

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H., & Kawan-kawan. (2023). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis reels Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 733-743.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2), 81-90.
- Andhini, D., et al. (2023). Saged (Saham Genetik Education): Digital platform media pengenalan investasi saham berbasis aplikasi guna menyikapi tantangan perekonomian SDGs 2030. *Prosiding Capital Market Competition*, ISSN 2987-6621.
- Ariyani, D. (2018). Pendidikan literasi keuangan pada anak usia dini di TK Khalifah Purwokerto. *ISSN: 1907-2791 E-ISSN: 2548-5385*.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ardiansyah, & Sanjaya. (2024). Perancangan dan implementasi video animasi pentingnya berinvestasi di instrumen pasar modal menggunakan metode ADDIE. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(4), E-ISSN: 2614-1574, P-ISSN: 2621-3249.
- Ayu, & Ramadhani. (2023). Pengembangan media animasi persatuan Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen anak kelas III SDN Mekar Jaya 13 Depok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).

- Ayuni, N., et al. (2022). Pengembangan video animasi pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai kewirausahaan di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 139-155.
- Awalia, Pamungkas, & Alamsyah. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56. p-ISSN: 2086-2334, e-ISSN: 2442-4218.
- Azizah, N. (2020). Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup pada perilaku keuangan pada generasi milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 92-101.
- Az Zahra, F. S. (2023). Pengembangan media video interaktif bagi pelaku UMKM Pujasera Melawai Jakarta mengenai literasi keuangan [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta].
- Choerudin, et al. (2022). *Literasi keuangan*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi. ISBN: 978-623-198-379-4.
- Darmawan, D. (2020). *Media pembelajaran berbasis animasi: Konsep dan implementasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran: Manfaat dan problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke-56 Universitas Negeri Makassar*. ISBN: 978-602-6883-76-6.
- Dewi, A., & Wirabrata. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106. P-ISSN: 2613-9669, E-ISSN: 2613-9650.
- Dimyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Effendi, & Wahidy. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Fardany, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. *JUPE*, 8(3), 101-108.
- Fath, Z. (2024). Sebuah catatan kecil pengembangan modul dengan metode ADDIE dalam peningkatan literasi finansial siswa di MAN Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(2), E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Boston: Allyn and Bacon.
- Garsinia, Kusumawati, & Wahyuni. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software Powtoon pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 44-51. e-ISSN: 2581-0480.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan dan pengelolaan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Handika, Y. (2023). Pengembangan modul berbasis augmented reality pada materi sistem pencernaan manusia [Skripsi, Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grub. ISBN: 978-623-96623-8-7.
- Hasanah, U., & Nulhakim. (2015). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. *JPPI (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA)*, 1(1), 91-106.

- Hasanah, U. (2024). Pengembangan media film edukasi model PJBL berbasis Mohuyula untuk membentuk literasi dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 221-242.
- Hapsari, D., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Heri, Susanto, et al. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*. Banjarmasin: Prodi Pendidikan Sejarah.
- Hikmah, Y. (2020). Literasi keuangan pada siswa sekolah dasar di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2). p-ISSN: 0852-2715, e-ISSN: 2502-7220.
- Izzaturahma, E., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216-224. P-ISSN: 2614-8609, E-ISSN: 2615-2908.
- Juniar, Rohyana, & Rahmat. (2019). Pengembangan model pembelajaran diskusi kelompok dalam meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar mahasiswa. *Jurnal Olahraga*. ISSN: 2655-1896 (online).
- Kasaomada, & Fitrayati. (2017). Pengembangan modul berbasis pendekatan saintifik pada KD 3.8 mendeskripsikan pasar modal dalam perekonomian kelas XI IPS.
- Kemdikbud. (2020). *Kurikulum merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kibari, Ratumbuysang, & Mansur. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis Pictory.Ai pada mata kuliah manajemen koperasi dan UMKM untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan ekonomi. *Jurnal Kependidikan*, 12(4).

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumaningtyas, & Sakti. (2017). Pengaruh literasi keuangan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), Universitas Negeri Surabaya.
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis audio visual Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar. *JP2EA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 139-149.
- Lestari, S., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Bagi Pebelajar Bipa Pemula Di Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1).
- Manik, E. (2024). *Pengantar Pasar Modal Konsep dan Praktik*. Bandung : Widina Media Utama
- Mawaddhah & Sakti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Lembaga Keuangan Dalam Perekonomian. Jurkami Volume 7, Nomor 2, *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)* | e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528
- Meilisa, Kurnianti, & Hasanah. (2023). Penerapan pembelajaran terpadu materi aktivitas ekonomi pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi finansial di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Genta Mulia*, 14(2). e-ISSN: 2580-6416, p-ISSN: 2301-6671.
- Meutianingrum, Yakin, & Mbere. (2024). Stocklab sebagai media penguatan literasi pasar modal siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak. *Community Development Journal*, 5(1), 1577-1582.

- Muhammad, et al. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Grub. ISBN: 978-623-96623-8-7.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Ningrat, et al. (2018). Kontribusi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Undiksha*, 2(3). P-ISSN: 2579-3276, E-ISSN: 2549-6174.
- Ningtyas, M. (2019). Literasi keuangan pada generasi milenial. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 13(1), 20-27. <https://doi.org/10.32812/Jibeka.V13i1.111>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran*, 03(01).
- Oktaviani, Y., & Hafizah. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI PADA Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Di Smp Negeri 5 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2).
- Otoritas Jasa Keuangan. (2016). *Pasar Modal Seri Literasi Keuangan Perguruan Tinggi* (Seri 3). Jakarta: OJK.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2023). *Buku Saku Pasar Modal*. Jakarta: Departemen Pengaturan dan Pengembangan Pasar Modal Direktorat Analisis Informasi Pasar Modal.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Pasar Modal Seri Literasi Keuangan Indonesia. Buku Saku Sikapi Uang dengan Bijak*. Jakarta: OJK.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2017). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017)*. Jakarta: OJK.

- Otoritas Jasa Keuangan. (2024). *SIARAN PERS: PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN BAGI PELAJAR OJK Gelar Edukasi Keuangan SMA Se-Jaksel* (SP 09/GKPB/OJK/01/2024). Diakses dari Portal OJK: Siaran Pers: Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pelajar, OJK Gelar Edukasi Keuangan SMA Se-Jaksel
- Otoritas Jasa Keuangan. (2019). *Survei Nasional Literasi Keuangan*. Di akses dari [Survei Nasional Literasi Keuangan .SIKAPI.\(ojk.go.id\)](https://www.sikapi.ojk.go.id)
- Pangemanan, M. R. C., dkk. (2022). Video Animasi Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Perkasa, dkk. (2024). Literasi Keuangan Untuk Siswa SMKN 16 Jakarta Pusat. *Jurnal Abdi MOESTOPO*, 07(01),.
- Ponza, J., Jampel, N., & Sudarma, K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Tentu, berikut adalah perbaikan penulisan daftar pustaka sesuai dengan gaya Mendeley:
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198-205.
- Pura, I. G. A. W., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2017). Film Seri Animasi 3d “Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha. *Volume 6, Nomor 1, ISSN 2252-9063*.
- Ramdahi, P. (2017). *Media Pembelajaran Animasi. Studi tentang analisis dampak terhadap prestasi dan motivasi belajar*. Bandung: Farha Pustaka.

- Riyana, C. (2012). Hakikat Media Dalam Pembelajaran, Modul Bahan Pembelajaran Program DMS (Edisi revisi).
- Ricardo, R., & Meilani. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *e-Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rizal, dkk. (2016). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Bekasi: CV. Nurani.
- Rosa, M., & Listiadi, A. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Pendidikan Keuangan Di Keluarga, Teman Sebaya, Dan Kontrol Diri Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 244-252.
- Siddiq, M. F., Sudarma, K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, A., Basir, M. A., & Rusmin, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Profit*, 1(01).
- Sukarini, N. W., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48-56.
- Suwardi, D. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).

- Suryanto, A. (2019). Peningkatan Literasi Keuangan Pasar Modal Melalui Media Pembelajaran Berbasis Animasi. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 22(1), 123-142.
- Titin, T., & Safitri, D. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80.
- Ulya, H., & Yanti, N. (2016). Implementasi Model Reciprocal Teaching Berbantuan “Economics Module” Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Dan Aktivitas Siswa Kompetensi Dasar Pasar Modal. *Economic Education Analysis Journal*, 5.
- Walangadi, W., & Pratama, I. G. N. A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, 04(03).
- Wiratama, W. (2023). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Praktis. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(1), 79-87.
- Widiarti, E. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, R., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.
- Zusryn, D., et al. (2021). Program literasi keuangan syariah pada Generasi Z siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(4), 541-551.

