

Pengenalan Investasi Melalui Simulasi Permainan Pasar Modal Sebagai Salah Satu Media Praktek Investasi di SMK MHS Batam

Winanda Wahana Warga Dalam¹, Riyadi Aprayuda², Mohamad Aif Dzulfiqar¹, Vina Kholisa Dinuka¹, Hendra Gunawan¹, Muhammad Zainuddin¹, Tiara¹, Iassa Marcelina Soraya¹

¹Program Studi Akuntansi Manajerial, Jurusan Manajemen & Bisnis, Politeknik Negeri Batam, Jalan Ahmad Yani, Batam, Indonesia

²Program Studi Perawatan Pesawat Udara, Teknik Mesin, Politeknik Negeri Batam, Jalan Ahmad Yani, Batam, Indonesia

Abstract—High school students need to improve. Students in Batam, especially at the high school level, need to be equipped with sufficient knowledge to start investing, but an appropriate method is needed in conveying investment material because the age limit for trying to invest is 17 years while the age of high school students is not yet sufficient, so a method is needed. Another way to recognize investment from a young age is through practical games. Practicing investment games through capital market game simulations as one of the investment practice media for the early stages of Gen-Z through middle school students can be used as a practical tool where learning while playing is very popular with young people, especially Gen-Z. In implementing this community service, the method of implementing community service is divided into 3 stages, namely Pre-Field, Field, and Post-Field. This service activity is to increase the financial literacy of MHS Vocational School students and provide a better understanding of the capital market and investment from an early age. The success of this activity will provide sustainable benefits for MHS Batam Vocational School, with the availability of capital market simulation games as a means of increasing the financial literacy of students and teachers. This can help overcome the problem of low levels of financial literacy in society.

Abstrak—Siswa/i SMA perlu meningkatkan siswa di batam khususnya tingkat SMA perlu dibekali dengan pengetahuan yang cukup untuk memulai investasi, namun diperlukan sebuah metode yang tepat dalam menyampaikan materi investasi dikarenakan batas usia untuk mencoba investasi 17 tahun sedangkan usia siswa SMA belum mencukupi, sehingga diperlukan metode lain yang dapat mengenali investasi sejak usia muda yaitu melalui media permainan praktis. Praktek permainan Investasi Melalui Simulasi Permainan Pasar Modal Sebagai Salah Satu Media Praktek Investasi untuk Tahap Awal Gen-Z Melalui Siswa/Siswi Sekolah Menengah ini dapat dijadikan alat praktikum di mana pembelajaran sambil bermain ini sangat digemari oleh kaum muda terutama Gen-Z. Untuk melaksanakan pengabdian masyarakat ini, metodenya dibagi menjadi tiga tahap: Pra Lapangan, Lapangan, dan Pasca Lapangan. Kegiatan pengabdian ini untuk meningkatkan literasi keuangan siswa/i SMK MHS dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pasar modal dan investasi sejak dini. Keberhasilan kegiatan ini akan memberikan manfaat berkelanjutan bagi SMK MHS Batam, dengan tersedianya permainan simulasi pasar modal sebagai sarana untuk meningkatkan literasi keuangan siswa dan guru-guru. Hal ini dapat membantu mengatasi masalah minimnya tingkat literasi keuangan di masyarakat.

Kata Kunci— Galeri Edukasi, Investasi, siswa SMA, Permainan Investasi

I. PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia saat ini menggandrungi dengan investasi, hal ini dapat dibuktikan dengan data Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI) mencatatkan jumlah investor pasar saham sebanyak 12.475.225 per Februari 2024, mengalami pertumbuhan sebesar 2,52% dari posisi

akhir 2023 (adventy, 2024), namun saat ini pertumbuhan hal tersebut tidak sejalan dengan tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia ini pula berdasarkan penelitian yang dilakukan Katadata Insight Center (KIC) yang melakukan penelitian pada bulan Desember menemukan bahwa literasi keuangan hanya sebesar indeks literasi keuangan sebesar 69,7. Hasil riset ini juga menemukan bahwa skor awareness literasi keuangan sebesar 64,3%. Data ini menunjukkan bahwa akses masyarakat Indonesia terhadap produk/jasa keuangan semakin mudah, dan dengan pemahaman literasi keuangan yang lebih baik, masyarakat dapat memanfaatkan produk/jasa keuangan untuk menyiapkan dana masa depan.

Tingkat literasi keuangan di Indonesia masih rendah, dengan kesenjangan sebesar 35,42% pada tahun 2022 menurut data SNLIK yang dilakukan oleh OJK. Tingkat literasi keuangan dapat ditumbuhkan sejak usia muda, dengan menerapkan pengetahuan keuangan yang kuat, diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang tidak konsumtif dan dapat membelanjakan uang dengan bijak. Kebiasaan sejak kecil ditanamkan sejak kecil menjadi bekal anak-anak untuk membekali literasi keuangan di masa depan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan yaitu memperkenalkan bagaimana pengetahuan keuangan sejak dini seperti yang ditemukan oleh Novieningtyas (2018) edukasi literasi keuangan perlu diterapkan sejak dini terutama pada kurikulum sekolah perlu mendukung hal ini, karena usia efektif untuk edukasi literasi keuangan adalah saat anak mulai bersekolah.

Literasi keuangan masih perlu di tingkat siswa/siswi Sekolah Menengah, karena tahap ini merupakan tahap pendewasaan dalam pengelolaan keuangan. Pada saat ini siswa/siswi sekolah menengah merupakan pemegang peran generasi Z, dimana berdasarkan data sensus penduduk 2020 yang dilakukan oleh BPS, mencatat mayoritas penduduk Indonesia didominasi oleh Generasi Z dengan proporsi Generasi Z sebanyak 27,94% dari total populasi Indonesia. Generasi Z merupakan generasi yang lahir tahun 1995-2010 dimana era teknologi berkembang pesat dan segala aspek kehidupan menggunakan teknologi terutama internet (Wijoyo et al., 2020). Selain itu, menurut Kompas.com (2023) generasi Z di Indonesia memiliki keuangan yang cukup baik, akan tetapi tidak memiliki cukup pendapatan untuk ditabung dikarenakan telah habis digunakan untuk memenuhi kebutuhan mendasar dan keinginan mereka. Hal ini dibuktikan dengan pengabdian yang dilakukan oleh Pamungkas et. al (2021), melakukan pengumpulan data awal melalui wawancara kepada siswa/i di SMA Driewanti menghasilkan kesimpulan bahwa siswa/i belum bisa mengelola keuangannya dengan baik, yaitu sebanyak 82% belum mengenal literasi keuangan, ini pula dapat disebabkan oleh pelajaran siswa di sebagian besar belum dapat mengakses laboratorium atau workshop investasi. Temuan awal Tiara et. al (2023) penelitian yang dilakukan tim COE Galeri Investasi Politeknik Negeri Batam di SMAN 18 Batam pada pre-test awal yang dilakukan mengenai pertanyaan seputar pasar modal dan

keuangan dasar rata-rata hanya dapat menjawab dengan rata-rata mendapatkan nilai 75 dari 100 point. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan belum terdapatnya fasilitas dan pembelajaran praktek bagi siswa/siswi saat melaksanakan pembelajaran keuangan.

Siswa/i SMA perlu meningkatkan siswa di batam khususnya tingkat SMA perlu dibekali dengan pengetahuan yang cukup untuk memulai investasi, namun diperlukan sebuah metode yang tepat dalam menyampaikan materi investasi dikarenakan batas usia untuk mencoba investasi 17 tahun sedangkan usia siswa SMA belum mencukupi, sehingga diperlukan metode lain yang dapat mengenali investasi sejak usia muda yaitu melalui media permainan praktis. Pengabdian yang dilakukan Meutianingrum, Yakin, dan Mbere (2024) pada siswa SMA Muhammadiyah 2 Pontianak melakukan pre-test dan post-test menemukan bahwa, terlihat kenaikan yang cukup signifikan antara persentase jawaban benar sebelum dan sesudah dilakukan edukasi investasi melalui stocklab, dan sekitar 85 persen dari siswa-siswi yang sangat menikmati kegiatan edukasi. Penelitian yang dilakukan Rosarian dan Dirgantoro (2020) menyebutkan bahwa belajar sambil bermain dapat membangun interaksi siswa. Metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bermanfaat untuk meningkatkan interaksi siswa serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan literasi keuangan Siswa Menengah Kejuruan (SMK) terutama di jurusan Akuntansi yang berada di SMK Multistudi High School (SMK) Batam, permasalahan yang diselesaikan adalah kurangnya media pembelajaran praktek dan perlunya media ajar simulasi praktek pasar modal, karena sebelumnya hanya melakukan pembelajaran berbasis teori, padahal untuk memahami dunia keuangan lebih lanjut siswa/i harus dapat menguasai ilmu investasi dan pasar modal, dengan mengakses tentang transaksi saham, reksadana, kondisi fundamental bisnis, kebijakan perusahaan, maupun kondisi ekonomi global.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bursa Efek Indonesia

Efek adalah instrumen pasar uang atau surat berharga, seperti saham, obligasi, tanda bukti utang, kontrak berjangka, dan surat berharga komersial. Bursa efek adalah entitas yang menyelenggarakan dan menyediakan sistem dan atau sarana untuk mempertemukan penawaran jual dan beli efek. Tujuan bursa adalah untuk menyelenggarakan dan menyediakan sistem dan atau sarana perdagangan efek. Dengan sistem dan atau sarana yang baik, para anggota bursa dapat melakukan penawaran jual dan beli efek secara teratur, wajar, dan efisien. Selain itu, sistem dan atau sarana yang tersedia dimaksudkan untuk memungkinkan perdagangan efek yang

lebih luas. PT. Bursa Efek Indonesia (PT. BEI) saat ini mengelola Bursa Efek Indonesia (Bahri, Kara, & Sapa, 2022).

Galeri Investasi

Sejak awal, Pasar Modal dapat dikenalkan kepada akademisi melalui Galeri Investasi Bursa Efek Indonesia (BEI). Diharapkan bahwa Galeri Investasi BEI, yang merupakan hasil kerja sama antara BEI, Perguruan Tinggi, dan Perusahaan Sekuritas, akan memperkenalkan Pasar Modal secara praktis dan teoritis. Diharapkan bahwa Galeri Investasi BEI, yang akan membantu orang belajar menganalisa aktivitas perdagangan saham secara real time, akan membantu mereka menguasai pengetahuan dan menerapkannya di pasar modal.

Semua publikasi dan bahan cetakan yang berkaitan dengan pasar modal yang diterbitkan oleh Bursa Efek Indonesia, termasuk peraturan dan Undang-Undang Pasar Modal, tersedia di Galeri Investasi BEI. Informasi dan data yang tersedia di Galeri Investasi BEI hanya dapat digunakan oleh civitas akademika untuk tujuan akademis, bukan untuk transaksi komersial, seperti membeli atau menjual saham.

Diharapkan Galeri Investasi BEI dapat membantu semua pihak dalam penyebaran informasi pasar modal sehingga tepat sasaran dan bermanfaat bagi investor, mahasiswa, praktisi ekonomi, pengamat pasar modal, dan masyarakat umum di daerah dan sekitarnya untuk kepentingan sosialisasi pasar modal, pendidikan, dan alternatif investasi ekonomis (Indonesia Stock Exchange, 2024).

Manfaat Galeri Investasi

Adapun manfaat yang didapat dari galeri investasi dari berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi BEI, sebagai sarana sosialisasi & edukasi di kalangan akademis agar dapat terlaksana dengan baik, sehingga diharapkan civitas akademika tidak hanya mengenal Pasar Modal dari sisi teori saja akan tetapi dapat langsung melakukan prakteknya.
- b. Bagi Perguruan tinggi, ada aliansi strategis dengan para pelaku Pasar Modal (BEI, AB, Data Vendor). Meningkatkan Brand Name dan Nilai Jual perguruan tinggi.
- c. Bagi Perusahaan Efek Anggota Bursa, sebagai langkah media promosi dikalangan mahasiswa/akademisi dan sebagai media recruitment SDM Pasar Modal yang handal.
- d. Bagi Data Vendor, sebagai langkah media promosi produk data dikalangan akademisi, tidak mengeluarkan investasi hardware untuk pojok BEI & Lab Pasar Modal dan sebagai media recruitment SDM Pasar Modal yang handal (Indonesia Stock Exchange, 2024)

Permainan

Permainan, menurut KBBI, adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik dalam bentuk barang atau alat yang dapat digunakan untuk bermain. Seorang ahli bernama Gross berpendapat bahwa permainan harus dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk dewasa. Schaller mengatakan bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja, karena mereka membuat Anda merasa lebih baik setelah menyelesaikan tugas atau membuat Anda merasa lebih baik (Farhurohman, 2017) dalam (Hayati & Putro, 2021).

Investasi

Investasi adalah tindakan menempatkan dana pada satu atau lebih aset untuk jangka waktu tertentu dengan harapan mendapatkan penghasilan dan/atau meningkatkan nilai investasi di masa mendatang. Oleh karena itu, konsep yang berbeda dari investasi adalah: a) Menempatkan dana pada masa sekarang, b) Jangka waktu tertentu, dan c) Guna mendapatkan manfaat dikemudian hari, yang dapat berupa uang atau jasa. Ini menunjukkan dana yang seharusnya dapat digunakan, tetapi karena kegiatan investasi, dana ini dialihkan untuk ditanamkan untuk keuntungan di masa depan. Investasi dapat dilihat dari tiga (tiga) aspek, yaitu:

- a. Aspek uang yang ditanamkan dan diharapkan, sehingga untuk menilai kelayakan investasi digunakan pula konsep uang.
- b. Aspek waktu sekarang dan masa yang akan datang, oleh karena itu untuk menilai kelayakan investasi digunakan konsep waktu (*time value of money*).
- c. Manfaat investasi aspek manfaat ini, maka penilaian kelayakan investasi juga harus melihat manfaat dan biaya yang ditimbulkannya dengan menggunakan azas manfaat (*cost benefit ratio*) (Hidayati, 2017)

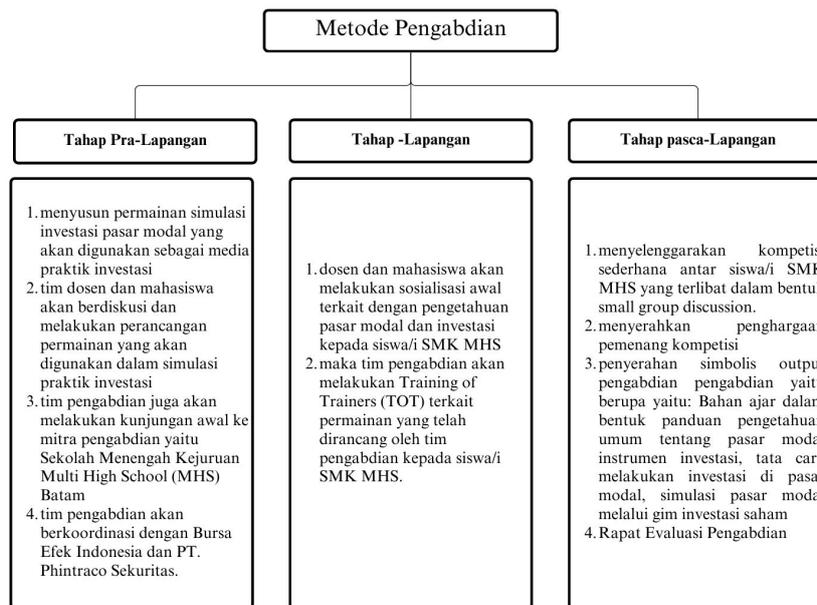
III. METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, maka metode pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu Pra Lapangan, Lapangan, dan Pasca Lapangan. Pada tahap Pra Lapangan, tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa PBL akan melakukan persiapan untuk menyusun permainan simulasi investasi pasar modal yang akan digunakan sebagai media praktik investasi awal bagi siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan Akuntansi di SMA MHS. Dalam proses penyusunan permainan ini, tim dosen dan mahasiswa akan berdiskusi dan melakukan perancangan permainan yang akan digunakan dalam simulasi praktik investasi. Selain perancangan simulasi permainan praktik investasi, pada tahap pra lapangan ini tim pengabdian juga akan melakukan kunjungan awal ke mitra pengabdian yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Multi High School (MHS) Batam. Dalam proses kunjungan ini, tim pengabdian akan

berdiskusi terkait dengan rencana dan agenda pengabdian dan galeri investasi edukasi yang telah berdiri sebelumnya. Galeri Investasi Edukasi ini juga merupakan kerjasama dari Galeri Investasi Politeknik Negeri Batam dan pihak sekolah SMK MHS untuk mendirikan tempat belajar investasi dan pasar modal bagi siswa/i di sekolah tersebut, kemudian tim pengabdian akan berkoordinasi dengan Bursa Efek Indonesia dan PT. Phintraco Sekuritas.

Pada tahapan pengabdian berikutnya yaitu tahap Lapangan, tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa akan melakukan sosialisasi awal terkait dengan pengetahuan pasar modal dan investasi kepada siswa/i SMK MHS. Agenda sosialisasi ini juga akan dihadiri oleh perwakilan dari Bursa Efek Indonesia (BEI) dan pihak sekuritas phintraco yang juga akan menjadi salah satu pemateri dalam sosialisasi tersebut. Setelah kegiatan sosialisasi awal terlaksana, maka tim pengabdian akan melakukan *Training of Trainers* (ToT) terkait permainan yang telah dirancang oleh tim pengabdian kepada siswa/i SMK MHS. Dalam ToT ini siswa/i akan diajarkan bagaimana menggunakan permainan simulasi investasi dan kaitannya dengan teori investasi dan pasar modal yang telah didapatkan di kelas. Tahap selanjutnya adalah siswa/i SMK MHS melaksanakan kompetisi sederhana antar siswa/i SMK MHS. Target yang diharapkan dalam pengabdian ini adalah sebanyak 50 siswa jurusan akuntansi di kelas XI dan XII, masing masing sebanyak 25 siswa tujuan dilibatkannya peserta akuntansi kelas XI dan XII karena siswa pada kelas ini penting mendapatkan pengetahuan pasar modal karena sesuai dengan mata pelajaran siswa.

Tahap terakhir dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah tahap Pasca Lapangan. Pada tahapan ini, tim pengabdian akan melakukan evaluasi atas kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan pada tahapan sebelumnya. Proses evaluasi dilakukan dengan menyelenggarakan kompetisi sederhana antar siswa/i SMK MHS yang terlibat dalam bentuk *small group discussion*. Pada tahap pasca lapangan ini juga tim pengabdian akan menyerahkan penghargaan pemenang kompetisi dan simbolis output pengabdian yaitu berupa yaitu: Bahan ajar dalam bentuk panduan pengetahuan umum tentang pasar modal instrumen investasi, tata cara melakukan investasi di pasar modal, simulasi pasar modal melalui gim investasi saham.tahapan terakhir adalah tahap rapat evaluasi pengabdian hal ini dapat membantu tim dalam pengabdian selanjutnya. Jika digambarkan dalam sebuah bagan, metode penelitian ini akan terlihat berikut ini:



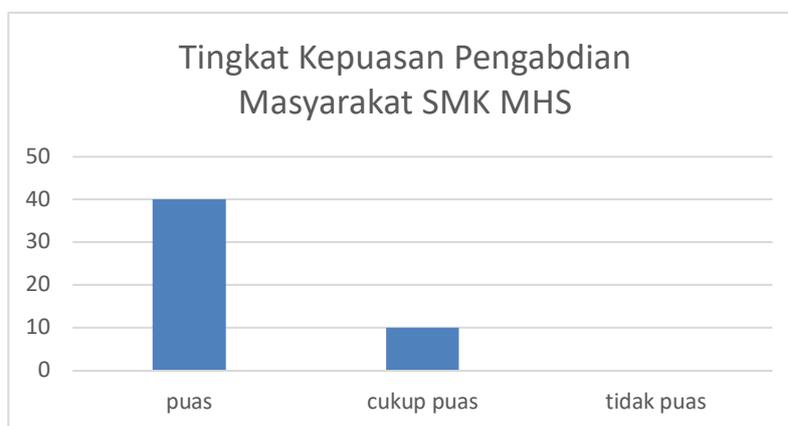
Gambar 1. Metode Pengabdian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari rencana kegiatan pengabdian Masyarakat berupa pengenalan investasi melalui simulasi permainan pasar modal sebagai salah satu media praktek investasi siswa/siswi sekolah menengah kejuruan akuntansi SMK MHS Batam:

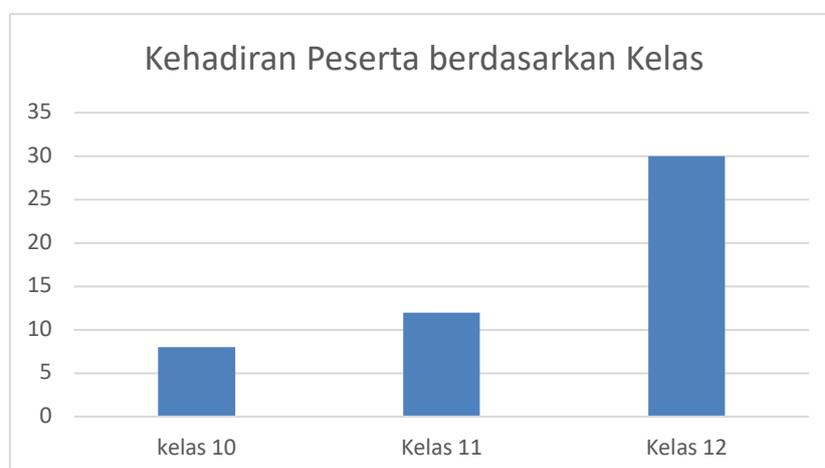
1. pada fase pra lapangan telah dilakukan rapat BEI, sekuritas dan Galeri Investasi Politeknik negeri batam yang dilakukan secara luring untuk menentukan jadwal kegiatan sosialisasi pengabdian, penentuan narasumber dari sekuritas dan IDX. selanjutnya dilanjutkan dengan rapat internal COE Galeri Investasi Politeknik Negeri batam, untuk persiapan pelaksanaan pengabdian Masyarakat mulai dari jadwal rundown kegiatan sosialisasi investasi, penyusunan kegiatan sosialisasi. Tahap terakhir adalah penentuan bentuk kompetisi yang akan dilaksanakan
2. pada fase lapangan telah dilakukan kunjungan awal tim pengabdian ke sekolah MHS, untuk menentukan peserta, Lokasi dan penyamaan jadwal sosialisasi pengenalan investasi pasar modal dengan tujuan dapat meningkatkan literasi di siswa/siswi SMK MHS. Setelah sosialisasi dilakukan tahap ke dua yaitu pelatihan permainan simulasi pasar modal yang dilakukan untuk siswa/siswi dapat memainkan permainan tersebut, dan juga dapat membantu siswa/i untuk lebih memahami dunia pasar modal. Tahap ketiga yaitu mini kompetisi yang dilakukan oleh siswa/siswi SMK MHS, untuk lebih mendalami lagi dunia investasi sekaligus menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa/i.

Pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan dengan lancar. Selanjutnya diberikan kuesioner pengabdian tingkat kepuasan yang dikalksanakan, berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilaksanakan bahwa 40 peserta menyatakan puas terhadap pengabdian masyarakat, 10 siswa menyatakan cukup puas dan tidak ada yang tidak puas.



Gambar 2. Tingkat Kepuasan Pengabdian Masyarakat SMK MHS

Jumlah peserta yang hadir dalam sosialisasi adalah sebanyak 50 siswa/i yang terdiri dari berbagai Kelas. Berdasarkan kelasnya peserta paling banyak kelas 12 sebanyak 30 siswa, kelas 11 sebanyak 12 siswa dan kelas 10 sebanyak 8 siswa.



Gambar 3. Kehadiran Peserta berdasarkan Kelas

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini untuk meningkatkan literasi keuangan siswa/i SMK MHS dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pasar modal dan investasi sejak dini. Keberhasilan kegiatan ini akan memberikan manfaat berkelanjutan bagi SMK MHS Batam, dengan tersedianya permainan simulasi pasar modal sebagai sarana untuk meningkatkan literasi keuangan siswa dan guru-guru. Hal ini dapat membantu mengatasi masalah minimnya tingkat literasi keuangan di masyarakat.

Materi yang disiapkan untuk sosialisasi pasar modal dan investasi harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mereka dapat memahaminya dengan baik. Pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa PBL untuk memberikan pendampingan dan memastikan implementasi praktik investasi yang efektif. Keterlibatan mereka akan memberikan keahlian yang relevan dalam sosialisasi pasar modal dan investasi kepada siswa/i SMK MHS.

Kunjungan awal ke SMK MHS Batam telah dilakukan, dan persetujuan kepala sekolah sudah diperoleh. Hal ini menunjukkan komitmen dari sekolah dalam mendukung kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdian sebaiknya terus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan mitra eksternal untuk memastikan keberlanjutan program dan pengembangan lebih lanjut, serta memastikan semua bahan dan alat pendukung untuk kegiatan pelatihan dan sosialisasi tersedia dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventy, Artha. (2024). KSEI Catat Jumlah Investor Tembus 12,47 Juta per Februari 2024. diakses pada tanggal 22 April 2024. <https://market.bisnis.com/read/20240305/7/1746669/ksei-catat-jumlah-investor-tembus-1247-juta-per-februari-2024>
- Indonesia Stock Exchange. (2024, 12 31). *Galeri Investasi BEI dan Komunitas Pasar Modal*. Retrieved from <https://www.idx.co.id/id/tentang-bei/galeri-investasi-bei-dan-komunitas-pasar-modal/>
- Ananda Wini Rosarian, Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *Journal of Holistic Mathematics Education*, Vol 3 No 2. hal. 146-163.
- Bahri, S., Kara, H. M., & Sapa, B. N. (2022). Perdagangan Saham Di Bursa Efek Di Indonesia Menurut Fatwa DSN-MUI. *Islamic Economics and Business Journal*, 81-95
- Gulo, Yupiter & Arifin, Indra. (2019). Pengenalan Pasar Modal Dan Stocklab Games Di SMA Muhammadiyah 25 Setiabudi Pamulang. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*. 2. 1161-1175. 10.37695/pkmsr.v2i0.363.

- Hayati, S. N., & Putro, Z. K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 52-64.
- Hidayati, N. A. (2017). Investasi: Analisis Dan Relevansinya Dengan Ekonomi Islam. *Jurnal Ekonomi Islam*, 227-242.
- Meutaningrum, Yakin dan Mbere. (2024). Stocklab Sebagai Media Penguatan Literasi Pasar Modal Siswa SMA MUHAMMADIYAH 2 Pontianak. *Communnity Development Journal*, Vol.5 No. 1 Tahun 2024, Hal. 1577-1582.
- Novieningtyas, A. (2018). Pentingnya edukasi literasi keuangan sejak dini. *Manners*, Vol I(2), 133 - 137.
- Sari, Ferrika Lukmana. (2023). Katadata Luncurkan Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan (LINK) 2023. diakses pada tanggal 22 April 2024. <https://katadata.co.id/finansial/keuangan/65794fdb9bf6/katadata-luncurkan-indeks-literasi-dan-inklusi-keuangan-link-2023>.
- Wijoyo, Hadion & Indrawan, Irjus & handoko, agus & santamoko, ruby & Cahyono, Yoyok. (2020). *GENERASI Z & REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.