

STOCKLAB SEBAGAI SARANA EDUKASI INVESTASI UNTUK GEN-Z

Tya Wildana Hapsari Lubis✉, Naca Perangin-Angin, Pioner Pelawi,
Iskandar Muda Situmorang

Fakultas Binsis, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

Email: tya.wildana@mikroskil.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol5No1.pp35-38>

ABSTRACT

Investment education plays a crucial role in equipping young generations like Gen-Z with the knowledge and skills necessary to make informed financial decisions. In the face of increasingly complex economic challenges, a solid understanding of investment can help Gen-Z manage their finances effectively. One innovation in introducing investment in a more engaging way is through educational games like Stocklab, which aims to introduce and enhance Gen-Z's understanding of the fundamental concepts of investment through interactive and enjoyable media for students of SMK N 1 Medan. The results of this community service indicate that the use of Stocklab as a learning tool effectively educates the students of SMK N 1 Medan.

Keyword: Education, Investment, Gen-Z, Stocklab.

ABSTRAK

Edukasi investasi berperan penting dalam membekali generasi muda seperti Gen-Z, dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat keputusan finansial yang cerdas. Di tengah tantangan ekonomi yang semakin kompleks, pemahaman yang baik tentang investasi dapat membantu Gen Z dalam mengelola keuangan. Salah satu inovasi dalam memperkenalkan investasi dengan cara yang lebih menarik adalah melalui permainan edukatif seperti Stocklab yang bertujuan memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman Gen-Z mengenai konsep dasar investasi melalui media yang interaktif dan menyenangkan pada siswa SMK N 1 Medan. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan Stocklab sebagai alat pembelajaran mampu mengedukasi pemahaman siswa/siswi SMK N 1 Medan.

Kata Kunci: Edukasi, Investasi, Gen-Z, Stocklab.

PENDAHULUAN

Investasi telah menjadi salah satu pilar penting dalam perencanaan keuangan yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan jangka panjang. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, akses terhadap berbagai instrumen keuangan semakin mudah dijangkau oleh masyarakat luas, termasuk generasi muda. Memiliki pengetahuan tentang keuangan tidak secara otomatis mengubah kebiasaan atau perilaku keuangan (S. O. Ginting et al., 2024).

Edukasi Investasi sejak dini perlu dilakukan untuk membangun kesadaran berinvestasi yang tepat bagi generasi muda (S.

Ginting & Pandia, 2024). Edukasi investasi berperan penting dalam membekali generasi muda seperti Gen-Z, dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat keputusan finansial yang cerdas. Di tengah tantangan ekonomi yang semakin kompleks, pemahaman yang baik tentang investasi dapat membantu individu mengelola keuangan secara lebih efektif, memperkecil risiko kerugian, dan memaksimalkan potensi keuntungan.

Salah satu inovasi dalam memperkenalkan investasi dengan cara yang lebih menarik adalah melalui permainan edukatif seperti Stocklab. Stocklab adalah game simulasi pasar saham yang dirancang untuk memberikan pengalaman nyata

dalam berinvestasi tanpa risiko finansial. Melalui permainan ini, pengguna dapat belajar tentang berbagai aspek pasar modal, seperti cara membeli dan menjual saham, menganalisis risiko, serta mengelola portofolio investasi. Dengan format yang interaktif, game ini mampu menyederhanakan konsep investasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh pemula.

Remaja dengan usia yang masih belasan tahun cenderung memiliki perilaku labil yang masih ingin bermain dengan teman sepermainan dengan tujuan untuk mencari perhatian (Efendi et al., 2023). Penggunaan media permainan sebagai sarana edukasi investasi memberikan beberapa keuntungan. Pertama, game seperti Stocklab mampu menarik perhatian generasi muda yang akrab dengan teknologi dan permainan digital. Kedua, simulasi dalam game memberikan ruang untuk belajar dari kesalahan tanpa kerugian nyata, sehingga pemain bisa memahami dampak dari setiap keputusan investasi yang mereka ambil. Ketiga, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga memotivasi pemain untuk terus mengembangkan pengetahuannya dalam dunia investasi.

Dengan pendekatan ini, game Stocklab tidak hanya mempermudah pemahaman tentang konsep dasar investasi, tetapi juga menanamkan kebiasaan berpikir analitis dan strategis dalam mengambil keputusan finansial. Edukasi investasi melalui permainan seperti Stocklab merupakan langkah inovatif dalam membekali generasi muda dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk Memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman Gen-Z mengenai konsep dasar investasi melalui media yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan Stocklab. Serta manfaat pengabdian ini untuk pemahaman yang lebih baik tentang Investasi, dimana Gen-Z akan mendapatkan wawasan mendalam tentang investasi, termasuk cara membaca situasi pasar, menganalisis saham,

dan memahami risiko serta peluang dalam berinvestasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMK N 1 Medan di jl. Sindoro No 1, pada tanggal 29 Januari 2024. Bentuk kegiatan berupa pemaparan materi berkaitan dengan investasi dan pengenalan games stocklab menggunakan kartu stocklab. Kegiatan diikuti oleh 55 siswa/siswi.

Adapun tahap permainan stocklab 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. 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. Tahap 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. Hal yang perlu diingat, jangan sampai lawan mengetahui berapa koin yang dipertaruhkan.

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 dimiliki dapat dijual di fase jual (jika tidak dijual dapat disimpan). Penjualan saham dilakukan berdasarkan urutan jalan dan hanya satu jenis saham saja.

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 bewarna 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.



Gambar 1. Suasana Kegiatan

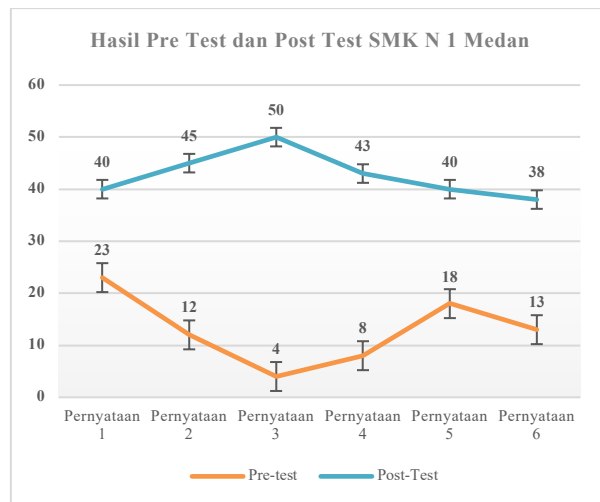


Gambar 2. Pemaparan Materi

Diakhir pelatihan, siswa juga diberikan soal yang sama dalam bentuk posttest untuk mengukur apakah terdapat peningkatan pengetahuan setelah diadakannya pelatihan. Berikut ini daftar pertanyaan untuk pretest dan Posttest.

1. Menyimpan uang di bank berupa investasi.
☐ Benar
☐ Salah
2. Investasi selalu memberikan keuntungan tanpa resiko.
☐ Benar
☐ Salah
3. Stocklab merupakan permainan terkait pasar modal menggunakan media kartu.
☐ Benar
☐ Salah
4. Pasar saham hanya bisa diakses oleh orang yang memiliki dana yang besar.
☐ Benar
☐ Salah
5. Dalam permainan stocklab, pemain belajar tentang cara menganalisis saham.
☐ Benar
☐ Salah
6. Stocklab mengajarkan pentingnya strategi dalam berinvestasi.
☐ Benar
☐ Salah

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Hasil Pre test dan Post Test SMK N 1 Medan

Pada gambar 2, dapat dilihat hasil pretest dan posttest pada kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan pada siswa/siswi di SMK N 1 Medan. Pada pernyataan pertama dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 23 peserta yang menjawab menyimpan uang dibank berupa investasi. Namun setelah mengikuti kegiatan pengabdian 40 peserta sudah mampu menjawab benar terkait menyimpan uang dibank berupa investasi. Pada pernyataan 2 dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 12 peserta yang menjawab benar bahwa investasi memberikan keuntungan namun tetap beresiko. Namun setelah mengikuti kegiatan pengabdian 45 peserta menjawab benar terkait investasi memberikan keuntungan namun tetap beresiko. Pada pernyataan 3 dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 4 peserta yang menjawab benar bahwa stocklab merupakan permainan terkait pasar modal menggunakan media kartu. Namun setelah mengikuti kegiatan pengabdian 50 peserta menjawab benar terkait stocklab merupakan permainan terkait pasar modal menggunakan media kartu. Pada pernyataan 4 dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 8 peserta yang menjawab benar bahwa pasar saham tidak hanya bisa diakses oleh orang yang memiliki dana yang besar, namun bisa untuk orang-orang yang memiliki dana kecil. Namun setelah mengikuti

kegiatan pengabdian 43 peserta menjawab benar terkait bahwa pasar saham tidak hanya bisa diakses oleh orang yang memiliki dana yang besar, namun bisa untuk orang-orang

yang memiliki dana kecil. Pada pernyataan 5 dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 18 peserta yang menjawab benar bahwa dalam permainan stocklab, pemain belajar tentang cara menganalisis saham. Namun setelah mengikuti kegiatan pengabdian 40 peserta menjawab benar terkait dalam permainan stocklab, pemain belajar tentang cara menganalisis saham. Pada pernyataan 6 dapat dilihat sebelum mengikuti kegiatan ini dari total 55 peserta terdapat 13 peserta yang menjawab benar bahwa stocklab mengajarkan pentingnya strategi dalam berinvestasi. Namun setelah mengikuti kegiatan pengabdian 38 peserta menjawab benar terkait Stocklab mengajarkan pentingnya strategi dalam berinvestasi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK N 1 Medan mampu mendedukasi pemahaman siswa/siswi dilihat dari diagram garis pada gambar 2 mengalami kenaikan yang cukup signifikan di hasil posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, N., Ginting, S. O., & Perangin-angin, N. (2023). *Self-Character Development for Katolik Cinta Kasih High School Students through the Outbound Training Learning Concept Pengembangan Karakter Diri pada Siswa / I SMA Katolik Cinta Kasih Melalui Konsep Pembelajaran Outbond Training*. 7(3), 679–686.
- Ginting, S. O., Perangin-angin, N., Ginting, L. T. br., & Ginting, M. (2024). *Transformasi Financial Behavior Mahasiswa Medan: Peran Financial Literacy, Financial Attitude dan Financial Socialization Agents*. 8, 4160–4173.
- Ginting, S., & Pandia, S. E. N. S. (2024). *Jumas: Jurnal Masyarakat*. 03, 102–107.