

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Pengetahuan Investasi dan Pendapatan Mahasiswa Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi dengan Permainan Edukasi *Stocklab* Sebagai Variabel Moderasi” ditulis oleh Etika Muthmainnah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, pembimbing Bapak Dedi Suselo, SE., M.M.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya minat berinvestasi masyarakat Indonesia. Meskipun begitu investor pasar modal di Indonesia mengalami kenaikan, dan didominasi oleh investor yang berusia dibawah 40 tahun. Dan ditemukan faktor yang mempengaruhi minat investor yaitu pengetahuan investasi dan pendapatan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk menguji pengaruh investasi terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi, (2) untuk menguji pengaruh pendapatan mahasiswa terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi, (3) untuk menguji pengaruh pengetahuan investasi terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi yang dimoderasi oleh permainan edukasi *stocklab*, (4) untuk menguji pengaruh pendapatan mahasiswa terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi yang dimoderasi oleh permainan edukasi *stocklab*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan berupa angka juga menggunakan hubungan kausal. Teknik sampling yang digunakan yaitu sampling jenuh. Data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner/angket yang diisi oleh anggota PPKM *Stocklab* di Program Studi Manajemen Keuangan Syariah. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif data, uji validitas, uji reabilitas, uji asumsi klasik, uji linear berganda, uji *Moderated Regression Analysis* (MRA), uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pengetahuan investasi berpengaruh positif signifikan terhadap minat berinvestasi mahasiswa, (2) pendapatan mahasiswa berpengaruh positif signifikan terhadap minat berinvestasi mahasiswa, (3) pengetahuan investasi yang dimoderasi oleh permainan edukasi *stocklab* menunjukkan hasil tidak berpengaruh secara signifikan, (4) pendapatan mahasiswa yang dimoderasi oleh permainan edukasi *stocklab* menunjukkan hasil tidak berpengaruh secara signifikan.

Kata Kunci: Pengetahuan Investasi, Pendapatan Mahasiswa, Permainan Edukasi *Stocklab*, Minat Berinvestasi

ABSTRACT

Thesis with the title "Investment Knowledge and Student Income Director for Student Interest in Investing with Stocklab Educational Games as Moderating Variables" witten by Etika Muthmainnah, Faculty of Islamic Economics and Business, Supervisor Mr. Dedi Suselo, SE, M.M.

This research is motivated by the phenomenon of low interest in investing in Indonesian society. Even so, capital market investors in Indonesia have increased, and are dominated by investors under the age of 40. And found factors that influence investor interest, namely investment knowledge and income.

This study aims to (1) examine the effect of investment on student interest in investing, (2) examine the effect of student income on student interest in investing, (3) examine the effect of investment knowledge on student interest in investing moderated by educational games. stocklab, (4) to examine the effect of student income on student interest in investing moderated by stocklab educational games.

This study uses a quantitative approach, namely the approach in the form of numbers also uses a causal relationship. The sampling technique used is saturated sampling. The data used is primary data obtained using a questionnaire filled out by PPKM Stocklab members in the Islamic Financial Management Study Program. The data analysis technique used is descriptive data analysis, validity test, reliability test, classic assumption test, multiple un Imear, Moderated Regression Analysis (MRA) test, hypothesis test

The Haul of this study shows that (1) investment knowledge has a significant positive effect on student investment interest (2) student income has a significant positive effect on student investment interest, (3) investment knowledge moderated by the stocklab educational game shows no significant effect, (4)) student income moderated by the stockiab educational game showed no significant effect.

Keywords: *Investment Knowledge, Stocklab Educational Game, Student Income, Interest in Investing.*