

Media Pembelajaran Stocklab Berbasis Multimedia

Muhatri

Teknik Informatika, Universitas Potensi Utama
Jl. K.L Yos Sudarso Km 6,5 No. 3-A, 061-6640525 Tanjung Mulia - Medan
Muhatri.3@gmail.com

Abstract

This study aims to develop multimedia-based learning media for StockLab, StockLab games are generally played by 3 to 5 people. This game is often played by students at the Faculty of Economics and Business as a simulation medium in building stocks where the card introduces investment, stocks and the capital market. StockLab is a game using card media such as playing, domino or Uno with game instructions such as players must compete with each other to develop assets by investing in various sectors of stocks and mutual funds, and can take various actions optimally to become an investor with the most coins at the end of the game.

Keywords : Stocklab, Investation, Adobe Flash

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran StockLab berbasis multimedia, permainan Stocklab umumnya di mainkan oleh 3 hingga 5 orang. Permainan ini sering dimainkan oleh mahasiswa pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis sebagai media simulasi dalam membangun saham dimana dalam kartu tersebut memperkenalkan tentang investasi, saham dan pasar modal. StockLab merupakan permainan dengan menggunakan media kartu seperti remi, domino atau Uno dengan petunjuk permainan seperti, para pemain harus saling berlomba-lomba mengembangkan aset dengan cara berinvestasi di berbagai sektor saham serta reksa dana, dan dapat melakukan berbagai aksi secara optimal untuk menjadi seorang investor dengan koin terbanyak pada akhir permainan.

Kata kunci: Stocklab, Investasi, Adobe Flash

1. PENDAHULUAN

Saham atau yang lebih dikenal dengan *stocks* merupakan surat bukti atau tanda kepemilikan bagian modal pada suatu perusahaan terbatas. Kepemilikan saham menjadi tanda bukti bahwa yang berkaitan adalah bagian dari pemilik perusahaan. Saham merupakan suatu surat berharga yang mewakili penyertaan modal didalam suatu perusahaan. Saham merupakan surat berharga yang bersifat hak milik. Artinya si pemilik saham adalah orang yang memiliki perusahaan. Apabila semakin banyak saham yang dimiliki, maka semakin meningkat pula peluang kekuasaannya di dalam perusahaan tersebut. Keuntungan dari saham yang diperoleh dikenal dengan istilah *dividen*.

Belajar merupakan suatu aktifitas yang bersifat menyeluruh yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Aktivitas belajar sendiri terjadi karena disebabkan adanya keterkaitan antara seseorang melalui lingkungan disekitarnya. Oleh sebab itu, belajar dapat dilakukan kapan dan dimanapun. Sebagai bukti bahwa seseorang telah melakukan proses belajar yaitu adanya perubahan pada pribadi seseorang seperti tingkah laku yang bisa jadi disebabkan oleh terjadinya aktifitas perubahan berdasarkan

tingkat pengetahuan, keahlian maupun sikapnya. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa arab merupakan penghubung atau pengantar informasi dari pengirim kepada penerima informasi. Gerlach & Ely (1971) mengungkapkan bahwa media jika dipahami secara luas yaitu manusia, materi maupun kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu menerima pengetahuan, keahlian maupun sikap. Dalam definisi ini, guru, buku teks, maupun lingkungan sekolah dapat diartikan sebagai media. Secara lebih khusus, Media dalam proses belajar dan mengajar dapat diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk merekam, memproses, dan untuk menyusun kembali suatu informasi berbasis visual atau verbal.

Kata multimedia bukanlah kata yang baru, tetapi sudah digunakan sejak lama bahkan sebelum komputer menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan berbagai macam cara tampilan visual. Pada awal tahun 1990 an, multimedia berarti kombinasi atau gabungan dari teks dengan dokumen gambar. Perkembangan teknologi dokumen gambar dilengkapi dengan pemakaian faksimil, yang dapat mengkonversi dokumen berupa pengkodean yang dapat menyimpan informasi setiap piksel dengan nilai putih atau hitam. Apabila kepadatan pada piksel bertambah sesuai dengan kualitas mesin, maka ukuran informasi menjadi lebih besar (Sutopo A H, 2007).

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Saham

Saham (*stocks*) adalah tanda atau surat bukti atas kepemilikan hak modal pada suatu perseroan yang bersifat terbatas (Siamat, 2001). Dalam aktifitas jual beli pada Bursa Efek, saham adalah rangkaian instrument yang sangat utama diperdagangkan. Saham tersebut dapat diterbitkan berdasarkan nama atau dipilih. Selanjutnya saham dibedakan menjadi dua yaitu saham biasa (*common stock*) dan saham preferen (*prefereed stocks*). Adapun yang membedakan kedua jenis saham ini antara lain adalah sebagai berikut :

a. Saham Biasa (*Common Stock*)

- 1) Dividen dapat dibayarkan selagi perusahaan masih mendapatkan keuntungan.
- 2) Memiliki hak atas suara.
- 3) Adanya hak atas menerima pembagian kekayaan apabila perusahaan telah bangkrut yang dilakukan setelah seluruh kewajiban perusahaan telah dilunasi.

b. Saham Preferen

- 1) Memiliki hak prioritas dalam memperoleh deviden.
- 2) Tidak memiliki hak atas suara.
- 3) Dapat mempengaruhi aktifitas manajemen perusahaan khususnya dalam pencalonan pengurus.

c. Saham Treasury

Saham treasury merupakan saham dimiliki oleh perusahaan yang sudah pernah dikeluarkan dan kemudian saham dibeli kembali oleh perusahaan bukan untuk dipensiunkan tetapi disimpan sebagai treasuri (Jogiyanto, 2000:74).

2.2. Investasi

Investasi merupakan penanaman modal pada sebuah usaha atau proyek. Investasi yang dipahami pada penelitian ini merupakan sejumlah modal yang dapat investasikan pada pasar modal. Dan berikut ini adalah definisi Investasi menurut beberapa ahli, seperti :

- a) Menurut Rakhimsyah dan Gunawan investasi merupakan mengorbankan aset yang dimiliki saat ini untuk memperoleh aset pada masa berikutnya dengan jumlah yang relative lebih besar.
- b) Martono dan Harjito mengungkapkan bahwa investasi adalah penanaman dana yang akan dilakukan oleh perusahaan ke dalam suatu aset dengan tujuan memperoleh keuntungan dimasa yang akan datang.
- c) Sedangkan menurut Mulyadi investasi merupakan keterkaitan sumber-sumber dalam kurun waktu yang panjang dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan di masa yang akan datang. Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa investasi merupakan aktivitas penanaman dengan sejumlah dana pada saat ini dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan di masa berikutnya.

2.3. Pasar Modal

Secara umum definisi pasar modal yaitu suatu wadah bertemunya para penjual dan pembeli untuk melakukan aktifitas transaksi dengan tujuan memperoleh modal (Kasmir, 2008:207). Pada intinya, pasar modal hampir sama seperti pasar – pasar lain. Bagi masing-masing pembeli yang berhasil, maka harus ada penjual yang berhasil. Apabila pihak yang ingin membeli jumlahnya lebih besar dibandingkan yang ingin menjual, maka harga akan menjadi lebih tinggi. Apabila hanya sedikit yang ingin membeli dan ada banyak yang ingin menjual, maka harga akan jatuh. Lalu yang membedakan antara pasar modal dengan berbagai pasar – pasar lain yaitu komoditi yang diperdagangkan. Pasar modal dapat diistilahkan sebagai pasar abstrak, adapun yang diperjualbelikan yaitu dana – dana dengan target jangka panjang, yaitu dana yang hubungannya dalam investasi dalam jangka waktu lebih dari satu tahun.

Selanjutnya terminologi yang berkaitan dengan pasar modal menurut Ensiklopedia Ekonomi Keuangan dan Perdagangan (Abdurrahman, A, 1991) berarti suatu wadah atau sistem untuk memperoleh cara agar dapat dipenuhinya kebutuhan – kebutuhan dana untuk kapital suatu perusahaan, merupakan suatu pasar dimana tempat orang-orang membeli dan menjual surat efek yang baru diterbitkan. Sedangkan menurut Marzuki Usman (1997) sebagai pakar pasar modal menyatakan secara teori bahwasanya pasar modal diartikan sebagai perdagangan yang bersifat instrumen keuangan



(sekuritas) dalam kurun waktu yang panjang, berupa bentuk modal sendiri (*stocks*) atau hutang (*bonds*), baik yang diterbitkan oleh pemerintah (*public authorities*) atau oleh perusahaan swasta (*private sectors*). Dengan demikian pasar modal merupakan konsep yang ruang lingkupnya lebih sedikit disbanding dengan pasar keuangan (*financial market*).

Menurut Undang- Undang Nomor 8 Tahun 1995 tentang Pasar Modal, pada pasal 1 ayat 13 memberikan rumusan pengertian pasar modal sebagai "kegiatan yang berkaitan dengan Penawaran Umum dan Perdagangan Efek, Perusahaan Publik yang berhubungan dengan efek yang diterbitkannya, serta lembaga dan profesi yang berkaitan dengan Efek. "Sementara menurut Keppres No.52 Tahun 1976 tentang pasar modal bab I pasal 1 adalah "Bursa Efek seperti yang dimaksud dalam Undang – Undang No.15 Tahun 1952 (Lembaran Negara, Tahun 1952 No.67)." Maka secara bentuk, pasar modal mengarah pada sebuah wadah, yang umumnya tinggal di sebuah gedung, sebagai wadah bertemunya para pialang yang mewakili para investor, atau yang lebih dikenal dengan bursa (*exchange*). Di Indonesia sendiri ada satu bursa yaitu Bursa Efek Indonesia (BEI) di Jakarta.

2.4. StockLab

Permainan stocklab adalah permainan berupa perlombaan dalam mengembangkan aset dengan cara berinvestasi di berbagai sektor saham serta reksadana, dan dengan menggunakan berbagai aksi secara optimal untuk menjadi seorang investor dengan uang terbanyak pada akhir permainan. Permainan ini memberikan mandat bagi seseorang dalam memperoleh pengetahuan tentang bagaimana caranya mengembangkan aset melalui saham, ataupun menggali lebih dalam tentang karakter diri apakah lebih tepat sebagai seorang investor atau seorang pedagang. Permainan ini dibagi menjadi 4 Fase, yaitu bidding, aksi, jual, fase ekonomi.

Rangkuman Kartu Aksi StockLab

- 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 dan menyimpan 2 kartu saham sekaligus. Giliran anda otomatis berakhir setelah mengaktifkan kartu ini.
- d) Trading Fee
Gunakan kartu ini untuk langsung manual 1 jenis saham. Saat mengambil kartu ini, anda wajib membayar 1 koin untuk setiap 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.

Komponen Kartu StockLab :

- a) 1 Kartu Reksa Dana
- b) 58 Koin
- c) 36 Kartu Ekonomi
- d) 60 Kartu Aksi
- e) 10 Token Split
- f) 5 Kartu Utang
- g) 5 Kartu Petunjuk
- h) 5 Kartu Urutan
- i) 4 Kartu Sektor Saham dan 4 Token Harga

2.5. Multimedia

Kata multimedia bukanlah hal baru, melainkan sudah digunakan bahkan sebelum komputer menampilkan presentasi atau penyajian yang menggunakan beberapa ragam cara. Pada awal tahun 1990, multimedia berarti yang kombinasi gabungan dari teks dengan dokumen gambar. Perkembangan teknologi dokumen image dilengkapi dengan menggunakan faksimil, yang menkonversi dokumen dengan pengkodean yang menyimpan informasi setiap piksel dengan nilai putih atau hitam. Apabila kepadatan piksel bertambah sesuai dengan kualitas mesin, maka ukuran informasi akan menjadi lebih besar.

Pada tahun 1996, merupakan awal pengenalan Macromedia Flash sebagai perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi. Awal mula rilis, Flash menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 1.0 yang muncul pertama kalinya pada Macromedia Flash 5. Dan di akhir tahun 2005, perusahaan raksasa Adobe mengambilalih Macromedia serta seluruh produk-produknya, sehingga mulanya adalah Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi *adobe flash* untuk pembelajaran berupa investasi, saham dan pasar modal menggunakan permainan StockLab. Berikut ini adalah tampilan menu Stocklab berbasis multimedia menggunakan *adobe flash*.

a) Tampilan Menu Utama

Media pembelajaran StockLab berbasis multimedia ini menghasilkan beberapa menu tampilan seperti, menu utama, petunjuk permainan, persiapan permainan, cara bermain dan rangkuman kartu aksi. Diantaranya sebagai berikut :



Gambar 1. Menu Utama

b) Tampilan Petunjuk Permainan

Berikut ini adalah tampilan petunjuk permainan StockLab berbasis multimedia menggunakan *adobe flash* dimana tampilan ini menjelaskan tentang prosedur permainan StockLab.



Gambar 2. Petunjuk Permainan

c) Tampilan Persiapan Permainan

Sebelum melakukan permainan Stocklab seluruh pemain harus melakukan persiapan dan memahami tahapan-tahapan permainan, seperti berikut ini :

- 1) Kocok dan susun 4 kartu saham secara berurutan dimulai dari kiri ke kanan, dan letakkan 4 token saham pada angka 5 (harga awal) pada tiap-tiap sektor sebagai penanda harga saham sektor.
- 2) Letakkan kartu reksa dana di antara 2 saham yang berada di tengah.

- 3) Kocok seluruh tumpukan kartu ekonomi dan letakkan 6 kartu di atas tiap-tiap kartu saham, dan kembalikan kartu ekonomi yang tidak digunakan ke dalam kotak.
- 4) Bagikan modal awal tiap pemain sebesar 15 koin, layar pembatas untuk menyimpan sekaligus merahasiakan jumlah koin, dan kartu urutan secara acak.
- 5) Kocok tumpukan kartu aksi dan letakkan di tempat yang gampang dijangkau oleh semua pemain.



Gambar 3. Persiapan Permainan

d) Tampilan Cara Bermain

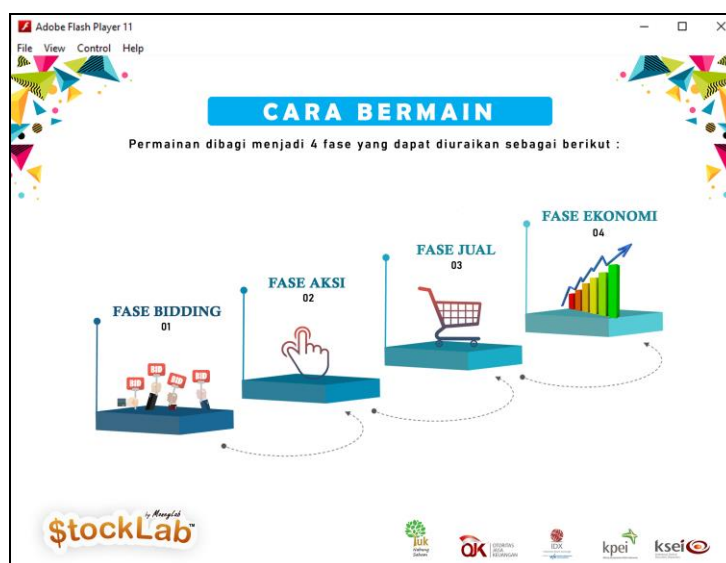
Permainan Stocklab terbagi menjadi 4 fase yang diuraikan sebagai berikut ini :

- 1) Fase Bidding
 - a) Fase ini diawali dengan pemain urutan pertama membuka kartu aksi sebanyak 2 kali jumlah pemain; 6 kartu untuk 3 pemain, 8 kartu untuk 4 pemain, 10 kartu untuk 5 pemain.
 - b) Tiap pemain kemudian melelang urutan jalan secara rahasia. Tiap pemain mengisi kepalan tangan secara tertutup dengan koin yang ingin dibayarkan ke Bank, minimal 1 koin.
 - c) Saat semua pemain telah siap, tiap pemain membuka kepalan tangan secara bersamaan.
 - d) Pemain yang membayar koin paling banyak mendapat kartu urutan 1, disusul oleh pemain yang membayar koin terbanyak kedua mendapat kartu urutan 2, dan seterusnya hingga semua pemain mendapat kartu ujian.
 - e) Bayarkan semua koin yang digunakan untuk bidding ke Bank.
- 2) Fase Aksi

Tiap pemain, dimulai dari pemain dengan kartu urutan pertama, mengambil 1 kartu aksi secara bergantian hingga semua kartu yang

tersedia habis. Saat mengambil kartu, tiap pemain dapat memilih satu aksi dengan kartu pilihannya, yaitu :

- a) Simpan : Kartu aksi yang disimpan kehilangan semua efeknya dan berubah menjadi 1 lembar saham dari sektor yang tertera dan diletakkan di depan pemain. Kartu ini dapat dijual pada fase jual, atau akhir permainan sesuai dengan harga saham sektor tersebut.
 - b) Aktifkan : Aktifkan semua efek yang tertera pada kartu, kemudian buang kartu tersebut.
- 3) Fase Jual
Tiap pemain, dimulai dari pemain dengan kartu urutan pertama, dapat menjual satu jenis saham/reksa dana ke bank sebanyak yang diinginkan.
- 4) Fase Ekonomi
a) Buka kartu ekonomi paling atas dari tiap sektor saham, kemudian terapkan efek tiap kartu ekonomi pada sektor saham tersebut; perhatikan kartu ekonomi berwarna ungu yang memiliki efek khusus.
- b) Buang semua kartu ekonomi yang telah diaktifkan. Permainan berlanjut ke putaran berikutnya, diawali kembali dari fase Bidding.



Gambar 4. Cara Bermain Stocklab

e) Tampilan Rangkuman Kartu Aksi

Rangkuman kartu aksi ini berisi beberapa petunjuk dalam kegiatan yang dapat mempengaruhi pasar modal, seperti :

- 1) Info Bursa
Melihat kartu ekonomi paling atas dari 2 jenis saham dan mendapat 2 koin dari Bank.
- 2) Rumor
Dapat dilakukan hingga 2 kali. Menaikkan atau menurunkan 1 saham sebesar 1 poin. Kartu ini tidak dapat menyebabkan *Stock Crash/Split*.

- 3) Quickbuy
Gunakan untuk mengambil & menyimpan 2 kartu saham sekaligus. Giliran anda otomatis berakhir setelah mengaktifkan kartu ini.
- 4) 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).
- 5) 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.



Gambar 5. Rangkuman Kartu Aksi

3.2. Pembahasan

Permainan akan berakhir apabila kartu ekonomi terakhir dibuka, dan seluruh pemain menghitung total aset yang dimiliki dari seluruh kartu saham, reksa dana, dan koin yang mereka miliki. Pemain dengan total nilai tertinggi maka akan dinyatakan sebagai pemenang tau investor terbaik. Jika terjadi seri, pemain dengan urutan jalan lebih kecil pada ronde terakhir saat dinyatakan sebagai pemenangnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran Stocklab berbasis multimedia maka ditarik beberapa kesimpulan, seperti :

- a) Memberikan kemudahan edukasi dalam memahami investasi, saham dan pasar modal yang berkaitan dengan investasi dalam mempelajari permainan stocklab berbasis multimedia dan dapat meningkatkan minat dalam berinvestasi dan saham.

- b) Hasil penelitian ini merupakan langkah yang baik dalam menguji keahlian seorang investor dalam mengambil keputusan di pasar modal. Dengan modal pengetahuan dari berbagai bentuk, seperti permainan Stocklab, diharapkan hasil penelitian ini mampu menjawab dan mengembangkan penelitian mengenai perilaku investor sebagai konsumen dalam dunia pasar modal
- c) Penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia berbasis komputer menggunakan aplikasi adobe flash.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman, "Ensiklopedia Ekonomi", Keuangan dan Perdagangan, Jakarta, 1991.
- [2] Jogiyanto, "Teori Portofolio dan Analisis Investasi", BPFE UGM, Yogyakarta, 2000.
- [3] Siamat, Dahlan, "Manajemen Lembaga Keuangan", Badan Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, Jakarta, 2001.
- [4] Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", Rajawali Pers, Divisi Buku Perguruan Tinggi, ISBN 978-979-769-513-2, Maret 2017.
- [5] Ardy Saputro, "Mudah Membuat Game Anventure Adobe Flash CS 6 ActionScript 3.0", Computing & Internet, ISBN: 978-979-29-5235, Andi, Yogyakarta, 2016.
- [6] Sutopo Ariesto Hadi, "Multimedia Interaktif Dengan Flash", ISBN-13: 978-979-756, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2007.
- [7] Sulastyawati Dwi, Noprizal dan Oka Kurniawan, "Analisis Strategi Sosialisasi Pasar Modal dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Masyarakat Berinvestasi di Pasar Modal", 4422-9797-1, Maret 2017.
- [8] Surya Setiawan, Kartika Imasari Tjiptodjojo, "Dampak Permainan Stocklab Terhadap Tingkat Literasi Keuangan" Conference on Management and Behavioral Studies, ISSN No: 2541-3406, e-ISSN No: 2541-285X, Oktober 2018.
- [9] Widiati Sri, Manarotul Fatati dan Listyani Tyas, "Dampak Permainan Stocklab Terhadap Tingkat Literasi Keuangan" Conference on Management and Behavioral Studies, ISSN No: 2541-3406, e-ISSN No: 2541-285X, Oktober 2018.
- [10] Ananta Prayuda dan Desmawan Deris, "Analisa Risiko Saham dan Pengaruhnya Terhadap Volume Perdagangan Sahamnya (Studi Saham Pola Syariah Bursa Efek Indonesia Jakarta", Jurnal Ekonomi-Qu, Volume 7 No. 1, 2017.