

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Mentari, “Bikin Rugi Rp2 T, Ini Update Buron Investasi Bodong Net89,” 2023. <https://www.cnbcindonesia.com/mar%09ket/20230906111035-17-469786/bikin-rugi-rp2-t-ini-update-buron-investasi-%09bodong-net89>
- [2] E. Pranita, “Korban Indra Kenz: Saya Kapok Main Investasi Ilegal Lagi,” 2023.[Online]. Available: <https://megapolitan.kompas.com/read/2023/01/13/13101401korban-indra-kenz-saya-kapok-main-investasi-ilegal-lagi>.
- [3] H. Darmawan, “Webinar Literasi Digital Bagi Milenial : Literasi Digital Amat Penting Buat Generasi Milenial,” 2023. <https://www.perpusnas.go.id/berita/webinar-literasi-digital-bagi-milenial-:-%09literasi-digital-amat-penting-buat-generasi-milenial> (accessed Sep. 19, 2023).
- [4] M. Puspadini, Investor Gen-Z Dominasi Pasar Modal, Komposisi Nyaris 60%, [https://www.cnbcindonesia.com/market/20230810163535-17-461956/investor-gen-z-dominasi-pasar-modal-komposisi-nyaris-60#:~:text=Dari%20sisi%20demografi%20per%208,juta%20%2D%20100%20juta%20per%20tahun.\(accessed Sep. 15, 2023\)](https://www.cnbcindonesia.com/market/20230810163535-17-461956/investor-gen-z-dominasi-pasar-modal-komposisi-nyaris-60#:~:text=Dari%20sisi%20demografi%20per%208,juta%20%2D%20100%20juta%20per%20tahun.(accessed%20Sep.%2015,%202023).).
- [5] E. Devega, “TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos.” [https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-%09masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-%09medsos/0/sorotan_media#:~:text=Fakta pertama%20C UNESCO m%09menyebutkan Indonesia,1 orang yang rajin membaca! \(accessed Sep. 17, 2023\)](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-%09masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-%09medsos/0/sorotan_media#:~:text=Fakta%20pertama%20C%20UNESCO%20m%09menyebutkan%20Indonesia,1%20orang%20yang%20rajin%20membaca!(accessed%20Sep.%2017,%202023).).
- [6] A. Yulianti, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar,” *IT-EDU*, vol. 05, no. 01, pp. 527–533, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/38272/33750>

[7] O. Marwanto, "Pengembangan media Pembelajaran Berbasis augmented reality Pada Materi Bangun ruang," Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2024. [Online]. Available: <https://repository.ump.ac.id/16463/>

[8] H. M. Mauludin, Rizqi., Anggi Srimurdianti Sukamto., "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," J. Edukasi dan Penelit. Inform., vol. 03, no. 02, p. 24, 2017.

[9] R& I. W. S. Herman, "Bab II Bermain Dan Permainan," 2016, [Online]. Available: <https://sertifikasiguru.uad.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/BAB-II-BERMAIN-DAN-PERMAINAN.pdf>

[10] N. W. Kistatuhu, "Iain-Tulungagung," Penggunaan Media Program Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII A MTs Negeri Ngantru, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/141/3/4.%20BAB%20II.pdf> (accessed Mar. 28, 2024).

[11] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan GAMEGDLC (game development life cycle) Dalam Membangun Game platform berbasis mobile," TEKNOKOM, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, Mar. 2019. doi:10.31943/teknokom.v2i1.33 [Online]. Available: <https://www.neliti.com/id/publications/339445/penerapan-model-pengembangan-gamegdlc-game-development-life-cycle-dalam-membangu#cite>

[12] H. Artdias, R. Sanjaya, and Alb. D. Widianoro, "Rare animal education using augmented reality," SISFORMA, vol. 4, no. 2, pp. 52–58, Jan. 2018. doi:10.24167/sisforma.v4i2.1033 Antarnya & Pamungkas, Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android, vol. 23, no. 2, Hlm 15-16, 2018. [Online]. Available: <https://journal.unika.ac.id/index.php/sisforma/article/view/1033>

[13] Horachek, David, *Creating E-Learning Game with Unity*, California, 2014

[14]Ardyanto & Pamungkas,*Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android*,vol.23,no. 2, Hlm 15-16, 2018.

[15] Aini,Nur, Pengaruh Pengetahuan dan Pemahaman Investasi, Modal Minimum Investasi, Return, Risiko dan Motivasi Investasi Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Kota Malang), Vol. 08, No. 05, Hlm 38 , 2019

[16] C. Y. Serfiyani and I. Hariyani, “Karakteristik Produk Robot trading Berbasis Kecerdasan artifisial di Bursa Berjangka Komoditi,” *Perspektif*, vol. 28, no. 2, pp. 66–72, 2023. doi:10.30742/perspektif.v28i2.871

[17] B. Indonesia, “Pasar Keuangan // ,” *Pasar Keuangan*, <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/moneter/pasar-keuangan/default.aspx> (accessed Sep. 19, 2023).

[18] L. Safitri and S. Basuki, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi text chatting Berbasis Android web view,” *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, vol. 8, no. 2, Dec. 2020. doi:10.58217/ipsikom.v8i2.180

[19] I. P. Sari, “Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 1, no. 1, pp. 43–52, 2019. doi:10.17509/edsence.v1i1.17957

[20] N. P. P. P. Andini, “Bab IV Metode Penelitian,” *Repository Denpasar Poltekkes*, [http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/9203/5/BAB IV Metode Penelitian.pdf](http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/9203/5/BAB_IV_Metode_Penelitian.pdf) (accessed Mar. 28, 2024).

[21] J. Hilyatul Ajijah and E. Selvi, “Jurnal Managemen,” Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap kinerja perangkat desa , vol. 13, no. 2, pp. 232–236, 2021.

[22]Syafnidawaty, “Hipotesis,” UNIVERSITAS RAHARJA, <https://raharja.ac.id/2020/11/04/hipotesis/> (accessed Mar. 28, 2024).