

STOCKLAB SEBAGAI MEDIA PENGUATAN LITERASI PASAR MODAL SISWA SMA MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

Farah Juniati Meutianingrum¹, Ikram Yakin², Virani Mbere³

^{1,3}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Pontianak

²Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura

e-mail: farah.juniati@unmuhpnk.ac.id¹, ikram.yakin@ekonomi.untan.ac.id², viranimbere@gmail.com³

Abstrak

Tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia relative masih rendah, terutama terkait Pasar Modal. Dibandingkan dengan literasi produk keuangan lainnya pasar modal adalah salah satu yang paling rendah di Indonesia. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bursa Efek Indonesia (BEI) sangat massif mengedukasi masyarakat terkait pasar modal. Sala satu media pembelajaran pasar modal yang dikenalkan oleh OJK dan BEI adalah permainan Stocklab. Permainan ini menghadirkan suasana transaksi di BEI. Melalui pengenalan keuangan yang menarik seperti Permainan Stocklab lebih membuat penyampaian materi yang terkesan berat menjadi lebih menyenangkan. Sehingga pemahaman tentang keuangan khususnya terkait investasi di Pasar Modal menjadi lebih mudah dipahami khususnya di kalangan remaja termasuk siswa sekolah menengah atas. Remaja dan rasa ingin tahunya yang tinggi perlu untuk diarahkan kepada kegiatan yang bermanfaat. Pengenalan tentang kesadaran pengelolaan keuangan adalah salah satunya. Dengan memahami keuangan sejak dini, remaja diharapkan mampu merencanakan keuangan, dan memanfaatkan layanan keuangan seperti investasi di Pasar Modal sedini mungkin.

Kata kunci: BEI, Investasi, Literasi Keuangan, Stocklab

Abstract

The level of financial literacy of the Indonesian people is still relatively low, especially regarding the capital market. Compared with other financial product literacy, the capital market is one of the lowest in Indonesia. The Financial Services Authority (OJK) and the Indonesian Stock Exchange (BEI) are very massive in educating the public regarding the capital market. One of the capital market learning media introduced by the OJK and IDX is the Stocklab game. This game presents a transaction atmosphere on the IDX. Through an interesting introduction to finance such as the Stocklab Game, it makes delivering material that seems heavy more enjoyable. So that understanding about finance, especially regarding investment in the Capital Market, becomes easier to understand, especially among teenagers, including high school students. Teenagers and their high curiosity need to be directed to useful activities. Introduction to financial management awareness is one of them. By understanding finances from an early age are expected to be able to plan their finances and utilize financial services such as investing in the capital market as early as possible.

Keywords: BEI, Financial Literacy, Investment, Stocklab

PENDAHULUAN

Investasi di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Bersamaan dengan itu penipuan-penipuan berkedok investasi sedang menjadi fenomena di tengah masyarakat. Pergeseran target yang awalnya kaum pekerja dan ibu rumah tangga ke pelajar menjadi perhatian dan pekerjaan rumah baru. Fenomena ini muncul salah satunya disebabkan oleh gap antara tingkat literasi dan inklusi keuangan yang semakin besar. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) kembali merilis hasil Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022. Berdasarkan hasil survey, gap antara tingkat literasi dan inklusi masih dikategorikan besar yaitu lebih dari 35%. Gap yang menjadi celah bagi pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil keuntungan. Gap antara tingkat literasi dan inklusi keuangan menunjukkan bahwa banyak masyarakat Indonesia yang telah memiliki akses terhadap lembaga keuangan namun masih memiliki literasi yang minim tentang lembaga keuangan tersebut.

Edukasi terkait investasi dan pasar modal perlu ditanamkan sejak dini untuk meminimalisir penyalahgunaan dan penipuan investasi di kalangan remaja. Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan sasaran empuk para pelaku penipuan. Investasi bodong berkedok permainan sangat mudah menarik para pelajar. Iming-iming keuntungan yang besar jika memenangkan permainan menjadi modus operandi mereka (Mantulangi, 2017). Oleh karena itu pengenalan sejak dini terkait investasi

dan pasar modal diharapkan akan mengurangi jumlah korban penipuan investasi bodong di kalangan pelajar SMA.

Penyampaian materi investasi dan pasar modal jika tidak dikemas secara menarik akan sulit untuk diterima para pelajar SMA. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengeluarkan sebuah permainan yang bernama "StockLab". Melalui permainan Stocklab ini penyampaian edukasi akan lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan melalui metode ceramah terus menerus cenderung membosankan. Hal ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh Mardhiah dan Khairina (2021) dimana pengetahuan terkait pasar modal siswa MA Ulumuddin meningkat melalui permainan Stocklab. Dengan belajar melalui permainan, intelektual skill dalam penyelesaian masalah akan terasah dan pengetahuan metakognitif akan berkembang karena media permainan akan membantu untuk membentuk pengalaman belajar baru (Ghofur dan Ag'yun, 2019).

Permainan kartu ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran investasi dan pasar modal yang bisa dimainkan oleh para siswa-siswi SMA. Kemasan materi yang disampaikan melalui media permainan akan menarik bagi para pelajar. Oleh karena itu lewat program pengabdian kepada masyarakat berbasis Muhammadiyah/Aisyiyah yang berjudul "StockLab Sebagai Media Penguatan Literasi Pasar Modal Siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak" diharapkan dapat membantu sekolah untuk memperkenalkan permainan edukasi investasi dan pasar modal ini di kalangan para peserta didiknya. Sehingga secara tidak langsung pemahaman terkait investasi dan pasar modal tertanam di diri masing-masing siswa sebagai langkah awal untuk berinvestasi di pasar modal sesungguhnya.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan untuk memberikan edukasi terkait investasi dan pasar modal adalah melalui permainan StockLab. Melalui Stocklab, para siswa akan belajar dan memahami bagaimana seorang investor membuat keputusan. Permainan kartu ini akan mengajak para siswa untuk mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan investasi dan pasar modal. Koordinasi dan Kerjasama tim pengabdian lakukan kepada mitra yaitu Kepala Sekolah, WK kesiswaan, dan guru kelas dalam mempersiapkan dan membantu memfasilitasi tempat dan peserta. Terkait alat permainan yang belum banyak dijual bebas, maka tim pengabdian juga bekerjasama dengan pihak Bursa Efek Indonesia (BEI) untuk memfasilitasi pengadaan kartu StockLab. Selain itu untuk menunjang kegiatan agar lebih efektif, tim pengabdian juga bekerjasama dengan Kelompok Studi Pasar Modal (KSPM) FEB UM Pontianak untuk mengasistansi proses pengenalan StockLab ke para siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. serta bekerja sama dengan mitra yaitu (siswa SMA Muhammadiyah 1 Pontianak).

Metode edukasi pasar modal ini dilakukan dalam empat tahapan. Tahapan pertama siswa akan diminta untuk mengisi pre-test sebagai pengukuran awal pemahaman terkait investasi dan pasar modal. Tahapan kedua dilakukan secara ceramah dan diskusi mengenai gambaran umum investasi dan pasar modal. Tahapan ketiga yaitu simulasi transaksi di pasar modal menggunakan media permainan Stocklab. Creator Stocklab sekaligus praktisi pasar modal Ryan Filbert menciptakan permainan ini sebagai upaya mengenalkan investasi dan pasar modal untuk anak sekolah (Gulo dan Djahsan, 2019). Dalam tahap permainan siswa-siswi akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok akan di damping oleh mahasiswa KSPM FEB UM Pontianak. Sebelum permainan dimulai, akan diberikan demo terlebih dahulu agar siswa-siswi memahami tata cara dan ketentuan jalannya permainan. Tahapan keempat adalah pengisian post-test sebagai pembandingan tingkat penyerapan materi sebelum dan sesudah diberikan edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penanaman pola pikir yang benar terkait investasi dan pasar modal dikalangan siswa-siswi SMA adalah Langkah awal untuk menyiapkan generasi masa depan yang melek investasi pasar modal. Pengetahuan dan pemahaman investasi, Modal minimum investasi, Return, Risiko, Motivasi Investasi memiliki pengaruh simultan terhadap minat investasi yang tinggi di pasar modal (Aini, Maslichah, & Junaidi, 2019). Pemaparan materi terkait investasi dan pasar modal di kalangan siswa-siswi SMA memerlukan cara khusus agar mereka bisa antusias memahami materi yang disampaikan, mengingat banyak istilah yang mungkin sulit dipahami. Oleh karena itu OJK dan BEI memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan Stocklab. Dengan permainan stocklab ini diharapkan penyampaian materi edukasi terasa lebih ringan dan menyenangkan.

Edukasi Pasar Modal di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak diawal dengan pengisian pre-test. soal-soal yang diberikan adalah seputar investasi dan pasar modal. Tujuan pemberian pre-test ini adalah sebagai data pembanding untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Pontianak terkait investasi dan pasar modal. Setelah mengisi pre-test, siswa akan mendapatkan pemaparan materi oleh Narasumber mengenai investasi dan pasar modal. Pemaparan materi didampingi oleh slide yang atraktif sehingga siswa-siswi antusias menyimak materi yang disampaikan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Oleh Narasumber

Setelah sesi materi adalah sesi diskusi. Di sesi ini siswa-siswi terlihat antusias mengajukan pertanyaan-pertanyaan, diantaranya terkait pandangan beberapa orang yang menganggap investasi saham termasuk judi, cara memulai membeli saham, cara memilih saham yang menguntungkan dan lain-lain. Setelah sesi diskusi yang menyenangkan, dilanjutkan dengan sesi pengenalan permainan stocklab. Sebelum mulai bermain, siswa-siswi dikenalkan apa saja yang ada di dalam kotak permainan stocklab, sektor-sektor di BEI dan tata cara permainan. Setelah itu siswa-siswi dibagi dalam beberapa kelompok kecil untuk kemudian bermain bersama dengan di awali oleh demo permainan di putaran pertama. Setiap kelompok permainan didampingi oleh mahasiswa-mahasiswi anggota KSPM FEB UM Pontianak.



Gambar 2. Sesi Bermain Stocklab

Adapun tahapan permainan stocklab menurut Muhatri (2020) yang diperkenalkan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Persiapan awal, pihak bank menyusun 4 kartu saham dan 1 kartu reksa dana (di tengah kartu saham), serta letakkan 4 token harga di angka 5 kartu saham sebagai penunjuk harga. Lalu, susun 6 kartu ekonomi di atas tiap-tiap kartu saham secara tertutup.



Gambar 3. Cara Menyusun Kartu pada Permainan Stocklab

Setiap pemain akan mendapatkan koin seharga 15 sebagai modal awal. Jangan lupa membuka kartu aksi sebanyak 2x jumlah pemain. Misalnya, pemain ada 3 orang, jadi kartu aksi ada 6 (2x3).

2. Tahapan Permainan

Tahapan permainan terbagi menjadi 4 Fase, yaitu:

1) Fase Bidding

Pada fase bidding, bank akan membagikan kartu urutan jalan dengan mempertaruhkan urutan jalan dengan koin yang telah dibagikan, minimal wajib menggunakan 1 koin. Ingat, jangan sampai ketahuan lawan berapa koin yang dipertaruhkan. Bank akan membandingkan jumlah koin dan menyusun kembali kartu urutan dari pemain dengan koin terbanyak. Setor semua koin bidding ke Bank.

2) Fase Aksi

Setiap pemain mengambil 1 kartu aksi secara bergantian sesuai kartu urutan saat fase bidding hingga semua kartu habis. Kartu aksi dapat kalian gunakan untuk mengaktifkan efek kartu. Jika tidak ingin mengaktifkan kartu aksi, maka kartu aksi dapat disimpan menjadi saham. Ada 5 efek dari kartu aksi, yaitu:

a. Info Bursa

Melihat kartu ekonomi paling atas dari 2 jenis saham dan mendapat 2 koin dari Bank.

b. Rumor

Dapat dilakukan hingga 2 kali. Menaikkan atau menurunkan 1 saham sebesar 1 poin. Kartu ini tidak dapat menyebabkan Stock Crash/Split.

c. Quickbuy

Gunakan untuk mengambil & menyimpan 2 kartu saham sekaligus. Giliran anda otomatis berakhir setelah mengaktifkan kartu ini.

d. Trading Fee

Gunakan kartu ini untuk langsung menjual 1 jenis saham. Saat mengambil kartu ini anda wajib membayar 1 koin untuk tiap saham sektor ini yang anda miliki (termasuk kartu ini).

e. Akuisisi

Mengambil 1 kartu saham dari pemain lain, selain reksa dana. Pengakuisisi harus memiliki kartu saham lebih banyak/sama di sektor tersebut. Pemain terakuisisi mendapat koin dari Bank sebanyak setengah harga saham.

3. Fase Jual

Selanjutnya, saham yang kalian miliki dapat dijual di fase jual (jika tidak dijual dapat disimpan). Penjualan saham dilakukan berdasarkan urutan jalan dan hanya satu jenis saham saja. Misalnya, si Budi memiliki 3 saham infrastruktur dan 2 saham agrikultur, dia dapat menjual saham infrastruktur tapi tidak dapat menjual agrikultur, atau sebaliknya.

4. Fase Ekonomi

Di fase terakhir, pihak bank akan membuka kartu ekonomi teratas di setiap sektor saham. Efek dari kartu ekonomi dijalankan dari paling kiri pihak bank, dan akan mempengaruhi kartu saham (utamakan efek kartu berwarna ungu). Kemudian, kartu ekonomi disingkirkan. Ulang lagi dari fase bidding hingga kartu ekonomi habis. Jika kartu ekonomi telah habis, pihak bank akan mengumpulkan seluruh saham dan koin tersisa tiap pemain, dan menjumlahkan seluruh nilai saham sesuai harga terakhir pada kartu saham. Misalnya, si Budi punya 7 koin, 2 saham agrikultur, 2 saham keuangan. Poin Budi adalah $7 \text{ koin} + 2 \times 5$ (harga saham agrikultur) $+ 2 \times 7$ (harga saham keuangan) = 31 koin. Pemain dengan koin terbanyak

akan memenangkan game. Perhitungan reksa dana, cukup dilihat dari 2 kartu saham di sampingnya (sisi yang sama). Misalnya saham infrastruktur bernilai 5 dan saham keuangan bernilai 7. Jadi nilai reksa dana adalah $(5+7):2=6$ koin.

Setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainannya. Siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Pontianak diarahkan untuk mengisi post-test. Hasil post-test ini akan dijadikan perbandingan dengan hasil pre-test. Dari hasil pre-test dan post-test terlihat bahwa kegiatan edukasi ini meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. Hasil ini terlihat dari peningkatan persentase jawaban benar yang meningkat. Berikut ini persentase perbandingan pre-test dan post-test.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Jawaban Benar Pre-Test dan Post-Test

No.	Pertanyaan	Persentase Jawaban Benar (%)	
		Pre-Test	Post-Test
1	Pengertian Pengelolaan Keuangan	65	100
2	Perbedaan Menabung dan Investasi	60	100
3	Pengertian Investasi	56	100
4	Ciri-ciri investasi yang baik	40	98
5	Ciri-ciri penipuan berkedok investasi	43	95
6	Pengertian Pasar Modal	33	90
7	Apa itu BEI	30	90
8	Pengertian Saham	28	92
9	Sektor yang terdapat di BEI	13	80
10	Perbedaan investasi dan trading saham	10	88

Secara keseluruhan, sekitar 85 persen dari siswa-siswi yang sangat menikmati kegiatan edukasi ini. Melalui peningkatan pemahaman dan pengetahuan terkait investasi dan pasar modal diharapkan siswa-siswi memiliki kepekaan untuk menghindari dari penipuan berkedok investasi karena pemahaman terkait investasi yang benar telah ditanamkan melalui edukasi ini. Dan tentunya diharapkan juga siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Pontianak memiliki keinginan tinggi untuk terlibat di pasar modal sebagai investor atau berprofesi di dunia pasar modal di masa depannya.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan edukasi mengenai investasi dan pasar modal melalui media pembelajaran berupa stocklab dapat disimpulkan bahwa para peserta lebih antusias dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Metode edukasi seperti di anggap berhasil untuk diterapkan kepada siswa-siswi SMA atau mereka yang berada di kategori remaja karena penyerapan pengetahuan bisa bersinergi dalam serunya permainan.

SARAN

Saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah merutinkan kegiatan edukasi seperti ini di sekolah-sekolah lainnya. Serta bekerjasama dengan instansi terkait seperti BEI dan perusahaan sekuritas untuk membuka galeri edukasi di tingkat SMA dan galeri investasi di tingkat perguruan tinggi agar kegiatan edukasi terkait investasi dan pasar modal bisa dilaksanakan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Maslichah, & Junaidi. (2019). Pengaruh Pengetahuan Dan Pemahaman Investasi, Modal Minimum Investasi, Return, Risiko Dan Motivasi Investasi Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi Di Pasar Modal (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Kota Malang). *Elektronik Jurnal Riset Akuntansi*. 08(05), 38-52.
- Ghofur, M.A., dan N.R.Q. Ag'yun. (2019). Does the Stocklab Game Increase Students Understanding on Stock Markets?. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*. 7(2). 129-136.

- Gulo, Y., dan I.A. Djahsan. (2019). Pengenalan Pasar Modal Dan Stocklab Games Di SMA Muhammadiyah 25 Setiabudi Pamulang. Prosiding PKM-CSR. Vol.2. 1161-1174
- Otoritas Jasa Keuangan (2022). Booklet Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022. Retrieved from <https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Documents/Pages/Booklet-Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-Tahun2022/>
- Mantulangi, N. (2017). Kajian Hukum Investasi Dan Perlindungan Terhadap Korban Investasi Bodong. Jurnal Lex Administratum. 5(1). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/administratum/article/view/15138/14701>
- Mardhiah, A. dan k. Khairina. (2021). Pengenalan Pasar Modal Pada Siswa Madrasah Aliyah Ulumuddin Melalui Games Stocklab. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. 10(2). 181-190
- Muhatri, (2020). Media Pembelajaran Stocklab Berbasis Multimedia. Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-Sakti). Vol 4(2). 202022.pdf
- Taru Andi, (2018). [Review] \$Tocklab, Kembangkan Asetmu Dalam Pasar Modal. Access: <https://www.playday.id/blog/22-stocklab-boardgame-review>