

EFEKTIVITAS KUIS NARATIF INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI INVESTASI MAHASISWA

Ignatius Lucky^{1*}, Agus Trihandoyo²

^{1,2}Universitas Siber Indonesia, Jakarta, Indonesia
Email: ¹ignatius.lucky@gmail.com, ²agus.trihandoyo@cyber-univ.ac.id
*Penulis Korespondensi

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif (website Investedu) terhadap peningkatan pemahaman investasi mahasiswa. Data primer dikumpulkan *melalui pre-test* dan *post-test* berbentuk soal pilihan ganda dengan pernyataan identik, serta observasi perilaku selama penggunaan media. Responden dipilih menggunakan *purposive sampling*, yaitu mahasiswa yang bersedia mengikuti rangkaian *pre-test*, penggunaan Investedu, *post-test*, dan observasi (N=11). Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan skor setelah intervensi: rata-rata naik dari 64,00 pada *pre-test* menjadi 76,73 pada *post-test* dengan gain 12,73 poin (skor maksimum 96), serta median meningkat dari 60 menjadi 84. Standar deviasi menurun dari 22,34 menjadi 21,15 yang mengindikasikan sebaran skor sedikit lebih terkonsentrasi setelah penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa kuis naratif interaktif memiliki kecenderungan efektif untuk meningkatkan pemahaman investasi pada responden yang diteliti. Populasi sasaran penelitian dibatasi pada 272 mahasiswa Universitas Siber Indonesia; sebanyak 11 mahasiswa yang dipilih menggunakan *purposive sampling* menyelesaikan seluruh tahapan penelitian.

Kata Kunci: Edukasi investasi, gamifikasi, generasi z, kuis naratif interaktif, literasi keuangan digital

Abstract

This study evaluates the effectiveness of an interactive narrative quiz-based investment education medium (the Investedu website) in improving students' understanding of investment concepts. Primary data were collected through identical pre-test and post-test multiple-choice questions, complemented by observations of participant behavior while using the medium. Respondents were selected using purposive sampling, namely students who agreed to complete the pre-test, use Investedu, take the post-test, and participate in observation (N=11). Descriptive analysis indicates an improvement in scores after the intervention: the mean increased from 64.00 (pre-test) to 76.73 (post-test), yielding a gain of 12.73 points (maximum score 96), and the median rose from 60 to 84. The standard deviation decreased slightly from 22.34 to 21.15, suggesting a more concentrated score distribution after using the medium. These findings suggest that interactive narrative quizzes tend to be effective in increasing investment understanding among the respondents studied. The target population was limited to 272 students of Universitas Siber Indonesia; 11 students selected through purposive sampling completed all stages of the study.

Keywords: Investment education, gamification, gen z, interactive narrative quizzes, digital financial literacy

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi finansial (*fintech*) dan platform investasi digital membuat akses masyarakat terhadap produk investasi semakin mudah dan cepat. Namun, peningkatan akses tersebut tidak selalu diikuti oleh pemahaman yang memadai. Kesenjangan ini tercermin dari data nasional yang menunjukkan literasi keuangan masih lebih rendah dibanding inklusi keuangan, sehingga terdapat risiko partisipasi investasi yang didorong kemudahan akses, bukan pemahaman risiko dan legalitas (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Dengan kata lain, akses yang meluas perlu diimbangi peningkatan kapasitas pemahaman agar keputusan investasi tidak menjadi spekulatif atau sekadar mengikuti tren (Norman Thomas et al., 2024; Otoritas Jasa Keuangan, 2024).

Kebutuhan penguatan literasi menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan perilaku finansial generasi muda yang aktif digital. Sejumlah temuan menunjukkan bahwa literasi keuangan berkaitan

dengan perilaku finansial yang lebih bijak; sebaliknya, keterbatasan pengetahuan berpotensi meningkatkan keputusan yang kurang mempertimbangkan risiko (Suyanto et al., 2021; Khan et al., 2024). Dalam konteks investasi, risiko tersebut tidak hanya terkait potensi kerugian pasar, tetapi juga terkait legalitas instrumen dan kewaspadaan terhadap penipuan. Maraknya kasus investasi ilegal menunjukkan bahwa minimnya pemahaman dapat membuat individu rentan terjebak pada skema yang merugikan, sehingga edukasi mengenai risiko dan legalitas menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditunda (Tempo, 2022).

Di samping itu, digitalisasi layanan keuangan membawa lapisan risiko baru yang memerlukan literasi keuangan digital, termasuk kesadaran terhadap privasi, keamanan transaksi, dan pemahaman fitur produk. Adopsi layanan keuangan digital yang cepat tidak selalu diimbangi pemahaman risiko digital, sehingga edukasi perlu menjelaskan aspek-aspek penggunaan layanan secara aman dengan bahasa yang mudah dipahami (Pazarbasioglu et al., 2020). Sejalan dengan itu, kajian pada generasi muda Indonesia menegaskan bahwa literasi keuangan digital berkaitan dengan perilaku keuangan; akses aplikasi finansial yang luas tidak otomatis menghasilkan perilaku yang sehat jika kemampuan menilai informasi dan risikonya masih rendah (Adel, 2024; Rahayu et al., 2022; Widyastuti et al., 2024).

Situasi tersebut menempatkan mahasiswa sebagai kelompok penting untuk intervensi edukasi, karena mereka merupakan calon investor muda yang berada pada fase membangun kebiasaan finansial. Akan tetapi, materi investasi yang tersedia bagi pemula sering dipersepsikan teknis dan kurang menarik, sehingga pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman. Selain itu, miskonsepsi finansial digital serta pengaruh lingkungan juga dapat membentuk cara generasi muda memaknai informasi finansial, sehingga media edukasi sebaiknya membantu pengguna membangun pemahaman yang lebih kritis dan tidak mudah bias oleh informasi digital yang menyesatkan (Senduk et al., 2024). Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini berfokus pada penggunaan kuis naratif interaktif berbasis web (Investedu) yang dikembangkan sebagai media edukasi investasi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa, terutama terkait konsep dasar, risiko, dan legalitas investasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada tiga pertanyaan utama. Pertama, bagaimana tingkat pemahaman dan minat investasi mahasiswa terhadap konsep risiko serta legalitas instrumen investasi sebelum menggunakan media kuis naratif interaktif berbasis web. Kedua, bagaimana respon dan pengalaman belajar mahasiswa setelah menggunakan media tersebut, terutama dari aspek keterlibatan (*engagement*), kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi. Ketiga, sejauh mana efektivitas kuis naratif interaktif berbasis web dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan kepercayaan diri mahasiswa untuk memulai investasi secara aman dan bertanggung jawab.

1.3. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tingkat pemahaman dan minat investasi mahasiswa sebelum menggunakan media kuis naratif interaktif berbasis web; menganalisis respon dan pengalaman belajar mahasiswa setelah menggunakan media, khususnya pada aspek *engagement*, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi; serta mengukur efektivitas kuis naratif interaktif berbasis web dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan kepercayaan diri mahasiswa untuk memulai investasi secara aman dan bertanggung jawab.

1.4. Kajian Literatur

Untuk menjelaskan konteks penelitian, kajian literatur terlebih dahulu menempatkan literasi keuangan dan inklusi keuangan sebagai fondasi. Di Indonesia, literasi keuangan yang lebih rendah dibanding inklusi keuangan mengindikasikan bahwa masyarakat dapat mengakses layanan/produk keuangan lebih cepat daripada kemampuan memahami risiko dan ketentuannya (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Transformasi digital di sektor keuangan mempercepat kemunculan platform investasi daring dan memperluas akses investasi, sehingga partisipasi generasi muda semakin meningkat melalui kemudahan transaksi serta ragam instrumen yang tersedia (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Karena itu, isu utama bukan hanya “akses”, melainkan bagaimana memastikan akses tersebut diiringi pemahaman yang memadai. Pada mahasiswa, keterkaitan literasi keuangan dan pemanfaatan fintech terhadap inklusi keuangan memperlihatkan bahwa edukasi yang tepat dapat mempengaruhi kesiapan mahasiswa menggunakan layanan keuangan secara lebih bijak (Norman Thomas et al., 2024).

Secara numerik, SNLIK 2024 mencatat indeks literasi keuangan sebesar 65,43% dan indeks inklusi keuangan sebesar 75,02%, sehingga terdapat kesenjangan 9,59 poin persentase yang menegaskan bahwa perluasan akses belum sepenuhnya diikuti pemahaman keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2024).

Setelah menempatkan literasi–inklusi sebagai dasar, pembahasan perlu diperluas ke literasi keuangan digital karena ekosistem investasi kini melekat dengan risiko digital. Adopsi layanan keuangan digital yang cepat tidak selalu diimbangi pemahaman risiko privasi dan keamanan, sehingga edukasi perlu menjelaskan cara menilai keamanan transaksi serta memahami fitur produk secara tepat (Pazarbasioglu et al., 2020). Pada generasi muda Indonesia, literasi keuangan digital berkaitan dengan perilaku finansial; kemudahan akses tidak otomatis melahirkan perilaku finansial yang sehat apabila kemampuan mengevaluasi informasi masih rendah (Rahayu et al., 2022). Temuan lain menunjukkan adanya hubungan antara inklusi keuangan digital, literasi keuangan digital, dan faktor demografis, yang menegaskan perlunya edukasi yang adaptif terhadap karakteristik pengguna (Widyastuti et al., 2024).

Landasan literasi tersebut kemudian beririsan dengan perilaku finansial generasi Z yang intens bersentuhan dengan teknologi dan informasi digital. Generasi Z dapat mengambil keputusan finansial lebih cepat karena paparan informasi, tetapi keputusan tersebut berpotensi dipengaruhi tren dan pengaruh sosial sehingga literasi keuangan dibutuhkan untuk menavigasi bias dan dinamika perilaku dalam konteks finansial (Khan et al., 2024). Pada mahasiswa, literasi keuangan terbukti berhubungan dengan perilaku finansial; ketika literasi meningkat, perilaku cenderung lebih bijak (Suyanto et al., 2021). Konteks risiko menjadi semakin kuat ketika dikaitkan dengan kasus investasi ilegal yang merugikan banyak korban, sehingga edukasi investasi perlu secara eksplisit memasukkan aspek legalitas, risiko, dan kewaspadaan terhadap penipuan (Tempo, 2022).

Selain faktor literasi dan dinamika perilaku, penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa orientasi nilai dapat mempengaruhi keputusan finansial generasi Z. Kajian mengenai generasi Z menemukan bahwa literasi keuangan dan kecenderungan materialisme mempengaruhi keputusan menabung, sehingga edukasi finansial/investasi perlu menempatkan investasi dalam kerangka tujuan finansial yang rasional, bukan sekadar respons terhadap dorongan konsumtif atau tren (Pangestu & Karnadi, 2020). Lebih jauh, pembentukan pemahaman finansial juga dipengaruhi lingkungan keluarga dan potensi miskonsepsi digital, sehingga edukasi idealnya membantu peserta didik membangun pemahaman kritis dan meminimalkan bias informasi (Senduk et al., 2024).

Pada titik ini, kebutuhan akan media edukasi yang bukan sekadar informatif, tetapi juga menarik dan melibatkan pengguna, menjadi relevan. Pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan gamifikasi dan kuis interaktif dapat meningkatkan engagement, menyediakan umpan balik cepat, serta memotivasi partisipasi belajar. Studi longitudinal tentang gamifikasi menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran yang memanfaatkan elemen gamifikasi dapat berdampak pada capaian belajar dan performa akademik jika diterapkan secara tepat (Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024). Dalam pendidikan finansial, asesmen bergamifikasi juga dinilai berpotensi meningkatkan keterlibatan dan performa peserta ketika pembelajaran terstruktur dan mendorong aktivitas belajar yang konsisten (Montero-Benavides et al., 2025). Perbedaan kecenderungan pengambilan keputusan investasi antar generasi turut menegaskan bahwa pendekatan edukasi perlu disesuaikan dengan karakteristik generasi pengguna agar pesan tentang risiko dan legalitas dapat diterima secara efektif (Nilawati & Ainiah, 2025).

Berdasarkan rangkaian kajian tersebut, kuis naratif interaktif berbasis web menawarkan pendekatan yang relevan karena menggabungkan unsur cerita (narasi) sebagai konteks pengambilan keputusan dan unsur kuis sebagai sarana evaluasi pemahaman sekaligus pemberian umpan balik. Bukti eksperimental multi-negara juga menunjukkan bahwa edukasi finansial berbasis permainan daring dapat meningkatkan literasi finansial peserta, sehingga elemen permainan dapat membantu materi finansial menjadi lebih mudah dipahami dan menarik (Cannistrà et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini memposisikan *Investedu* sebagai media edukasi yang diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami konsep investasi, menilai risiko, serta mempertimbangkan legalitas instrumen secara lebih terarah melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

Sebagian besar studi terdahulu menilai gamifikasi sebagai pembelajaran atau asesmen terstruktur pada skala kelas maupun lintas negara, sedangkan bukti mengenai kuis naratif berbasis web yang secara khusus memadukan risiko, legalitas, dan keputusan investasi pada mahasiswa Indonesia masih terbatas (Cannistrà et al., 2024; Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024; Montero-Benavides et al., 2025). Kebaruan penelitian ini terletak pada evaluasi *pre-test* dan *post-test* *Investedu* sebagai media kuis naratif kontekstual bagi mahasiswa Universitas Siber Indonesia.

2. METODE

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi desain penelitian, subjek dan teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, instrumen, prosedur pelaksanaan, teknik analisis data,

serta batasan penelitian. Uraian metode ini disusun untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai tahapan penelitian dalam mengevaluasi efektivitas media Investedu terhadap peningkatan pemahaman investasi mahasiswa.

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain evaluatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui pengukuran sebelum dan sesudah intervensi (*pre-test* dan *post-test*) untuk menilai efektivitas media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif. Intervensi yang dimaksud adalah penggunaan website Investedu sebagai media pembelajaran. Selain pengukuran skor, penelitian ini juga melibatkan observasi selama penggunaan media untuk menangkap respons dan perilaku pengguna ketika berinteraksi dengan materi dan kuis pada website.

2.2. Subjek dan Teknik Pengambilan Sampel

Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas Siber Indonesia yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian pada periode 5 sampai dengan 16 Januari 2026. Pemilihan responden dilakukan menggunakan *purposive sampling*, yaitu responden dipilih berdasarkan kesesuaian kriteria dan kesiapan untuk mengikuti tahap *pre-test*, menggunakan media Investedu, melanjutkan dengan *post-test*, serta menjalani observasi selama proses penggunaan media. Jumlah responden yang memenuhi kriteria dan menyelesaikan seluruh rangkaian adalah 11 orang (N=11).

Sebanyak 11 responden tersebut setara dengan 4,04% dari populasi sasaran yang berjumlah 272 mahasiswa Universitas Siber Indonesia; angka ini digunakan untuk memperjelas cakupan sampel, bukan untuk menyatakan keterwakilan statistik karena teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*.

2.3. Variabel dan Fokus Pengukuran

Fokus pengukuran penelitian ini adalah perubahan pemahaman investasi setelah penggunaan media edukasi. Pemahaman dioperasionalkan melalui skor hasil pengerjaan tes pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, penelitian ini juga mencatat aspek respons penggunaan media melalui observasi, terutama untuk melihat keterlibatan (*engagement*) dan pola interaksi pengguna saat mengakses materi dan mengerjakan kuis naratif interaktif di Investedu.

2.4. Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian adalah perangkat tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* dengan pernyataan-pertanyaan yang sama agar perubahan skor dapat merefleksikan dampak penggunaan media secara lebih langsung. Instrumen pendukung berupa lembar/format observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan respons pengguna selama menggunakan website Investedu, misalnya bagaimana responden menavigasi konten, menyelesaikan kuis, serta menunjukkan minat atau kebingungan pada bagian tertentu dari materi.

2.5. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap yang berurutan. Tahap awal dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal responden mengenai investasi. Setelah itu, responden diarahkan menggunakan website Investedu sebagai media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku dan respons responden selama berinteraksi dengan media. Setelah responden menyelesaikan penggunaan media, *post-test* diberikan dengan menggunakan butir soal yang sama seperti *pre-test* untuk mengukur perubahan pemahaman setelah intervensi.

2.6. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis mencakup ringkasan statistik seperti nilai rata-rata, median, nilai minimum–maksimum, standar deviasi, serta perhitungan selisih/gain skor antara *pre-test* dan *post-test*. Data observasi digunakan sebagai informasi pendukung untuk menguatkan interpretasi hasil kuantitatif, terutama dalam menjelaskan bagaimana keterlibatan pengguna dan pengalaman penggunaan media dapat berkaitan dengan perubahan skor yang diperoleh.

2.7. Batasan Penelitian

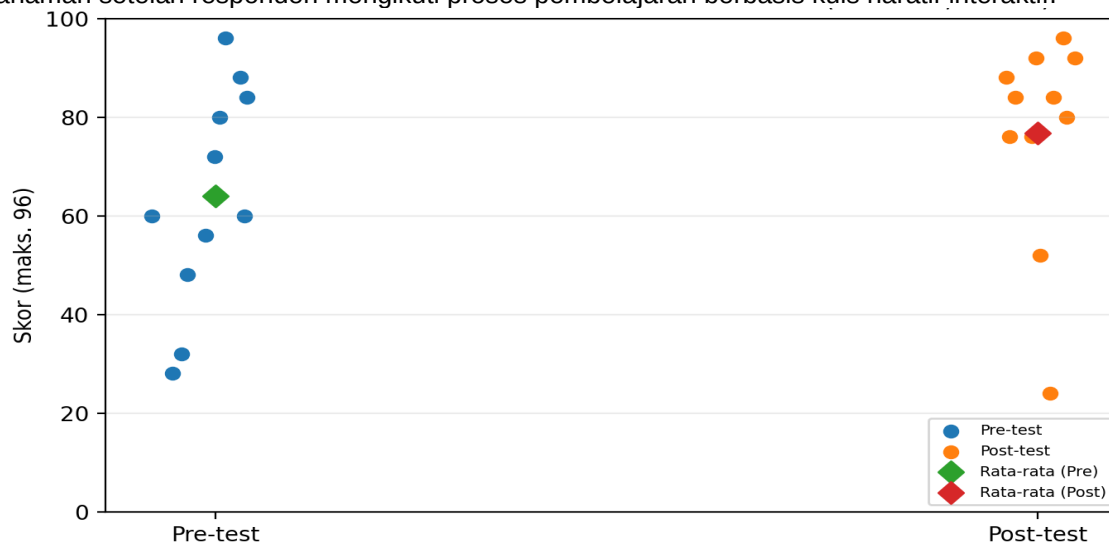
Penelitian ini menilai efektivitas media pada kelompok responden yang terbatas dan dipilih secara purposif, sehingga hasilnya menggambarkan kecenderungan efektivitas pada responden yang diteliti dan tidak secara otomatis digeneralisasi untuk seluruh populasi mahasiswa. Selain itu, pengukuran pemahaman didasarkan pada skor tes pilihan ganda serta catatan observasi selama penggunaan media, sehingga kesimpulan difokuskan pada perubahan pemahaman yang terukur melalui instrumen tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis skor pre-test dan post-test setelah penggunaan media Investedu. Selanjutnya, hasil tersebut dibahas secara komprehensif dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian terdahulu untuk menginterpretasikan efektivitas media kuis naratif interaktif dalam meningkatkan pemahaman investasi mahasiswa.

3.1 Hasil Pre-test dan Post-test

Pada subbab Hasil *Pre-test* dan *Post-test* menyajikan hasil pengukuran pemahaman investasi mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media edukasi Investedu melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil tersebut menjadi dasar untuk mengidentifikasi adanya perubahan tingkat pemahaman setelah responden mengikuti proses pembelajaran berbasis kuis naratif interaktif.



Gambar 1. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Responden

Pengukuran efektivitas media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif (Investedu) dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* responden (N=11). Secara umum, hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah responden menggunakan media. Rata-rata skor meningkat dari 64,00 pada *pre-test* menjadi 76,73 pada *post-test*, sehingga terdapat kenaikan (gain) sebesar 12,73 poin. Nilai median juga meningkat dari 60 pada *pre-test* menjadi 84 pada *post-test*. Selain itu, perubahan sebaran skor menunjukkan standar deviasi yang sedikit menurun dari 22,34 (*pre-test*) menjadi 21,15 (*post-test*), yang mengindikasikan sebaran skor pasca-intervensi cenderung lebih terkonsentrasi dibanding sebelum intervensi.

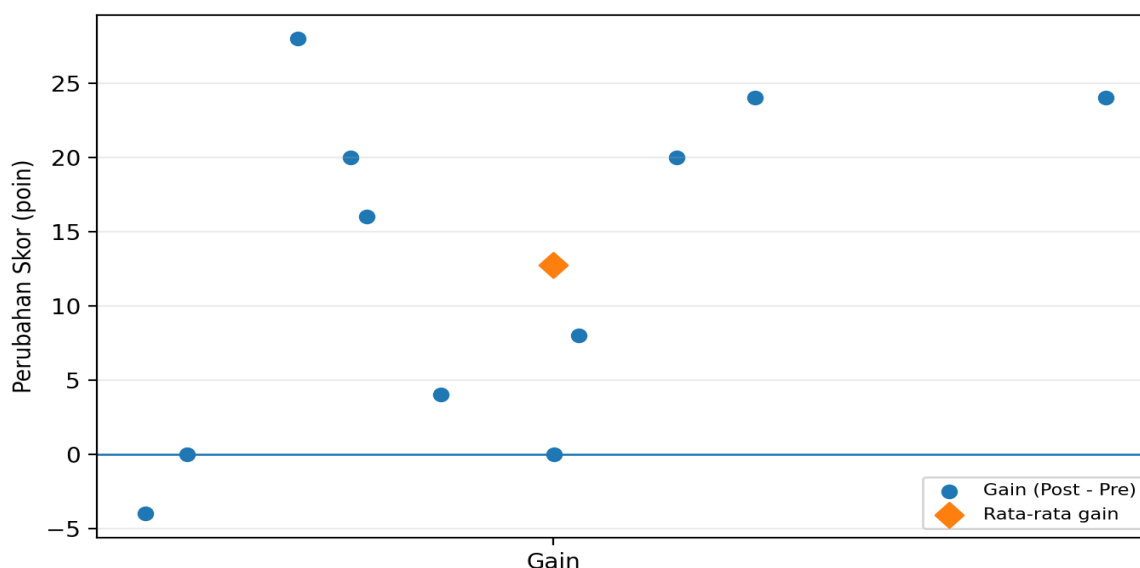
3.2 Analisis Perubahan (Gain) Pemahaman

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Investedu, hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis berdasarkan perubahan (gain) skor yang diperoleh responden. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi besarnya peningkatan pemahaman investasi setelah penggunaan media, baik ditinjau dari nilai rata-rata maupun penyebaran skor responden.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Statistik	Pre-test	Post-test	Gain (Δ)
Rata-rata	64.00	76.73	12.73
Median	60	84	16
Minimum	28	24	-4
Maksimum	96	96	28
Standar deviasi	22.34	21.15	11.43

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan skor setelah penggunaan media Investedu. Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai perubahan yang dialami masing-masing responden, gain skor kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik pada Gambar 2.



Gambar 2. *Gain* Skor per Responden Setelah Menggunakan Investedu

Visualisasi gain skor pada Gambar 2 memperkuat hasil statistik deskriptif yang telah disajikan sebelumnya. Secara umum, pola perubahan menunjukkan bahwa penggunaan media Investedu memberikan kecenderungan peningkatan pemahaman investasi pada sebagian besar responden, meskipun besarnya peningkatan berbeda-beda pada setiap individu.

Kenaikan rata-rata sebesar 12,73 poin menunjukkan adanya pergeseran pemahaman setelah responden menyelesaikan pengalaman belajar melalui Investedu. Peningkatan median dari 60 ke 84 juga mengindikasikan bahwa kecenderungan peningkatan terjadi pada sebagian besar responden, bukan hanya terdorong oleh beberapa nilai ekstrem. Dengan maksimum skor yang tercatat 96 pada pengukuran pasca-intervensi, terdapat indikasi bahwa sebagian responden mampu mencapai penguasaan materi yang lebih tinggi setelah berinteraksi dengan kuis naratif interaktif.

Secara relatif, kenaikan rata-rata 12,73 poin setara dengan 19,89% dari rata-rata skor *pre-test* ($12,73/64,00$) dan merepresentasikan 35,36% dari ruang peningkatan maksimum menuju skor 100; dengan demikian, perubahan dapat dibaca tidak hanya secara absolut, tetapi juga secara proporsional.

3.3 Pembahasan

Pola peningkatan skor setelah penggunaan media menguatkan dugaan bahwa penyajian materi investasi melalui kuis naratif interaktif dapat membantu responden memahami konsep dengan lebih baik. Secara pedagogis, pendekatan kuis interaktif mendorong pengguna aktif memproses informasi, mengambil keputusan, lalu menerima umpan balik dari sistem. Mekanisme seperti ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi dan aktivitas belajar yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan mendukung capaian belajar ketika dirancang secara tepat (Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024; Montero-Benavides et al., 2025). Selain itu, bukti eksperimen lintas negara menunjukkan bahwa edukasi finansial berbasis permainan daring dapat berdampak pada peningkatan literasi finansial, sehingga karakter game-based dapat menjadi jembatan untuk materi yang sering dianggap rumit (Cannistrà et al., 2024).

Arah temuan ini konsisten dengan eksperimen Cannistrà et al. (2024) terhadap 2.220 peserta di empat negara yang mencatat peningkatan literasi finansial sebesar 0,313 standar deviasi, serta studi Lampropoulos dan Sidiropoulos (2024) yang melaporkan rata-rata nilai pada pembelajaran yang memanfaatkan elemen gamifikasi 25% lebih tinggi daripada pembelajaran daring dan 17% lebih tinggi daripada pembelajaran tradisional.

Dalam konteks investasi digital, peningkatan pemahaman mahasiswa menjadi penting karena kesenjangan antara inklusi dan literasi dapat membuat partisipasi finansial tumbuh lebih cepat daripada kemampuan memahami risiko dan ketentuan produk (Otoritas Jasa Keuangan, 2024). Ketika akses makin mudah, risiko keputusan yang tidak berbasis pemahaman juga meningkat, termasuk risiko terpapar penipuan berkedok investasi. Dengan demikian, peningkatan skor pasca-intervensi dapat dipandang sebagai sinyal bahwa media edukasi seperti Investedu berpotensi membantu mahasiswa memperkuat pemahaman sebelum mengambil keputusan investasi, yang relevan dengan kondisi maraknya kasus-investasi ilegal (Tempo, 2022).

Di sisi lain, standar deviasi yang sedikit menurun menunjukkan bahwa setelah intervensi, variasi skor cenderung lebih terkonsentrasi, walaupun penurunannya tidak besar. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa media membantu sebagian responden yang awalnya memiliki pemahaman lebih rendah untuk mengejar ketertinggalan, atau membantu keseluruhan responden mencapai pemahaman yang lebih seragam. Namun interpretasi ini tetap perlu hati-hati karena penelitian ini menggunakan jumlah responden yang terbatas dan berfokus pada analisis deskriptif.

3.4 Implikasi Hasil

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa desain edukasi investasi berbasis web yang menggabungkan narasi dan kuis interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mahasiswa. Narasi membantu menghadirkan konteks keputusan, sedangkan kuis membantu menguji pemahaman secara langsung dan memberi umpan balik. Dalam ekosistem keuangan digital, penguatan literasi juga berkaitan dengan kebutuhan memahami risiko digital, privasi, dan keamanan penggunaan layanan, sehingga media edukasi yang praktis dan menarik dapat menjadi sarana pendamping untuk meningkatkan kesiapan pengguna (Pazarbasioglu et al., 2020; Rahayu et al., 2022; Widyastuti et al., 2024).

3.5 Keterbatasan Pembahasan

Pembahasan hasil dalam penelitian ini bertumpu pada perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* serta observasi selama penggunaan media pada responden yang dipilih secara purposif (N=11). Karena itu, hasil menggambarkan kecenderungan efektivitas pada kelompok yang diteliti dan belum dimaksudkan untuk digeneralisasi secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan dan pengumpulan data mempengaruhi rekrutmen partisipan, sehingga jumlah responden difokuskan pada mahasiswa yang dapat mengikuti seluruh rangkaian *pre-test*, penggunaan media, observasi, dan *post-test* dalam periode penelitian. Di samping itu, karena analisis yang digunakan bersifat deskriptif, kesimpulan penelitian difokuskan pada pola perubahan skor dan dukungan temuan observasional, bukan pada pengujian signifikansi statistik inferensial.

Dengan sampel 11 orang atau 4,04% dari populasi 272 mahasiswa, setiap responden menyumbang sekitar 9,09% terhadap sebaran skor kelompok sehingga satu nilai ekstrem dapat memengaruhi rata-rata dan standar deviasi secara nyata. Konsekuensinya, hasil diperlakukan sebagai temuan awal pada kelompok responden yang dipilih secara purposif, bukan untuk menggambarkan seluruh populasi atau menjadi dasar generalisasi statistik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif (Investedu) menunjukkan kecenderungan efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman investasi mahasiswa. Hasil pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman setelah intervensi, sehingga tujuan penelitian untuk mengevaluasi efektivitas media berbasis web dapat dikatakan tercapai. Penyajian materi investasi melalui narasi dan kuis juga memberi pengalaman belajar yang lebih aktif karena pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam pengambilan keputusan dan memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan bukti kuantitatif awal bahwa kuis naratif yang memadukan konteks risiko, legalitas, dan keputusan investasi dapat meningkatkan skor pemahaman mahasiswa sebesar 12,73 poin. Secara praktis, Investedu menawarkan media edukasi investasi yang dapat diuji lebih lanjut pada sampel yang lebih besar.

Dalam konteks investasi digital, temuan ini relevan karena kemudahan akses investasi perlu diimbangi dengan penguatan pemahaman risiko, legalitas, serta kehati-hatian dalam memilih instrumen investasi. Media edukasi yang interaktif dan mudah diakses seperti Investedu berpotensi digunakan sebagai sarana pendamping literasi investasi di lingkungan kampus untuk membantu mahasiswa membangun pemahaman yang lebih terarah sebelum mengambil keputusan investasi.

Sebagai prospek pengembangan, Investedu dapat ditingkatkan melalui variasi skenario naratif, pengayaan materi, dan penambahan umpan balik yang lebih spesifik pada setiap pilihan jawaban agar pengguna lebih memahami alasan benar atau salahnya suatu keputusan. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan lebih beragam, serta mempertimbangkan evaluasi dalam periode yang lebih panjang agar dapat menggambarkan dampak penggunaan media secara lebih kuat. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menambahkan pendekatan analisis yang lebih mendalam untuk memperkuat kesimpulan mengenai efektivitas media edukasi investasi berbasis kuis naratif interaktif.

REFERENSI

- Adel, N. (2024). The Impact of Digital Literacy and Technology Adoption on Financial Inclusion in Africa, Asia, and Latin America. *Heliyon*, 10(24), e40951. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e40951>
- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The Impact of an Online Game-Based Financial Education Course: Multi-Country Experimental Evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4), 825–847. <https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001>
- Khan, M. S., Azad, I., Moosa, S., & Javed, M. Y. (2024). Do We Really Need Financial Literacy to Access the Behavioral Dynamics of Generation Z? A Case of Oman. *Heliyon*, 10(13), e32739. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32739>
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, 14(4). <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Montero-Benavides, P., Albort-Morant, G., & Masero-Moreno, I. C. (2025). Evaluating a Gamified Assessment Model to Enhance Performance and Engagement in Finance Education: A Quasi-Experimental Study. *The International Journal of Management Education*, 23(3), 101266. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2025.101266>
- Nilawati, O., & Ainiah, L. (2025). Financial Literacy and Investment Decision-Making Tendencies: A Comparative Study between Millennials and Gen Z in Indonesia. *International Journal of Social Science Research and Review*, 8(7), 452–466. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v8i7.2838>
- Norman Thomas, G., Nur, S. M. R., & Indriaty, L. (2024). The Impact of Financial Literacy, Social Capital, and Financial Technology on Financial Inclusion of Indonesian Students. *International Research Journal of Economics and Management Studies*, 3(4), 308–315. <https://doi.org/10.56472/25835238/IRJEMS-V3I4P140>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024*. <https://ojk.go.id/id/Fungsi-Utama/Perilaku-Pelaku-Usaha-Jasa-Kuangan/SNLIK/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-2024.aspx>
- Pangestu, S., & Karnadi, E. B. (2020). The Effects of Financial Literacy and Materialism on the Savings Decision of Generation Z Indonesians. *Cogent Business & Management*, 7(1), 1743618. <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1743618>
- Pazarbasioglu, C., Mora, A. G., Uttamchandani, M., Natarajan, H., Feyen, E., & Saal, M. (2020). *DIGITAL FINANCIAL SERVICES*. <https://www.worldbank.org/en/topic/financialsector/publication/digital-financial-services>
- Rahayu, R., Ali, S., Aulia, A., & Hidayah, R. (2022). The Current Digital Financial Literacy and Financial Behavior in Indonesian Millennial Generation. *Journal of Accounting and Investment*, 23(1), 78–94. <https://doi.org/10.18196/jai.v23i1.13205>
- Senduk, F. F. W., Djatmika, E. T., Wahyono, H., Churiyah, M., Mahasneh, O., & Arjanto, P. (2024). Fostering Financially Savvy Generations: The Intersection of Financial Education, Digital Financial Misconception and Parental Wellbeing. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1460374>
- Suyanto, Setiawan, D., Rahmawati, & Winarna, J. (2021). Effects of Indonesian Students' Financial Literacy on Financial Behavior. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship PICEEBA 2020*, 553–558. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.086>
- Tempo. (2022, May 27). *Korban DNA Pro Bertambah Hingga 3.621 Orang, Total Kerugian Rp 551 Miliar*. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/korban-dna-pro-bertambah-hingga-3-621-orang-total-kerugian-rp-551-miliar-347740>
- Widyastuti, U., Respati, D. K., Dewi, V. I., & Soma, A. M. (2024). The Nexus of Digital Financial Inclusion, Digital Financial Literacy and Demographic Factors: Lesson from Indonesia. *Cogent Business & Management*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2322778>