

BAB I

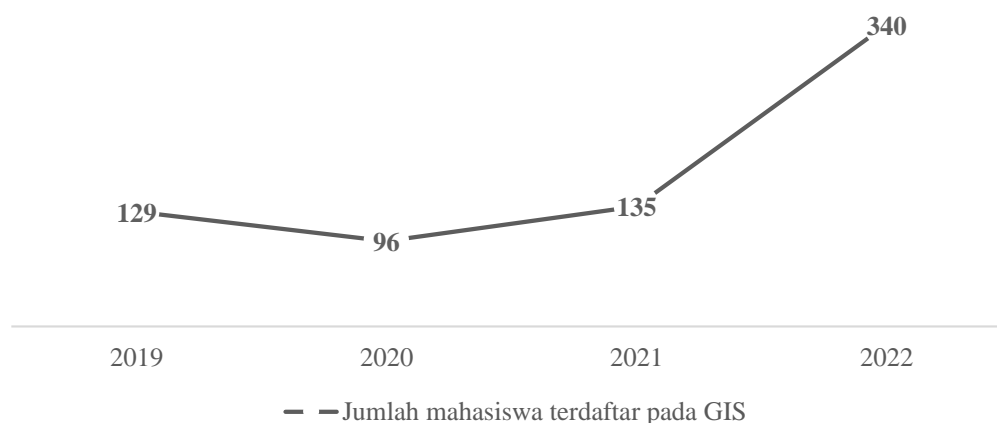
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dibanding negara lain, minat berinvestasi masyarakat Indonesia terbilang rendah. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 270,2 juta jiwa, rasio pasar modal masih terbilang rendah yakni sebesar 3,46 persen. Meskipun investor pasar modal di Indonesia mengalami kenaikan, yakni 2,5 juta investor pada periode sebelum pandemi, mengalami kenaikan 3,7 kali lipat menjadi 9,4 juta investor setelah periode pandemi (per September 2022). Dan pada bulan November mengalami kenaikan lagi menjadi 10 juta investor.²

Dan berdasarkan data pada KSEI, investor saham didominasi oleh investor berusia di bawah 40 tahun, yaitu *gen z* dan milenial 81,64%. Hal ini menunjukkan minat *gen z* dan milenial terhadap investasi cukup tinggi, dimana rata-rata *gen z* dan milenial adalah pelajar dan mahasiswa. Hal ini juga ditunjukkan oleh penambahan jumlah investor di UIN Sayyid Ali rahmatullah yang semakin banyak tiap tahunnya. Ditinjau dari data Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah, berikut perkembangan penambahan jumlah mahasiswa yang terdaftar mulai dari tahun 2019 hingga 2022.

² Muhammad Heriyanto, "KSEI: Jumlah investor pasar modal tembus 10 juta SID" dalam <https://www.antaraneews.com/berita/3255989/ksei-jumlah-investor-pasar-modal-tembus-10-juta-sid>, diakses 23 Desember 2022



Sumber: Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung³

Grafik 1.1
Jumlah Mahasiswa Tendaftar Pada Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid
Ali Rahmatullah Tulungagung Tahun 2019-2022

Dapat dilihat dalam grafik yang sudah disajikan, terdapat perkembangan jumlah anggota yang terdaftar pada Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah pada setiap tahunnya. Ini berarti terdapat minat mahasiswa dalam berinvestasi pada Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah. Di samping itu ada faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa memiliki minat untuk melakukan investasi, seperti teori minat yang disampaikan oleh Crow and Crow, minat adalah pendorong yang menyebabkan seseorang memberi perhatian lebih terhadap sesuatu. Dimana pada penelitian ini jika individu yang memiliki minat dalam berinvestasi pasti dimulai dengan mempelajari tentang pengetahuan investasi.⁴ Teori tersebut

³ Data Galeri Investasi Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

⁴ Surachmad Winarno, *Teori-Teori Belajar Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 1980), hal. 90

sejalan dengan yang disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yeni Nur Asrifah, Titi Rapini, dan Riawan menyatakan bahwa pengetahuan investasi merupakan hal yang perlu dimiliki calon investor. Jika semakin banyak pengetahuan yang didapatkan dan dipahami maka mahasiswa akan semakin yakin dalam memulai investasi, sebab pengetahuan adalah dasar untuk membentuk kekuatan seseorang untuk melaksanakan sesuatu yang diinginkannya.⁵

Tak hanya pengetahuan investasi saja yang memengaruhi minat mahasiswa dalam berinvestasi, melainkan juga pendapatan mahasiswa karena dalam berinvestasi dibutuhkan modal. Seperti yang disebutkan dalam Teori Maslow atau teori kebutuhan manusia berdasarkan tingkat kepentingannya.⁶ Dalam hal ini pendapatan yang didapatkan akan digunakan untuk kebutuhan, sedangkan investasi adalah salah satu kebutuhan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Susi Setyowati, Luluk Kholisoh, dan Untara disebutkan bahwa pendapatan berpengaruh terhadap minat berinvestasi.⁷

Disamping itu OJK dan BEI sudah melakukan upaya untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berinvestasi, sebagaimana yang disebutkan dalam penelitian oleh Dwi Sulastyawati, Noprizal dan Oka Kurniawan bahwa OJK dan BEI menciptakan permainan edukasi tentang

⁵ Yeni Nur Asrifah dkk., "Pengaruh Pengetahuan Investasi, Kemampuan Finansial, Lingkungan Keluarga terhadap Minat Investasi Mahasiswa", dalam *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Bisnis*, Vol. 6 No. 2, September 2022, hal 289-290

⁶ U Sumarwan, *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)

⁷ Susi Setyowati, Luluk Kholisoh dan Untara, "Pengaruh Pendapatan dan Pengetahuan Investasi terhadap Minat Investasi", dalam *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Kewirausahaan*, Vol. 17 No. 01, 2021, hal 13-26

investasi yaitu permainan *stocklab*.⁸ Dalam *Theory of Planned Behavior* menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki minat akan sesuatu kemungkinan besar akan melakukan tindakan—tindakan agar dapat mencapai tujuan mereka.⁹ Maka seseorang akan cenderung mencari tahu tentang apa yang dia minati, seperti mencari tahu tentang investasi melalui permainan edukasi *stocklab*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Bella Farissa menyebutkan bahwa adanya sosialisasi menggunakan permainan *stocklab* berpengaruh terhadap minat mahasiswa di pasar modal.¹ Dengan ditemukan fenomena tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk berinvestasi diantaranya yaitu pengetahuan tentang investasi dan juga pendapatan mahasiswa dengan permainan edukasi *stocklab* sebagai variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah pengaruh.

Disamping itu, pengetahuan dasar mengenai investasi merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh calon investor. Hal ini bertujuan agar saat akan melakukan investasi terhindar dari praktik-praktik investasi yang tidak rasional, budaya ikut-ikutan, penipuan, dan resiko kerugian. Untuk melakukan investasi di pasar modal diperlukan pengetahuan yang cukup, pengalaman serta naluri bisnis untuk menganalisis efek-efek mana yang akan dibeli. Pengetahuan yang memadai sangat diperlukan untuk menghindari

⁸ Dwi Sulastyawati, Noprizal dan Oka Kurniawan, “Analisis Strategi Sosialisasi Pasar Modal Dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Masyarakat Berinvestasi Di Pasar Modal”, dalam *Excess*, Vol. 4 No. 2, 2017

⁹ Ni Nyoman Anggar Seni dan Ni Made Dwi Ratnadi, “*Theory Of Planned Behavior* Untuk Memprediksi Niat Berinvestasi”, dalam *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, Vol. 6, No. 12, 2017

¹ Bella Farissa Oktary dkk., “Faktor yang Memengaruhi Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal Melalui Galeri Investasi di Pekanbaru”, dalam *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Bisnis & Akuntansi*, Vol. 1, 2021, hal 39-52

terjadinya kerugian saat berinvestasi di pasar modal.¹ Selain itu ketika hendak berinvestasi diperlukan modal, modal ini diperoleh dari pendapatan yang dimiliki seperti tabungan, gaji, upah dan sebagainya.

Dan dalam beberapa penelitian yang telah disebutkan diatas, ditemukan beberapa variabel yang memiliki ketidakjelasan hasil. Ada yang menyebutkan variabel berpengaruh positif dan tidak. Maka dari itu diperlukan kajian lebih lanjut dan juga diperlukan pembaruan penelitian agar hasilnya lebih valid. Dan terdapat keterbaruan dalam penelitian ini yaitu permainan edukasi *stocklab* menjadi variabel moderasi, yakni bisa memperkuat atau memperlemah pengaruh dari variabel independen ke variabel dependen. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ditemukan ketidakjelasan hasil, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Pengetahuan Investasi dan Pendapatan Mahasiswa terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi dengan Permainan Edukasi *Stocklab* sebagai Variabel Moderasi”.

B. Identifikasi Masalah

Dibanding negara lain, minat berinvestasi masyarakat Indonesia terbilang rendah. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 270,2 juta jiwa, rasio pasar modal masih terbilang rendah yakni sebesar 3,46 persen. Namun investor di indonesia mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Dan berdasarkan data pada KSEI, investor saham didominasi oleh investor berusia

¹ Andri Soemita, *Masa Depan Pasar Modal Syariah Di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 20

di bawah 40 tahun, yang juga termasuk mahasiswa. Dengan hal tersebut peneliti fokus pada variabel yakni pengetahuan investasi dan pendapatan mahasiswa yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam berinvestasi dengan permainan edukasi *stocklab* sebagai variabel moderasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengetahuan investasi, seminar pasar modal, dan pendapatan mahasiswa terhadap minat investasi di pasar modal syariah, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Apakah pengetahuan investasi berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi?
2. Apakah pendapatan mahasiswa berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi?
3. Apakah permainan edukasi *stocklab* memoderasi pengaruh pengetahuan investasi terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi?
4. Apakah permainan edukasi *stocklab* memoderasi pengaruh pendapatan mahasiswa terhadap minat mahasiswa dalam berinvestasi?

D. Tujuan Penulisan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka 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*.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam penelitian yang dilakukan bisa bermanfaat serta memiliki nilai tersendiri di bidang pengetahuan:

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan bisa memberikan manfaat serta dapat memberi informasi dalam pengetahuan investasi khususnya dalam pengaruh dari pengetahuan investasi, dan pendapatan mahasiswa terhadap minat mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah UIN Sayyid Ali Rahmatullah dengan permainan edukasi *stocklab* sebagai variabel moderasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan menjadi rujukan atau bahan referensi untuk melakukan kajian bagi mahasiswa khususnya tentang pengetahuan investasi, dan pendapatan terhadap

minat mahasiswa berinvestasi dengan permainan edukasi *stocklab* sebagai variabel moderasi.

b. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa informasi dan berhuna dalam penetapan kebijakan terkait pengetahuan investasi, seminar pasar modal, dan pendapatan mahasiswa terhadap minat mahasiswa berinvestasi dengan permainan edukasi *stocklab* sebagai variabel moderasi.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini berpusat pada variabel bebas, terikat dan variabel moderasi. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengetahuan investasi, seminar pasar modal, dan pendapatan mahasiswa. Sedangkan variabel terikatnya yakni minat mahasiswa dalam berinvestasi, dan variabel moderasinya yakni permainan edukasi *stocklab*.

2. Keterbatasan Penelitian

Guna mempermudah pelaksanaan penelitian, maka diperlukan batasan tertentu agar hasil dapat akurat. Batasan dalam penelitian ini hanya fokus pada mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah tahun 2019-2021 yang pernah mengampu mata kuliah pasar modal, pernah mengikuti seminar pasar modal dan juga mengetahui tentang pendapatan mahasiswa.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Pengetahuan Investasi

Pengetahuan investasi adalah pengetahuan dasar yang harus dimiliki untuk melakukan investasi. Investasi merupakan penanaman dana yang dilakukan oleh suatu perusahaan ke dalam suatu aset dengan harapan memperoleh pendapatan dimasa yang akan datang.¹

b. Pendapatan Mahasiswa

Pendapatan adalah jumlah penghasilan yang diterima oleh seseorang atas prestasi kerjanya selama suatu periode tertentu, baik harian, mingguan, bulanan maupun tahunan.¹

c. Permainan Edukasi *Stocklab*

¹ Martono dan Agus Harjito, *Manajemen Keuangan*, (Jakarta: Salemba Empat, 2010) hlm 138

¹ Sadono Sukirno, *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 384

Pemakaian edukasi adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antar individu atau antar kelompok untuk mencapai tujuan. Sasaran permainan dibatasi berdasarkan pada aturan-aturan yang telah disepakati baik tertulis maupun lisan, dan cara penyajian bahan pelajaran melalui pengalaman atau belajar sambil bermain.¹ Permainan edukasi *stocklab* adalah permainan dalam bentuk perlombaan membangun aset dengan berinvestasi di beberapa sektor saham serta reksadana, dan menggunakan berbagai aksi.

d. Minat Investasi

Minat merupakan fungsi kejiwaan atau sambutan yang sadar untuk tertarik terhadap suatu obyek baik berupa benda atau yang lain, sedangkan investasi diartikan sebagai komitmen atas sejumlah dana atau sumber daya lainnya yang dilakukan saat ini, dengan tujuan memperoleh keuntungan di masa datang.¹

5

2. Definisi Operasional

a. Pegetahuan Investasi

Pengetahuan investasi dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang investasi yang dimiliki oleh mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah baik itu pengetahuan deklaratif maupun pengetahuan

¹ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Bo⁴gor: Guepedia, 2018)

¹ Eduardus Tandelilin, *Portofolio dan Investasi Tebri dan Aplikasi*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2017)

prosedural. Pengetahuan investasi dapat diketahui melalui indikator yang dapat terlihat dari tingkat pengetahuan berupa fakta dan juga pengetahuan teoritis serta pengetahuan yang berkaitan dengan cara melakukan investasi.

b. Pendapatan Mahasiswa

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pendapatan mahasiswa adalah pendapatan atau uang yang didapatkan mahasiswa, indikatornya yaitu pendapatan yang berasal dari gaji atau upah, uang saku, uang beasiswa, atau sumber lainnya.

c. Permainan Edukasi *Stocklab*

Permainan edukasi *stocklab* dalam penelitian ini adalah permainan simulasi investasi yang diperkenalkan oleh OJK.

d. Minat Investasi

Minat investasi dalam penelitian ini adalah ketertarikan mahasiswa dalam berinvestasi. Indikator yang menunjukkan mahasiswa yang memiliki minat dalam investasi yakni adanya kemauan untuk mencari tahu tentang investasi, kemauan untuk meluangkan waktu untuk mengikuti seminar atau pelatihan investasi, serta mencoba berinvestasi dengan menggunakan pendapatan/modal yang dimiliki.