



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Literasi Keuangan Siswa Di Sma Negeri 1 Gianyar

Katarina Melia Indah Sari¹⁾, I Putu Sriartha²⁾, I Nengah Suastika³⁾

¹⁾Universitas Pendidikan Ganesha

Email: katarinasari22@guru.sma.belajar.id

²⁾Universitas Pendidikan Ganesha

Email: putu.sriartha@undiksha.ac.id

³⁾Universitas Pendidikan Ganesha

Email: nengah.suastika@undiksha.ac.id

Abstrak. Pembelajaran IPS bidang ekonomi terkhusus pada materi pasar modal seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dan kompleks untuk dipahami siswa sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi pasar modal yang valid dan praktis dan menganalisis efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi keuangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model 4-P yang terdiri dari empat tahap yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Gianyar pada tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri 12 kelas. Sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol ditetapkan dengan teknik random sampling sederhana dari pasangan kelas yang setara berdasarkan hasil uji kesetaraan kelas yang dilakukan sebelumnya. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes dan dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memiliki kevalidan tinggi dari segi tampilan media, kevalidan tinggi dari segi materi dan tergolong kevalidan tinggi dari segi kebahasaan. Kepraktisan produk media pembelajaran video animasi tergolong sangat praktis sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dengan nilai sebesar 72,63% dan efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa ditunjukkan oleh skor *N-gain* ternormalisasi di kelas eksperimen sebanyak 0,54 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan guru dapat menggunakan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi keuangan siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Video Animasi, Motivasi, dan Literasi Keuangan.

Pendahuluan

Dalam lanskap Pendidikan global di abad 21 ditandai oleh serangkaian karakteristik dan tuntutan yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Pembelajaran di abad ke-21 tidak lagi terbatas pada transfer pengetahuan semata, melainkan harus berkembang menjadi proses yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat diimplementasikan melalui

pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti membuat media pembelajaran video animasi. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sangat krusial, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan untuk terus memperbaharui pengetahuan mereka secara mandiri dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kompleks di masa depan. Teknologi memainkan peran vital dalam pembelajaran abad ke-21, memungkinkan akses luas ke informasi, mendorong kolaborasi global, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang personal dan interaktif, sehingga mempersiapkan siswa untuk sukses di era digital yang terus berkembang. Hasan, et al(2021:81) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar”. Peranan media dalam pendidikan sangatlah penting agar pembelajaran lebih efektif, efisien dan capaian tujuan pendidikan terwujud. Media pembelajaran saat ini yang sedang berkembang pada abad 21 adalah media yang memanfaatkan teknologi yaitu salah satunya media video animasi untuk membangun ketertarikan dan minat pengguna. Menurut Maryani (dalam Garnisia, 2020) media pengajaran yang efektif adalah media pembelajaran interaktif berupa gambar, suara dan animasi. Video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap (Kemp, 1985 dalam Hasan et al.,2021). Dengan fitur animasi yang menarik mempermudah guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran kedalam pembelajaran di kelas. Menurut Garsinia, et al (2020) bahwa animasi memberikan tampilan audio visual yang lebih menarik dan menyenangkan. Animasi dapat digunakan untuk membuat karakter atau dunia yang tidak mungkin menjadi lebih konkrit karena tidak dibatasi oleh realitas fisik, sehingga dapat digunakan untuk membuat apapun yang dapat dibayangkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video animasi menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran abad ke 21, tetapi pada kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif ini belum optimal, terutama dalam mata pelajaran IPS bidang ekonomi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi secara langsung mengenai penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan guru-guru ekonomi di SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 Gianyar, guru selama ini hanya menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan modul dalam proses pembelajaran IPS. Peneliti juga melakukan survey lebih spesifik penggunaan media pembelajaran video animasi kepada guru-guru ekonomi di lingkungan kabupaten Gianyar mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi yang dilakukan terhadap guru- guru IPS bidang ekonomi di Kabupaten Gianyar melalui forum grup Whatshap (WA) MGMP Ekonomi Kabupaten Gianyar. Dimana terlihat sebagian besar guru IPS bidang ekonomi di Kabupaten Gianyar masih banyak yang belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS disekolah. Kondisi di atas juga di dukung dengan beberapa penelitian yang dilakukan bagaimana masih kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS. Fardany (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi pada Sekolah MAN Sidoarjo umumnya diajarkan menggunakan media *powerpoint* dengan dominan dengan tulisan (*powertext*) dan desain kurang menonjolkan variasi warna, gambar, dan visual sehingga kurang menarik. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa yang tercermin

pada tingkat motivasi belajar siswa yang menurun. Jika kondisi ini dibiarkan berlanjut maka hal ini akan bermuara pada hasil belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan Kasaomada dan Fitriyati, (2017) mengungkapkan bahwa materi pelajaran ekonomi yang dirasa sulit adalah diantaranya produk, struktur, serta mekanisme pasar modal sehingga berdampak terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam tingkat literasi keuangan siswa yang rendah. Zusryn et al.(2021) juga menyatakan bahwa banyak guru mengalami kesulitan terkait cara untuk menunjukkan contoh praktik pada bahasan umum pasar modal dan perbankan, sehingga hal ini akhirnya juga membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas X pada saat pembelajaran materi pasar modal juga dialami oleh siswa di SMA Negeri 1 Gianyar berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa, di dapati aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung pasif. Tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dari sejumlah siswa 38 siswa, hanya 2 siswa yang bertanya selama proses pembelajaran dan hasil tes siswa kelas X pada materi industri keuangan non bank yaitu pasar modal semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 1 Gianyar materi pasar modal menjadi salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini di dukung berdasarkan observasi dan hasil tes melalui *quiz* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pada siswa, masih banyak siswa yang kurang dapat memahami materi konsep pasar modal. Konsep materi pasar modal adalah salah satu komponen dalam aspek pengetahuan dalam literasi keuangan. Sehingga kurangnya pemahaman siswa terkait konsep keuangan dalam materi pasar modal menjadi salah satu indikator bahwa tingkat literasi keuangan siswa masih rendah. Hal ini juga sejalan dengan hasil survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SnLIK) tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada Siaran Pers Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2024. SP 09/GKPB/OJK/01/2024, dimana tingkat persentase literasi masyarakat terhadap sektor jasa keuangan pasar modal masih tergolong rendah berkisar di 4,92%. Rendahnya keterlibatan masyarakat di pasar modal yang hanya berada pada 4.92 % persen merupakan akibat dari masih rendahnya literasi masyarakat Indonesia terhadap pasar modal. Karena itu masih perlu usaha yang lebih keras dari otoritas pasar modal untuk meningkatkan literasi masyarakat terhadap pasar modal dalam rangka mengejar ketinggalan sub sektor keuangan ini dari sub sektor lainnya.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia, Pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan untuk mendidik manusia sadar dan paham tentang bagaimana cara mengelola keuangan secara bijak. Dan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan risiko keuangan, serta keterampilan, motivasi, dan kepercayaan diri untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman tersebut guna membuat keputusan yang efektif di berbagai konteks keuangan, untuk meningkatkan kesejahteraan finansial individu dan masyarakat, serta untuk memungkinkan partisipasi dalam kehidupan ekonomi.(Amagir et al.,2017:57). Hal ini juga sejalan dengan pembelajaran literasi dasar dalam kurikulum Merdeka salah satunya adalah aspek literasi keuangan yang termuat dalam kurikulum Merdeka. Menurut survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SnLIK) tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) indeks literasi keuangan pelajar Indonesia berada di di 47,56% yang masih dalam kategori rendah. Sedangkan jika dibandingkan dengan Thailand dan Malaysia telah mencapai angka 82% dan 85%, sehingga dapat

disimpulkan bahwa literasi keuangan masyarakat Indonesia lebih rendah dibandingkan dengan kedua negara ASEAN tersebut.

Dalam penelitian ini media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan sudah sesuai dengan konsep materi pasar modal. Pengembangan media pembelajaran animasi menjadi salah satu pilihan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran pada konsep pasar modal dan dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat lebih memahami materi pasar modal yang juga menjadi bagian penting dari pemahaman akan literasi keuangan bagi siswa sebagai generasi muda yang akan melanjutkan pertumbuhan dan pembangunan berkelanjutan perekonomian di negara kita. Animasi mampu menyajikan informasi kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan media visual. Selain itu, Riyana (2007) juga menyatakan bahwa animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi pada materi pasar modal menjadi sangat penting untuk dilakukan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang meningkat dalam memahami konsep-konsep pasar modal juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam hal literasi keuangan karena materi pasar modal menjadi salah indikator dari aspek pengetahuan dalam literasi keuangan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, misalnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Siddiq et al. (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran animasi dua dimensi pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar dapat memberikan pemahaman yang baik bagi siswa. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukarini dan Manuaba (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi pada saat pembelajaran daring dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu meningkatkan motivasi belajar dan literasi keuangan siswa yang dilakukan dikelas X fase E pada mata pelajaran ekonomi ditingkat SMA dan materi yang diajarkan yaitu pasar modal. Media pembelajaran video animasi yang di digunakan telah dilakukan uji validitas dari segi materi, bahasa dan media oleh ahli dan dilakukan uji kepraktisan yang melibatkan praktisi pendidikan dari dua sekolah yaitu SMA Negeri 1 Gianyar dan SMA Negeri 2 Gianyar. Materi pasar modal dipilih karena merupakan salah satu materi yang berpotensi menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa dan materi pasar modal juga menjadi salah indikator dari aspek pengetahuan dalam literasi keuangan. Berdasarkan pendahuluan yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi yang mengkombinasi penggunaan media pembelajaran video animasi dengan pengukuran dampaknya terhadap dua aspek sekaligus yaitu motivasi belajar dan literasi keuangan siswa. Penelitian ini diperkuat dengan konteks spesifik mata pelajaran ekonomi tingkat SMA, khususnya pada topik pasar modal yang kompleks, di mana penelitian serupa masih terbatas. Penelitian ini juga mengisi kekurangan dalam literatur pendidikan dengan mengintegrasikan konsep literasi keuangan yang sedang berkembang pesat dengan inovasi media pembelajaran digital. Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Gianyar memberikan perspektif lokal yang dapat memperkaya pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran animasi

dalam konteks pendidikan di Indonesia, sekaligus menjawab kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik untuk mata pelajaran ekonomi yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sehingga motivasi belajar siswa dan tingkat literasi keuangan siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Gianyar dapat meningkat.

Metode

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini merupakan jenis penelitian R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4-P yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop dan Desiminate*. Pendekatan yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Tahap *define* yaitu mendefinisikan dan menetapkan kebutuhan dan syarat-syarat terhadap pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *design* yaitu tahap proses penyusunan rancangan *prototype*, proses produksi atau pengembangan dari media pembelajaran itu sendiri dengan acuan rancangan yang sudah dibuat dan melakukan pengujian internal melalui para ahli yang ditetapkan. Tahap *develop* yaitu tahap peninjauan ulang produk dengan pengujian dilapangan. Tahap berikutnya *desiminate* yaitu tahap penyebarluasan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh siswa, guru dan masyarakat. Media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan oleh validasi ahli, uji kepraktisan oleh praktisi guru dan siswa dan uji efektivitas media pembelajaran menggunakan angket dan tes setelah menggunakan media pembelajaran. Angket yang digunakan berupa perhitungan skor skala *Likert* dan dianalisis dengan cara mencari nilai rata-rata dan di analisis dengan statistic deskriptif. Tes yang digunakan merupakan hasil analisis skor *pretest* dan *post-test* yang dianalisis secara deskriptif dengan menyajikan nilai rerata sampel dan nilai *N-gain* score ternormalisasi. Subjek uji coba pada penelitian ini terbagi berdasarkan tahap uji lapangan yaitu pada tahap uji lapangan terbatas adalah siswa/i kelas X di SMA negeri 1 Gianyar berjumlah 15 siswa dan 15 Siswa di SMA negeri 2 Gianyar. pada tahap uji lapangan utama adalah 25 siswa di SMA Negeri 1 Gianyar dan 25 siswa di SMA Negeri 2 Gianyar. Dan tahap uji lapangan operasional adalah siswa/i kelas X Fase E di SMA Negeri 1 Gianyar yang berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa di kelas control dan 30 siswa dikelas eksperimen. Intrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif berupa saran atau masukan terkait media dan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka. Analisis data kuantitatif diambil dari angket validasi ahli, penilaian guru, siswa yang mana menggunakan skala *likert* untuk pengukurannya dan tes literasi keuangan yang menggunakan nilai rerata sampel dan perbandingan nilai *N-gain* ternormalisasi.

Setelah didapatkan hasil angket validitas ahli kemudian hasil penilaian (*judgement experts*) akan dihitung menggunakan rumus Gregory dengan penjabaran sebagai berikut :

$$\text{Validasi Isi} = \frac{V}{A + B + C + D}$$

Keterangan

A = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua penguji

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 2

C = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 1
 D = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua penguji

Media pembelajaran dikatakan layak jika mencapai skor kategori koefisien Gregory sebesar 0,61 (baik).

Tabel 1. Skor Validitas Produk koefisien Gregory

Rentang skor	Kategori
0.8 – 1.0	Validitas sangat tinggi
0.6-0.79	Validitas tinggi
0.4-0.59	Validitas sedang
0.2-0.39	Validitas rendah
00-0.19	Validitas sangat rendah

Untuk efektifitas media pembelajaran dilihat dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran dan kenaikan *pre-tes* dan *post-test*. Analisis angket respon siswa menggunakan persentase keberhasilan. Produk dikatakan efektif apabila hasil perolehan persentase yang didapatkan sebesar lebih dari sama dengan 61%.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Skala Penilaian Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

No	Persentase (%)	Kriteria
1	0 – 20	Tidak Efektif
2	21 – 40	Kurang Efektif
3	41 – 60	Cukup Efektif
4	61 – 80	Efektif
5	81 – 100	Sangat Efektif

Analisis hasil nilai dari tes siswa dilakukan dengan membandingkan hasil nilai dari *pretest* dan *post-test*. Adapun rumus N-Gain yang digunakan :

$$\langle g \rangle = \frac{\langle sf \rangle - \langle si \rangle}{100 - \langle si \rangle} + \dots$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = N-gain ternormalisasi

$\langle sf \rangle$ = skor rata-rata *post-test* tingkat literasi keuangan

$\langle si \rangle$ = skor rata-rata *pre-test* tingkat literasi keuangan

Tabel 3. Persentasi Hasil Respon Siswa

Gain score ternormalisasi ($\langle g \rangle$)	Kualifikasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle \leq 0,3$	Rendah

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran materi pasar modal. Hal mendasar dalam pengembangan media ini

adalah rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran ekonomi yang berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada materi pasar modal yang juga merupakan bagian dari aspek dalam literasi keuangan. Dan dari beberapa penelitian sebelumnya terkait materi pasar modal menyatakan bahwa mengajarkan materi pasar modal memiliki tingkat kesulitan untuk memberikan penjelasan yang mudah dipahami siswa karena konsepnya kompleks, banyak istilah spesifik, dan keterbatasan pengalaman praktis. Siswa mengharapkan bahan ajar ataupun media pembelajaran yang memiliki banyak gambar, tidak terlalu banyak tulisan, penjelasan yang mudah dipahami, dan terintegrasi dengan teknologi. Selain itu turut mendukung juga dengan hasil survei nasional oleh OJK yang menyatakan bahwa tingkat literasi keuangan siswa masih rendah dan materi pasar modal menjadi salah satu aspek dalam literasi keuangan. Video animasi dipandang memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran karena mendukung kecepatan belajar yang berbeda-beda antar siswa. Dan video animasi dapat memberikan Gambaran pembelajaran yang lebih kontekstual bagi siswa terkait materi pasar modal. Maka perlu pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan gambar kontekstual bagi siswa terkait materi pasar modal untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan tingkat literasi keuangan siswa.

B. Tahap Perancangan (Design)

1. Penyusunan rancangan pembelajaran

Menyusun data terkait materi pasar modal dari 5 sumber belajar buku dalam bentuk modul sederhana, menyusun *storyboard* pembuatan video animasi pada materi pasar modal secara tertulis meliputi merencanakan, menulis, dan merevisi *storyboard* berdasarkan tampilan, animasi, narasi, musik dan teks. Membuat skrip/naskah pengembangan media pembelajaran video animasi daftar rangkaian peristiwa yang dipaparkan skrip yang dibuat meliputi draf materi pasar modal yang konsultasikan serta divalidasi oleh ahli materi, bahasa dan media agar sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Pembuatan produk

Proses produksi meliputi proses pembuatan animasi dan rekaman suara (*dubbing*) menggunakan program aplikasi *adobe animate* dan di dukung dengan aplikasi lainnya seperti *canva*. Video animasi dalam bentuk format MP4 berdurasi 10 menit dengan beberapa modifikasi. Setelah itu, media pembelajaran video animasi kemudian di validasi oleh ahli materi, bahasa dan media.

3. Penyusunan instrumen penelitian

Menyusun instrumen penelitian berupa : (a) Angket Validasi ahli materi, bahasa dan media (b) Angket Kepraktisan Guru dan Siswa (c) Angket Motivasi belajar (d) Tes literasi keuangan terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

4. Pengujian internal oleh ahli

Produk media pembelajaran video animasi yang telah dibuat kemudian akan dilakukan pengujian internal oleh ahli materi, bahasa dan media dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada rancangan awal produk media video animasi sehingga dapat direvisi menjadi lebih baik sesuai masukan dari ahli. Revisi hasil uji internal video dilakukan guna menyempurnakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan sebelum ke tahap operasional.

C. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan uji kepraktisan media pembelajaran video animasi di dua sekolah yaitu 1) SMA Negeri 1 Gianyar, 2) SMA Negeri 2 Gianyar dalam dua tahapan uji yang dilaksanakan yaitu : 1) Uji kepraktisan lapangan terbatas, 2) Uji kepraktisan lapangan utama. Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran video animasi melalui uji lapangan skala terbatas dan luas serta sasaran yang sesungguhnya secara uji operasional. Media pembelajaran video animasi akan diketahui layak atau tidaknya dengan cara melihat penilaian serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli, guru dan siswa dan dilakukan revisi perbaikan pada media pembelajaran video animasi. Untuk uji efektifitas dilakukan pada tahap uji lapangan operasional yang hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Gianyar untuk melihat efektifitas media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar dan tingkat literasi keuangan siswa.

D. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran video animasi adalah penyebarluasan kepada individu, kelompok, atau sistem. Penyebarluasan video animasi dilakukan secara online melalui aplikasi *youtube* yang disebar melalui link yang dibagikan melalui sosial media lainnya seperti grup whatshap kelas dan juga akan dipublikasikan melalui artikel penelitian di Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia dengan link akses [Jurnal PIPSI \(Jurnal Pendidikan IPS Indonesia\)](#). Melalui publikasi di jurnal internasional terakreditasi, diharapkan hasil penelitian ini dapat diakses, dikaji, dan dimanfaatkan oleh khalayak yang lebih luas.

2. Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Validasi media pembelajaran video animasi dilakukan oleh dua orang dosen yang mengajar di prodi pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu ahli media dan bahasa dari dosen Universitas Pendidikan Ganesha yakni (1) Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd., ahli materi dari dosen Pendidikan ekonomi yakni (2) Dr. Luh Indrayani, S.Pd., M.Pd. Pada uji validasi pertama diberikan saran/revisi perbaikan media seperti: 1).Menambah informasi peneliti sebagai pengembang media pembelajaran; 2).Pertanyaan pada video animasi ditampilkan juga dalam bentuk teks tidak hanya suara Pada pertemuan kedua dilakukan penilaian angket oleh ahli media. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

Indikator	Skor	Kategori
Validitas Materi	0,7	Validitas Tinggi
Validitas Bahasa	0,6	Validitas Tinggi
Validitas Media	0,6	Validitas Tinggi
Nilai rata- rata	0,63	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dan indicator materi mendapat penilaian tertinggi dari dua indikator lainnya. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh rata-rata nilai sebesar 0,63 dengan kategori “Validitas Tinggi”.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Kepraktisan media pembelajaran video animasi diperoleh melalui angket respon guru dan siswa yang dilakukan dalam dua tahap uji lapangan. Pertama, uji lapangan terbatas yang melibatkan 11 orang guru IPS, 15 siswa di SMA Negeri 1 Gianyar dan 6 orang guru IPS dan 15 siswa di SMA Negeri 2 Gianyar. Kedua, uji lapangan utama yang melibatkan 11 orang guru IPS, 25 siswa di SMA Negeri 1 Gianyar dan 6 orang guru IPS, 25 siswa di SMA Negeri 2 Gianyar. Dalam proses uji kepraktisan diperoleh beberapa masukan dan saran dari guru dan siswa seperti : 1). Menambah durasi video animasi menjadi diatas 8 menit untuk mencapai cakupan materi yang memenuhi CP dan TP, 2). Menambahkan informasi Materi pembelajaran seperti CP, TP dan ATP, 3). Suara dubbing pada video animasi tidak terlalu kaku. Dan setelah mendapatkan beberapa masukan dan saran dari ahli terkait kekurangan rancangan produk media video animasi dan setelah dilakukan perbaikan dan dilakukan pengecekan kembali melalui pengujian kepraktisan maka berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Berikut tabel data hasil kepraktisan dari respon guru dan siswa.

Tabel 5. Hasil uji kepraktisan media video animasi

Uji lapangan terbatas							
SMA Negeri 1 Gianyar				SMA Negeri 2 Gianyar			
Guru		siwa		Guru		siwa	
%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori
81,14	Sangat praktis	79,50	Praktis	79,17	Praktis	77,83	Praktis

Uji kepraktisan Lapangan utama							
SMA Negeri 1 Gianyar				SMA Negeri 2 Gianyar			
Guru		siwa		Guru		siwa	
%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori
81,59	Sangat praktis	83,70	Sangat praktis	80	Sangat praktis	79,80	Praktis

Berdasarkan tabel diatas terdapat 2 tahapan pengujian kepraktisan media pembelajaran video animasi berdasarkan respon guru dan siswa dan Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kepraktisan kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi “sangat praktis” sebagai media pembelajaran.

4. Efektifitas Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Dan Literasi Keuangan Siswa

Media pembelajaran video animasi dibuat dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi khususnya materi pasar modal yang dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa untuk melihat apakah media ini memang mampu dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi atau tidak. Menurut Keller (2010), motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama dalam model ARCS, yaitu *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*. Dalam konteks ini, video animasi berhasil menarik perhatian (*attention*) melalui visual yang dinamis dan warna yang kontras, memberi relevansi (*relevance*) dengan mengangkat contoh situasi keuangan siswa sehari-hari, menumbuhkan kepercayaan diri (*confidence*) dengan penyampaian materi yang sistematis dan mudah dipahami, memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*) karena siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Berikut hasil angket

motivasi belajar siswa setelah dilakukan analisis didapat nilai rata-rata persentase sebesar 72,63% maka tingkat keefektifan dari tes Motivasi Belajar masuk ke dalam kategori efektif.

Efektivitas media pembelajaran terhadap tingkat literasi keuangan siswa diketahui dari nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan nilai *post-test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil nilai *pretest* dan *post-test* di analisis secara deskriptif dan membandingkan hasil nilai dari *pretest* dan *post-test* dengan N-gain ternormalisasi. Berikut tabel perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.

Tabel 6. Perbandingan Nilai *pretest* dan *post-test* Siswa

Tes	Skor rata-rata	Rata-rata N-gain	Kriteria
Pre-test	73,2	0,54	Sedang
Post-test	85,8		

Berdasar tabel tersebut dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi materi pasar modal. Sebelum menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata dari 30 siswa adalah 73,2, setelah menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata siswa menjadi 85,8. Dan setelah dihitung menggunakan rumus N-gain untuk melihat peningkatan *pre-test* dan *post-test* maka didapatkan rata-rata n-gain sebesar 0,54 berada dalam kriteria sedang. Adanya kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih paham tentang konsep pasar modal. Melalui pemahaman yang baik tentang pasar modal akan meningkatkan juga tingkat literasi keuangan siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi keuangan siswa kelas X fase E di SMA Negeri 1 Gianyar. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Pangemanan, et al (2023) yang mengembangkan media pembelajaran serupa, menyatakan di dalam penilaian hasil uji coba, media video animasi memberikan kualitas visual dan narasi yang baik dalam media pembelajaran video animasi serta penggunaan contoh kontekstual yang lebih relevan dengan kehidupan siswa yang mampu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajarnya. Penelitian Farhan, et al (2024) yang mengembangkan media pembelajaran video animasi menyatakan bahwa penggunaan media animasi berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh skor N-gain di kelas eksperimen sebanyak 0,72 dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian, hasil ini mendukung hipotesis bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa juga terbukti.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi pasar modal berhasil menghasilkan temuan signifikan dalam bidang pendidikan ekonomi. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui model 4-P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran) menghasilkan produk dengan karakteristik visual menarik, durasi optimal 10 menit, dan konten kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, konten materi dan karakteristik pengguna. Karakteristik visual yang menarik dan penggunaan karakter animasi yang

relevan dengan kehidupan remaja menjadi ciri khas media yang dikembangkan. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti lebih menarik perhatian siswa, sebagaimana tercermin dalam data respon siswa yang merasa tertarik dengan penyajian materi yang lebih kontekstual melalui visualisasi animasi. Hal ini sejalan dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2019) yang menekankan pentingnya desain visual yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Validitas media pembelajaran video animasi mencapai kategori tinggi dengan skor 0,63 berdasarkan evaluasi ahli materi, bahasa, dan media pembelajaran. Tingginya validitas ini didukung oleh pendekatan interdisipliner yang melibatkan kolaborasi ahli materi ekonomi, desainer grafis, dan praktisi pendidikan. Media juga dinilai sangat praktis dengan skor 81,59% oleh guru dan 83,70% oleh siswa, terutama karena kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital. Validitas tinggi media pembelajaran video animasi dapat dijelaskan dengan pendekatan interdisipliner yang diterapkan dalam pengembangan media pada penelitian ini yang melibatkan kolaborasi ahli materi ekonomi, desainer grafis dan praktisi Pendidikan. Teori media pembelajaran Sukiman, (2012) menekankan pemilihan media yang tepat sesuai dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik siswa, sangat menunjang keefektifan serta efisiensi proses pembelajaran yang terbukti berhasil dalam penelitian ini.

Aspek kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi pasar modal dinilai sangat praktis berdasarkan respon guru di baik di SMA Negeri 1 Gianyar dan SMA Negeri 2 Gianyar. Media pembelajaran video animasi juga dinilai sangat praktis berdasarkan respon siswa di SMA Negeri 1 Gianyar dan Praktis oleh respon siswa di SMA Negeri 2 Gianyar. Kemudahan penggunaan, fleksibilitas akses dengan berbagai perangkat menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap kepraktisan media. Hasil ini konsisten dengan penelitian Ardiansyah dan Sanjaya, (2024) yang menemukan bahwa kepraktisan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan. Media pembelajaran animasi dapat diputar di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga mudah diakses oleh siswa. Media pembelajaran animasi dapat dibagikan secara online atau disematkan di situs web dan sistem manajemen pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Namun, beberapa kendala teknis seperti kebutuhan akan jaringan internet yang stabil masih menjadi tantangan dalam implementasi. Temuan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan infrastruktur teknologi dalam pengembangan media pembelajaran video animasi sebagaimana ditekankan oleh Hasan et al.(2021) mengenai fleksibilitas dan aksesibilitas media audiovisual dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, ponsel, dan televisi.

Efektivitas media pembelajaran terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan skor 72,63% kategori efektif. Berdasarkan model ARCS Keller, aspek relevansi mendapat skor tertinggi (81,67%) karena konten kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan pemahaman materi pasar modal. Namun, aspek satisfaction memperoleh skor terendah (63,58%) karena kurangnya interaktivitas yang memberikan rasa pencapaian bagi siswa dan ini akan menjadi bahan dan masukan untuk saran bagi peneliti selanjutnya. Dalam hal literasi keuangan, media pembelajaran video animasi menunjukkan efektivitas dengan n-gain 0,54 kategori sedang pada kelas eksperimen, dibandingkan 0,24 kategori rendah pada kelas kontrol. Peningkatan ini menunjukkan

ada perbaikan pemahaman dari kondisi awal (*pretest*) ke kondisi akhir (*posttest*), tetapi masih memiliki ruang untuk penyempurnaan yang signifikan. Media video animasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa melalui visualisasi konsep-konsep keuangan pada materi pasar modal yang biasanya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Adapun hasil evaluasi mengenai hasil efektifitas media pembelajaran video animasi terhadap literasi keuangan siswa dengan kategori sedang ini memiliki banyak factor seperti kompleksitas materi pasar modal, sehingga siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami dan mengaplikasi konsep-konsep tersebut dalam konteks literasi keuangan. Meskipun efektif, hasil ini mengindikasikan perlunya penyempurnaan melalui integrasi komponen interaktif, simulasi, dan strategi pembelajaran yang lebih komprehensif untuk mengoptimalkan peningkatan literasi keuangan siswa. Beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu pertama, durasi penelitian yang relatif singkat (satu semester) mungkin belum cukup untuk melihat perubahan jangka panjang dalam perilaku keuangan siswa. Kedua, dampak faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan paparan media sosial terhadap literasi keuangan tidak dapat dikontrol sepenuhnya dalam penelitian ini. Ketiga, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati mengingat karakteristik sampel yang relatif homogen serta ketergantungan pada perangkat digital membuat proses belajar dapat terhambat jika terjadi masalah teknis. Dalam konteks ini, keterbatasan interaktivitas dalam media yang dikembangkan mungkin menjadi salah satu faktor yang dapat ditingkatkan dalam pengembangan lebih lanjut.

Meskipun demikian, Penelitian ini memberikan kontribusi dan implikasi praktis penting bagi pengembangan pendidikan ekonomi, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk pembelajaran literasi keuangan yang kontekstual dan menarik bagi siswa SMA.

Simpulan

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi, bahasa dan media memperoleh nilai rata-rata 0,63 dengan kategori validitas tinggi. Sedangkan respon guru dan siswa terkait kepraktisan media pembelajaran video animasi mendapat kategori sangat praktis. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi yang ditandai dengan hasil persentase angket motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata persentase sebesar 72,63% dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 73,2 menjadi 85,8 dengan nilai rata-rata *n-gain* ternormalisasi yaitu 0,54 dengan kriteria sedang. Maka media pembelajaran video animasi telah berhasil meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pasar modal yang berdampak terhadap tingkat pengetahuan literasi keuangan siswa.

Daftar Pustaka

- 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.
- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56-80.
<https://doi.org/10.1177/2047173417719555>
- 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.
- 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.
- 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.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. 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.
- 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.
- Hapsari, D., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.

- 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.
- Kasaomada, & Fitriyati. (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.
- 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.
- 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).
- 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. (2019). *Survei Nasional Literasi Keuangan*. Di akses dari Survei Nasional Literasi Keuangan .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).
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Zusryn, et al. (2021). Program literasi keuangan syariah pada Generasi Z siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(4), 541-551. p-ISSN: 2721-138X, e-ISSN: 2548-7159.