



## PEMANFAATAN DESAIN GAMIFIKASI UNTUK MENANGANI PERMASALAHAN RENDAHNYA LITERASI EKONOMI DALAM INSTRUMEN INVESTASI BAGI MAHASISWA

Steve Reynard Prasetyo<sup>1</sup>, Kevin William Faith<sup>2</sup>, Jevon Ivander Kangsudarmanto<sup>3</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Ciputra E-mail:  
[sreynard01@student.ciputra.ac.id](mailto:sreynard01@student.ciputra.ac.id)

### ABSTRAK

*In the digital era, the rapid development of information technology accelerates digital economic transformation and promotes sustainable economic growth. However, financial literacy in Indonesia remains low, at only 49.68%, according to the 2022 National Survey on Financial Literacy and Inclusion (SNLIK). Low financial literacy poses a significant challenge to human resource development, particularly among students in Indonesia. This research uses a qualitative approach with data collected through questionnaires distributed to Ciputra University students. The results show that the majority of students are more motivated and receive information more effectively through game-based learning methods. Based on these findings, a gamification-based financial education game application called INDvest Academy was developed to simulate stock and cryptocurrency investments. This application is designed to ensure that the gamification method can significantly improve economic literacy. INDvest Academy is expected to enhance students' investment decision-making skills and prove that gamification is effective in improving economic literacy and supporting the goals of digital economic transformation in Indonesia.*

### ARTIKEL INFO

*Keywords:*  
*economic literacy,*  
*gamification,*  
*investment, digital*  
*transformation*



---

## I. Latar Belakang dan Tujuan

Di era digital ini, laju perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat. Hal ini mempercepat transformasi ekonomi digital dan mendorong pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Salah satu kunci utama dalam mewujudkan transformasi digital yang berkelanjutan yaitu melalui pengembangan dan pelatihan sumber daya manusia mahasiswa di Indonesia. Akan tetapi, Indonesia memiliki indeks literasi keuangan yang sangat rendah. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022, masyarakat Indonesia memiliki indeks literasi keuangan sebesar 49,68%. Hal ini menunjukkan peningkatan karena pada tahun 2019 indeks tersebut sebesar 38,03%. Namun, hal tersebut tergolong kurang karena Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan di Indonesia masih belum mencapai 50%.

Rendahnya literasi ekonomi ini menjadi tantangan yang besar untuk dilakukannya pengembangan dan pelatihan sumber daya manusia, terutama bagi mahasiswa di Indonesia. Hal ini dikarenakan mahasiswa merupakan golongan yang sedang berkembang dan dapat berperan secara krusial dalam meningkatkan literasi ekonomi di Indonesia. Jika mahasiswa berkembang, maka di masa depan mereka dapat membawa pengaruh besar bagi masyarakat. Literasi ekonomi melibatkan pemahaman dan penerapan teori-teori ekonomi utama dalam proses pengambilan keputusan ekonomi yang rasional (Erkan Dilek *et al.*, 2018). Pengambilan keputusan dalam konteks finansial itu krusial, terutama dalam investasi. Investasi sendiri adalah kunci utama dalam mendorong transformasi ekonomi digital. Dengan berinvestasi, mahasiswa dapat mengelola keuangan, mengambil risiko, dan



membangun bisnis mereka sendiri. Selanjutnya, hal ini dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru dan mendorong transformasi ekonomi digital.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi ekonomi adalah melalui metode gamifikasi. Riset yang dilakukan oleh CIPS (2022) terkait penerapan gamifikasi untuk aplikasi digital literasi keuangan menunjukkan bahwa sekitar 60% pengguna aplikasi digital literasi keuangan sudah menyadari pentingnya tujuan keuangan dan perlunya mempunyai anggaran keuangan. Peneliti dalam hal ini, mengusulkan untuk dibuatnya suatu platform *game* untuk edukasi finansial dalam instrumen investasi. Platform ini akan digunakan untuk memastikan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan literasi ekonomi secara signifikan.

## II. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Literasi Ekonomi

Menurut Firawaty dan Hasibuan (2018), literasi ekonomi merupakan suatu kondisi yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk dapat memahami masalah ekonomi sehingga bisa melakukan kegiatan ekonomi secara tepat. Literasi ekonomi menjadi indikator kemampuan memahami ekonomi yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Selain itu, terdapat literasi keuangan yang merupakan bagian dari literasi ekonomi dan melibatkan pemahaman berbagai konsep ekonomi yang membantu dalam mengevaluasi situasi keuangan dan membuat keputusan keuangan yang bijaksana (Budiwati *et al.*, 2020).

### 2.2 Instrumen Investasi

Investasi biasa disebut sebagai penanaman modal (Kurniawan, 2016). Investasi berkaitan erat dengan kegiatan penyimpanan modal dalam periode waktu tertentu dengan tujuan untuk menghasilkan keuntungan (Abi, 2016). Kegiatan tersebut merupakan salah satu faktor yang strategis dalam kehidupan perekonomian. Pada umumnya, investasi berkaitan dengan bisnis, tetapi tidak semuanya. Ada pula investasi yang diminati dengan tujuan meningkatkan kekayaan yang dimiliki. Dalam melakukan investasi, investor harus bersikap tenang ketika pasar sedang mengalami ketidaktetapan harga (Ramadhani *et al.*, 2022).

### 2.3 Gamifikasi

Gamifikasi adalah teknik yang menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Secara teori, gamifikasi dalam pembelajaran dapat



---

meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan mengubah tugas menjadi permainan yang memotivasi melalui penghargaan atas keberhasilan. Penggunaan elemen gamifikasi dapat menghasilkan output pembelajaran yang lebih baik. Melalui fitur permainan seperti tantangan tim atau kompetisi individu, gamifikasi dapat membantu siswa bekerja sama dan berbicara satu sama lain. Gamifikasi juga memungkinkan siswa mengeksplorasi topik yang mereka minati, mengatur kecepatan sendiri, dan memilih jalur pembelajaran. Ini membantu siswa menjadi lebih mandiri dan berinisiatif (Martínez-Hita *et al.*, 2021; Park & Kim, 2021; Plantak Vukovac *et al.*, 2018).

### III. Metode Penelitian

#### 3.1 Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder:

- **Data Primer:** Data primer diperoleh langsung melalui kuesioner yang disebarkan kepada mayoritas mahasiswa Universitas Ciputra. Responden yang berpartisipasi berjumlah antara 35 hingga 45 orang. Kuesioner ini mengumpulkan informasi mengenai tingkat literasi ekonomi, pengalaman investasi, dan respons terhadap gamifikasi.
- **Data Sekunder:** Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber yang digunakan, seperti laporan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022 yang diterbitkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), penelitian terkait literasi keuangan oleh CIPS (2022), dan jurnal/artikel terkait topik yang dipilih.

#### 3.2 Metodologi Penelitian

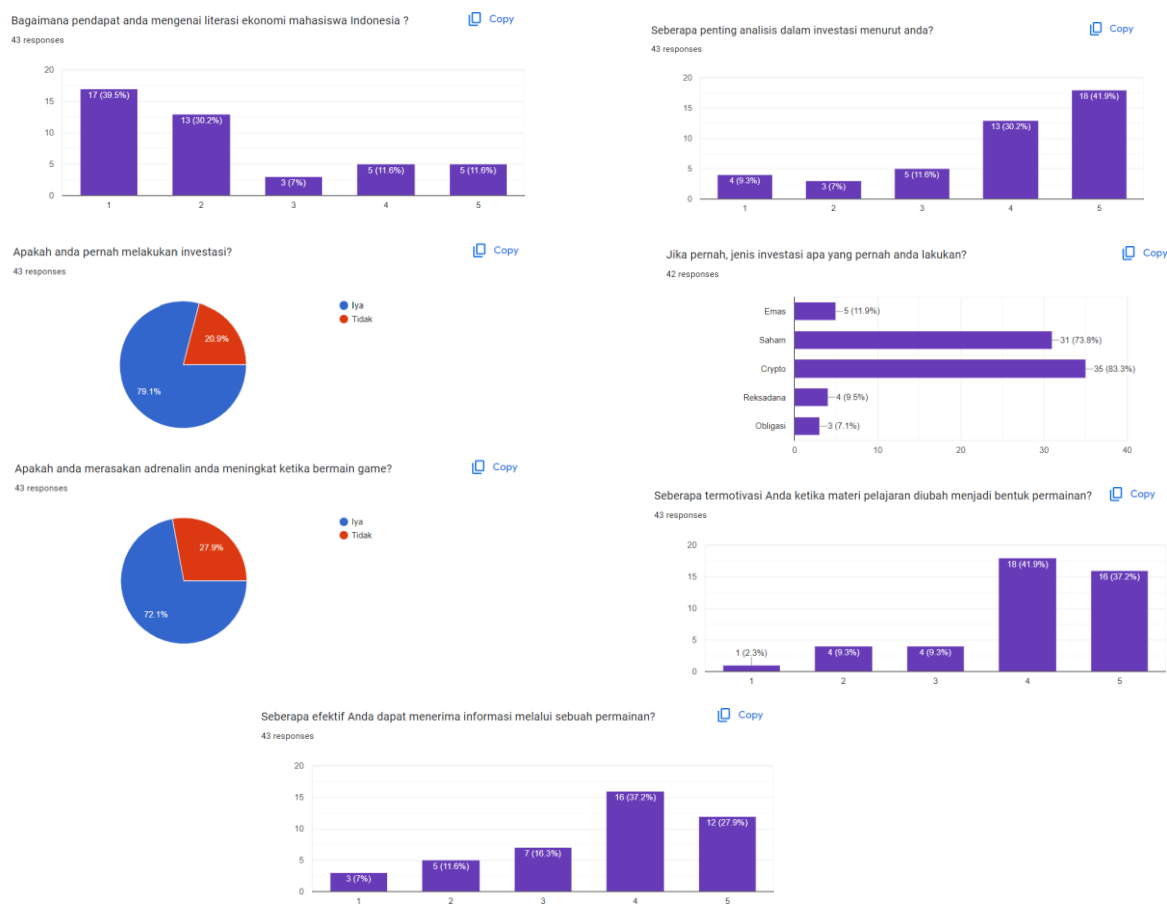
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis data non-numerik dari pertanyaan terbuka dalam kuesioner serta umpan balik dari pengguna mengenai konsep aplikasi game. Analisis kualitatif melalui:

- **Analisis SWOT:** Mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam penerapan gamifikasi untuk literasi ekonomi.
- **Pembagian Kuesioner Tahap Kedua:** Mengevaluasi rancangan aplikasi dalam penerapan gamifikasi untuk literasi ekonomi.

## IV. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Penelitian Pertama

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner melalui Google Form yang terdiri dari beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat literasi ekonomi, pengalaman investasi, dan respons terhadap gamifikasi. Pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner dan respons yang diberikan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik hasil survei terkait literasi ekonomi, investasi, dan gamifikasi

Sumber: Google Form

### 4.2 Perancangan Aplikasi Game

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa termotivasi ketika materi pelajaran diubah menjadi game (79,1% termotivasi atau sangat termotivasi) dan menerima informasi lebih efektif melalui game (65,1% efektif atau sangat efektif) serta berinvestasi paling banyak di kripto dan saham (84,5 % kripto atau saham). Oleh karena itu, peneliti merancang aplikasi *game* edukasi finansial berbasis game kompetitif yang bernama INDvest Academy untuk mensimulasikan investasi di saham dan kripto. Perancangan yang didasarkan pada



---

gamifikasi ini nantinya akan digunakan untuk memastikan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan literasi ekonomi secara signifikan. Adapun *game* ini dapat dimainkan lebih dari satu orang sehingga terdapat beberapa pilihan peran, yaitu:

- **Micro Analyzer:** Berdasarkan 83,7% responden yang menyatakan pentingnya analisis mendalam sebelum berinvestasi, peran ini didesain untuk menganalisis laporan keuangan perusahaan, histori, dan track record. Ini membantu mahasiswa memahami pentingnya analisis mendalam dalam pengambilan keputusan investasi.
- **Investor:** Dengan 72,1% responden menyatakan bahwa mereka merasakan adrenalin meningkat saat bermain game, role ini menekankan pada kecepatan dan ketepatan dalam eksekusi jual beli saham atau kripto. Hal ini untuk meniru dinamika pasar nyata dan meningkatkan keterlibatan.
- **Macro Analyzer:** Mengingat 69,7% responden menganggap literasi ekonomi mahasiswa masih rendah, peran ini difokuskan pada analisis inflasi, berita penting, dan faktor makro lainnya. Ini membantu mahasiswa memahami dampak faktor ekonomi makro terhadap keputusan investasi.

#### 4.3 Analisa SWOT dari Aplikasi

Strengths (Kekuatan):

- **Meningkatkan Motivasi Belajar:** Gamifikasi membuat pembelajaran literasi ekonomi lebih menarik.
- **Fleksibilitas Akses:** Materi dapat diakses kapan saja, mendukung belajar mandiri.

Weaknesses (Kelemahan):

- **Akses Teknologi:** Membutuhkan perangkat digital dan internet yang mungkin tidak tersedia bagi semua pelajar.
- **Adaptasi Pengguna:** Pengguna mungkin butuh waktu untuk terbiasa dengan metode pembelajaran baru.

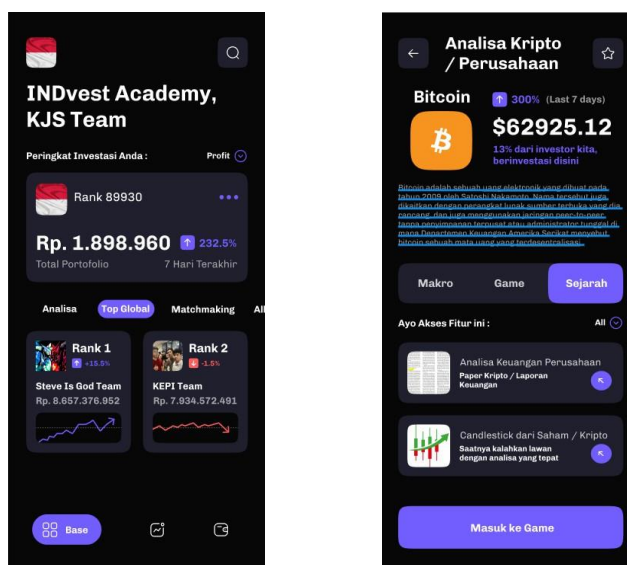
Opportunities (Peluang):

- **Meningkatkan Literasi Ekonomi Nasional:** Potensi besar untuk meningkatkan literasi ekonomi di kalangan pelajar Indonesia.
- **Fitur Edukatif Tambahan:** Menambahkan modul seperti tutorial video, webinar, dan materi interaktif lainnya untuk meningkatkan pemahaman.

Threats (Ancaman):

- **Regulasi Baru:** Perubahan regulasi bisa mempengaruhi materi yang disajikan dalam aplikasi.
- **Variasi Keterlibatan Pengguna:** Tingkat keterlibatan pengguna dapat menurun jika konten tidak diperbarui secara berkala.

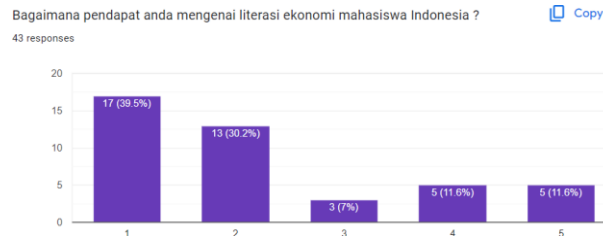
#### 4.4 Rancangan Desain Aplikasi *Game*



Gambar 4.2 Desain UI/UX aplikasi INDvest Academy  
Sumber: Hasil desain dari peneliti menggunakan Figma

## 4.5 Analisis Deskriptif

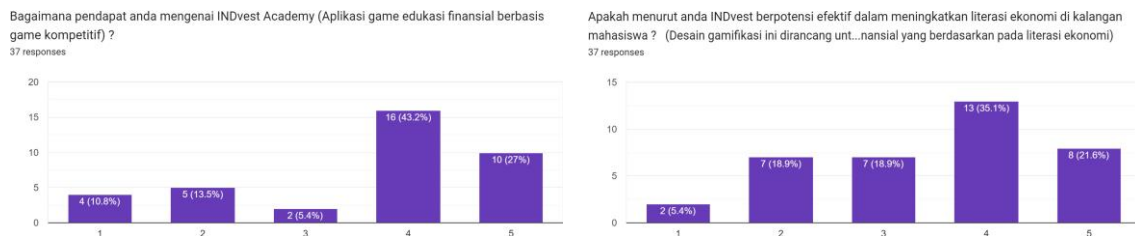
Pada kuesioner pertama, dari 43 responden, 69,7% merasa literasi ekonomi pelajar Indonesia buruk atau sangat buruk. Grafik berikut menunjukkan distribusi penilaian literasi ekonomi oleh mahasiswa Universitas Ciputra.



Gambar 4.3 Hasil survei terkait literasi ekonomi mahasiswa Indonesia

Sumber: Google Form

Pada kuesioner kedua, dari 37 responden, sebanyak 70,2 % mengatakan bahwa konsep dari INDvest Academy menarik. Selain itu sebanyak 56,7 % mengatakan bahwa INDvest Academy berpotensi untuk menjadi game yang sangat efektif dalam menangani literasi ekonomi di kalangan mahasiswa.



Gambar 4.4 Hasil survei terkait aplikasi INDVest Academy

Sumber: Google Form

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi finansial berpotensi efektif dalam meningkatkan literasi ekonomi yang masih buruk di kalangan pelajar, sesuai dengan hasil kuesioner dan analisis yang dilakukan.

## V. Kesimpulan dan Rekomendasi

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner yang melibatkan mahasiswa Universitas



Ciputra, aplikasi game edukasi finansial berbasis gamifikasi yang dinamakan INDvest Academy terbukti menarik dan berpotensi efektif dalam meningkatkan literasi ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa termotivasi ketika materi pelajaran diubah menjadi game dan menerima informasi lebih efektif melalui *game*. Selain itu, gamifikasi terbukti dapat meningkatkan literasi ekonomi masyarakat Indonesia yang masih tergolong kurang melalui pengembangan dan pelatihan SDM mahasiswa dengan metode gamifikasi. Dengan meningkatnya literasi ekonomi, maka transformasi ekonomi digital di Indonesia dapat terjadi.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan beberapa tindakan lanjutan:

- **Implementasi dan Integrasi:** Mengintegrasikan aplikasi INDvest Academy ke dalam kurikulum pendidikan dan pelatihan keuangan di perguruan tinggi.
- **Pengembangan Lanjutan:** Mengembangkan fitur-fitur tambahan seperti tutorial video, dan materi interaktif untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

Dengan penerapan rekomendasi ini, diharapkan literasi ekonomi melalui pengembangan dan pelatihan SDM mahasiswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

## VI. Daftar Pustaka

- Abi, F. P. P. 2016. *Semakin Dekat dengan Pasar Modal Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Budiwati, N., Hilmiatussadiah, K. G., Nuriansyah, F., & Nurhayati, D. 2020. Economic Literacy and Economic Decisions. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 29, No. 1, 85–96.
- Dilek, S., Kesgingöz, H., Konak, A., and HALICIOĞLU, S. 2018. Factors Affecting Economic Literacy. *Afro Eurasian Studies*, Vol. 7, No. 1, 11-51.



- 
- Fadhlurahman, M. N. 2023. Literasi Keuangan Keluarga: Inklusivitas Keuangan Berbasis Gender, Langkah Strategis Menuju Indonesia Emas 2045, dari <https://djpb.kemenkeu.go.id/portal/id/berita/lainnya/opini/4157-literasi-keuangan-keluarga-inklusivitas-keuangan-berbasis-gender,-langkah-strategis-menuju-indonesia-emas-2045>, diakses pada 21 Mei 2024.
- Firawaty & Hasibuan. 2018. Pengaruh Literasi Ekonomi dan Kelompok Teman Sebaya terhadap Perilaku Pembelian Impulsif untuk Produk Fashion pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, Vol. 6, No. 7, 23.
- Kurniawan, C. 2016. Pengaruh Investasi Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, Vol. 12, No. 4, 1-9.
- Martínez-Hita, M., Gómez-Carrasco, C. J., and Miralles-Martínez, P. 2021. The Effects of a Gamified Project Based on Historical Thinking on the Academic Performance of Primary School Children. *Humanities and Social Sciences Communications*, Vol. 8, No. 1, 1-10.
- Park, S., & Kim, S. 2021. Is Sustainable Online Learning Possible With Gamification? The Effect of Gamified Online Learning on Student Learning. *Sustainability*, Vol. 13, No. 8, 1-12.
- Plantak Vukovac, D. P., Škara, M., & Hajdin, G. 2018. Teachers' Usage and Attitudes Towards Gamification in Primary and Secondary Schools. *Zbornik Veleučilišta u Rijeci*, Vol. 6. No. 1, 181-196.
- Sury, K. 2022. Akselerasi Literasi Keuangan dan Game Digital, Tinjauan Perspektif Konsumen, dari <https://kumparan.com/cipsindonesia/akselerasi-literasi-keuangan-dan-game-digital-tinjauan-perspektif-konsumen-1xuD2j07KvD>, diakses pada 20 Mei 2024.
- Ramadhani, A. P., Septyasari, I. A., Hasannah, F. N., & Kustiawati, D. 2022. Investasi Ditinjau dari Perspektif Ekonomi dan Ekonomi Islam. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, Vol. 3, No. 12, 1579-1589.