung yang lebih besar daripada Rtabel. Sebagai kesimpulan, kelima pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran untuk variabel X2.

3. Uji Validitas X3

Uji Validitas variabel X3 menunjukkan 5 item pernyataan efisiensi yang valid, hal ini terlihat dari nilai Rhitung yang melebihi Rtabel. Kesimpulannya, kelima pernyataan tersebut bisa digunakan sebagai alat pengukuran untuk variabel X3.

4. Uji Validitas Y

Hasil menunjukkan 5 item pernyataan efisiensi yang valide, hal ini dapat dilihat dari nilai R hitung $>$ R tabel. Kesimpulannya, kelima pernyataan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mengukur pada variabel Y

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk menilai konsistensi alat ukur penelitian. Instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60

Tabel 2. Uji Reliabilitas Kelas Uji Coba

Reliability Statistics	Cronbach's Alpha	N of Items
X1	0.697	12
X2	0.623	10
X3	0.717	9
Y	0.809	9

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60, sehingga alat yang digunakan dapat dianggap reliabel. Variabel sosialisasi QRIS (X1) mendapatkan nilai 0,697 dari 12 item, literasi digital (X2) sebesar 0,623 dari 10 item, efisiensi (X3) mencapai 0,717 dari 9 item, dan penggunaan uang elektronik (Y) sebesar

0,809 dari 9 item. Dengan demikian, seluruh variabel memenuhi syarat reliabilitas dan pantas untuk digunakan dalam analisis selanjutnya

4. Uji Validitas Kelas Sampel

1. X1

Dari 12 item pernyataan, ada 5 item yang valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Item valid ini dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengukur variabel sosialisasi QRIS.

2. X2

Dari 10 pernyataan yang ada, 5 di antaranya valid dengan syarat r hitung $>$ r tabel. Barang itu cocok dijadikan sebagai indikator untuk menilai literasi digital siswa.

3. X3

Dari 9 item pernyataan, terdapat 5 item yang valid karena memenuhi kriteria r hitung $>$ r tabel. Alat ini dapat digunakan untuk menilai variabel efisiensi.

4. Y

Dari 9 pernyataan yang ada, terdapat 5 item yang sah berdasarkan perbandingan r hitung $>$ r tabel. Barang ini dapat berfungsi sebagai indikator yang valid untuk menilai pemakaian uang digital.

a. Uji Reliabilitas Kelas Sampel

Tabel 3. Uji Reliabilitas Kelas Sampel

Reliability Statistics	Cronbach's Alpha	N of Items
X1	0.697	12
X2	0.623	10
X3	0.717	9
Y	0.809	9

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60, sehingga semua instrumen dinyatakan dapat diandalkan. Sosialisasi QRIS (X1) mendapatkan nilai 0,781, literasi digital (X2) mencapai 0,920, efisiensi (X3) tercatat 0,829, dan penggunaan uang elektronik (Y) sebesar 0,809. Dengan cara ini, semua lima item di setiap variabel dapat dijadikan sebagai instrumen untuk penelitian.

5. Uji Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam analisis statistik menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan nilai sig > 0,05.

Tabel 4. Uji Normalitas

Variabel	N	Sig. (2-tailed)
X1	86	0,96
X2	86	0,124
X3	86	0,194
Y	86	0,61

Berdasarkan tabel, hasil uji normalitas untuk sosialisasi QRIS (X1) adalah 0,096, literasi digital (X2) sebesar 0,124, efisiensi (X3) sebesar 0,194, dan penggunaan uang elektronik sebesar 0,061. Ini berarti data yang diperoleh dapat dianggap normal karena data > 0,05.

b. Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda dipergunakan untuk menjabarkan hubungan diantara beberapa variabel independen dengan 1 variabel dependen.

Tabel 5. Uji Linear Berganda

Variabel	Koefisien	Konstanta (α)
X1	.315	0,442
X2	.295	
X3	.355	

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa semua variabel independen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan uang elektronik. Nilai tetap sebesar 0,442 menunjukkan nilai dasar pemanfaatan uang elektronik ketika variabel bebas diasumsikan konstan. Sosialisasi X1 menunjukkan koefisien 0,315, X2 mencatat 0,295, dan X3 mencapai 0,355, yang menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit pada setiap variabel akan meningkatkan penggunaan uang elektronik sesuai dengan nilai koefisien tersebut.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan pengujian yang dilaksanakan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang serupa.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Variabel	Sig.
Sosialisasi QRIS (X1)	.079
Literasi Digital (X2)	.650
Efisiensi (X3)	.468
Penggunaan Uang Elektronik (Y)	.656

Berdasarkan tabel, hasil uji homogenitas X1 adalah 0,079, X2 adalah 0,650, X3 adalah 0,468 dan penggunaan uang elektronik sebesar 0,656. Kondisi data yang diperoleh dapat dianggap homogen karena nilai data $> 0,05$.

d. Uji Hipotesis

1. Uji T

Uji t yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengecek seberapa besar pengaruh motivasi (X1) dan cara belajar (X2) terhadap hasil belajar (Y) dengan batas pengujian signifikansi (α) sebesar 0,05.

a. Uji Hipotesis H1

Tabel 7. Uji Hipotesis Variabel X1

Variabel	T	Sig.
Sosialisasi QRIS (X1)	5,579	0,000

Hasil pengujian t menunjukkan bahwa sosialisasi QRIS (X1) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Y) dengan nilai Thitung $5,579 > T_{tabel} 1,664$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$.

b. Uji Hipotesis H2

Tabel 8. Uji Hipotesis X2

Variabel	T	Sig.
Sosialisasi QRIS (X1)	6,183	0,000

Hasil pengujian t menunjukkan bahwa literasi digital (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan uang elektronik (Y) dengan nilai Thitung $6,183 > T_{tabel} 1,664$ dan sig. $0,000 < 0,05$. tuk $5,579 > T_{tabel} 1,664$ dan sig.

c. Uji Hipotesis H3

Tabel 9. Uji Hipotesis X3

Variabel	T	Sig.
Sosialisasi QRIS (X1)	6,533	0,000

Hasil uji t menunjukkan bahwa efisiensi (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Y) dengan Thitung 6,533 > Ttabel 1,664 dan nilai signifikansi 0,000 es menor que 0,05.

2. Uji F (Simultan)

Tabel 10. Uji F (Simultan)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	257.116	3	85.705	31,129	.000
	Residual	225.768	82	2.753		
	Total	482.884	85			

Hasil pengujian simultan (F) mengindikasikan bahwa sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi secara bersamaan memiliki dampak signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Y) dengan nilai Fhitung 31,129 > Ftabel 2,716 dan sig. 0,000 es menor que 0,05.

3. Koefesien Determinasi (R^2)

Digunakan pengukuran kekuatan variabel independen untuk membuktikan sejauh mana variabel dependen dapat menggunakan uji koefisien determinasi.

Tabel 11. Koefesien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,730	0,532	0,515	1,659

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,515 menunjukkan bahwa sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi dapat menjelaskan 51,5% variasi dalam penggunaan uang elektronik (Y), sementara 48,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini melibatkan tiga variabel independen dan satu variabel dependen. Sosialisasi QRIS didefinisikan sebagai proses memberikan informasi mengenai sistem pembayaran QRIS agar para siswa memahami fungsi, manfaat, dan keamanannya (Wulandari et al., 2022). Literasi digital adalah kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, serta menggunakan teknologi digital dengan benar, termasuk menjaga keamanan akun dan menjalankan transaksi secara etis UNESCO (AZIZ, 1385). Efisiensi merujuk pada tingkat kemudahan, kecepatan, serta penghematan waktu dan biaya yang dirasakan siswa ketika memakai aplikasi pembayaran digital (Amananti, 2024). Penggunaan uang elektronik menggambarkan perilaku siswa dalam

memanfaatkan alat pembayaran non-tunai seperti e-wallet untuk berbagai kebutuhan sehari-hari, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun transaksi lain (Riska Rahmat, 2024).

Hasil analisis menunjukkan bahwa sosialisasi QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Thitung 5,579 > Ttabel 1,664; sig. 0,000 < 0,05). Artinya, semakin sering siswa mendapat edukasi mengenai QRIS, semakin besar kemungkinan mereka menggunakan uang elektronik dalam kegiatan sehari-hari. Literasi digital juga berpengaruh secara signifikan (Thitung 6,183 > Ttabel 1,664; sig. 0,000 < 0,05), artinya siswa yang memiliki pemahaman teknologi yang baik lebih mampu menggunakannya secara efektif dan aman. Efisiensi juga berpengaruh signifikan (Thitung 6,533 > Ttabel 1,664; sig. 0,000 < 0,05), yang menunjukkan bahwa kemudahan dan kepraktisan sistem mendorong siswa lebih memilih pembayaran digital daripada tunai. Secara bersamaan, ketiga variabel ini berpengaruh signifikan dengan Fhitung 31,129 > Ftabel 2,716 dan sig. 0,000 < 0,05. Nilai Adjusted R² sebesar 0,515 menunjukkan bahwa sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi mampu menjelaskan 51,5% variasi penggunaan uang elektronik, sedangkan 48,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini memperkuat teori Difusi Inovasi yang dikemukakan oleh Rogers dalam karya yang menekankan pentingnya sosialisasi dalam mendorong orang untuk menerima dan menggunakan teknologi baru. Literasi digital mendukung konsep yang diusung UNESCO tahun 2020, yang menyatakan bahwa pemahaman tentang teknologi memainkan peran penting dalam membentuk perilaku seseorang di dunia digital. Efisiensi juga sesuai dengan konsep Technology Acceptance Model (TAM), di mana persepsi tentang kemudahan penggunaan memengaruhi seseorang untuk menerima dan menggunakan suatu teknologi. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Wulandari et al., 2022) yang menunjukkan bahwa sosialisasi yang efektif dapat meningkatkan penggunaan QRIS di kalangan pelajar. Literasi digital juga terbukti penting, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian juga mendukung temuan (Amananti, 2024) yang menyatakan bahwa kemudahan dan kecepatan transaksi memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik a. Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan yang tidak menemukan pengaruh efisiensi pada penggunaan mobile banking. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan karakteristik responden.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan uang elektronik pada siswa dapat dicapai dengan melakukan sosialisasi yang terarah, mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum, serta meningkatkan kinerja aplikasi pembayaran yang digunakan. Bagi sekolah, temuan ini penting untuk memperkuat pembelajaran keuangan digital. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan literasi keuangan di tingkat SMP. Sementara itu, bagi penyedia aplikasi, temuan ini dapat mendorong pengembangan layanan yang ramah terhadap pelajar. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya penelitian tentang adopsi teknologi keuangan digital di kalangan remaja. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel sebanyak 86 siswa, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi secara luas. Instrumen yang digunakan juga belum mencakup semua aspek literasi digital, serta faktor eksternal seperti dukungan dari orang tua dan kondisi ekonomi keluarga.

Penelitian selanjutnya dapat diperluas ke lebih banyak sekolah dengan sampel yang lebih besar, menggunakan model struktural untuk melihat pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel, serta menerapkan pendekatan kualitatif untuk memahami lebih dalam pengalaman siswa dalam menggunakan uang elektronik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa sosialisasi QRIS, literasi digital, dan efisiensi sistem pembayaran digital memengaruhi penggunaan uang elektronik oleh siswa SMP Negeri 3 Muara Bungo, baik secara terpisah maupun bersamaan. Sosialisasi QRIS yang dilakukan secara intensif membantu siswa memahami manfaat dan keamanan dalam melakukan transaksi. Literasi digital yang baik membuat siswa lebih siap dan percaya diri dalam menggunakan aplikasi pembayaran. Selain itu, efisiensi sistem pembayaran digital mendorong siswa untuk memilih transaksi digital karena lebih mudah, cepat, dan praktis. Ketiga faktor tersebut secara bersamaan berkontribusi dalam meningkatkan penggunaan uang elektronik di kalangan pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amananti, W. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI DI SMAN 2 MUARA BUNGO*. 4(02), 7823–7830.
- AZIZ, Y. A. (2023). *IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*

- DALAM UPAYA MENIGKATKAN MINAT BACA DI SMA YP IPPI PETOJO JAKARTA.* 17, 302.
- CHOIRIDA, N. (2023). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PENGGUNAAN QR CODE INDONESIAN STANDAR (QRIS) SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN (STUDI KASUS GENERASI Z KECAMATAN NGALIYAN). *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164.
- Kurnia Rahman, A. F. S., & Supriyanto, S. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Indonesian Scientific Journal of Islamic Finance*, 1(1), 1–21.
- Mujianur, A., & Maslichah. (2025). *Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan, Keamanan, dan Lifestyle Terhadap Penggunaan Sistem Digital QRIS oleh Mahasiswa Universitas Islam Malang Ahmad*. 14(01), 433–440.
- NAINGGOLAN, D. M. (2025). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Dan Risiko Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan Qris (Studi Kasus Masyarakat Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhan Batu)*.
- Nurdayati dkk. (2021). *PENGARUH LITERASI KEUANGAN, OPPORTUNITY COST, NILAI GUNA (UTILITY THEORY), PENGENDALIAN DIRI DAN MANFAAT DARI MOBILE BANKING TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA SELAMA PANDEMI COVID-19*. 3(5), 6.
- Putra, Y. I., Idrus, A., & Firman, F. (2024). Technology and entrepreneurship combine: Shaping an innovative future. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship*, 5(3), 158–164. <https://doi.org/10.20527/jee.v5i3.11866>
- Putri, F. A., Marandika, M. A., Azizah, R. N., Purnamasari, H., & Asnaini, A. (2024). "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Penggunaan Mobile Banking Pada Mahasiswa Program. *Jurnal Islamic Finance and Economics*, 4(2), 1–19. <https://10.33395/owner.v9i2.2708>
- Wulandari, R., Jaurino, J., & Risal, R. (2022). Sosialisasi Transaksi Non Tunai Pada Siswa SMP Negeri 9 Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 229–237. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.2415>
- Zahra, A. (2025). Pengaruh Efisiensi, Kepercayaan Dan Keamanan Terhadap Keputusan

Pengguna Fitur Mobile Banking Cardless Withdrawl Bank Syariah Indonesia (Studi Pada Mahasiswa Pengguna M-Banking Di Bandar Lampung). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.