

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, & Syukri. (2025). Strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 2(1), 202–213. <https://doi.org/10.20414/maharah.v1i2.41>
- Agustina, N. L. (2019). Perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1, 1–9. <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>
- Ainiyah, S. T. W., Rohma, E. A., dkk. (2025). Pengaruh *Game* edukasi terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik: Studi kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383–396. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3361>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Anisa, O., Nufus, R., & Sutabri, T. (2025). Evaluasi usability *Game* pendakian gunung di Roblox Metaverse menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *JMA (Jurnal Media Akademik)*, 3, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281/d2ax4q88>
- Aulia Putri, D., & Putri, H. E. (2026). Analysis of students spatial thinking ability improvement through Story Maps *Learning* using the *Wilcoxon Signed Rank Test*. *OMEGA (Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika)*, 5(1), 159–166. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v5i1.1146>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/2835587.2835589>
- Bank Indonesia. (2020a). *BI 7-Day Reverse Repo Rate Tetap 4,00%: Bersinergi Mendorong Pemulihan Ekonomi Nasional*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_226420.aspx
- Bank Indonesia. (2020b). *Cinta, Bangga, Paham Rupiah*. Bank Sentral Republik Indonesia. <https://www.cbprupiahntb.com/apa-itu-cbp-rupiah/>
- Bank Indonesia. (2020c). *Pengelolaan uang rupiah*. Bank Sentral Republik Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/pengelolaan-rupiah/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2022). *Bank Indonesia dan pemerintah meluncurkan uang rupiah kertas tahun emisi 2022 siaran pers*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2421922.aspx

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Budi Arham, & Sukasih. (2025). Sistem tanya jawab berbasis artificial intelligence untuk akses informasi RANPERDA di Kabupaten Kampar. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 928–935. <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i2.1632>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Elvia Jakfar, A., Fergina, A., & Iqbal Maulana, M. (2024). Analisis ujian essay menggunakan metode cosine similarity. *Jurnal Restikom: Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 6(2), 349–357. <https://restikom.nusaputra.ac.id/index.php/restikom/article/view/107>
- Fauzan. (2024). *Komunikasi persuasif Bank Indonesia Sumsel dalam sosialisasi program Cinta Bangsa Paham Rupiah pada anggota komunitas [Skripsi/Tesis, Universitas Sriwijaya]*. Repository Universitas Sriwijaya.
- Fikriah Nst, N., Hamdhana, D., & Qamal, M. (2025). Few-shot *Learning* for classifying genuine and bot comments on YouTube using transformer models. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 9(4). <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC/article/view/10023>
- Güler, B., Yener, A., & Swami, A. (2018). The semantic communication *Game*. *IEEE Transactions on Cognitive Communications and Networking*, 4(4), 787–802. <https://doi.org/10.1109/TCCN.2018.2872596>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hamdana, D., & Husna, A. (2023). Obtaining elderly patients' lifestyle information from unstructured text sources. *Proceedings of Malikussaleh International Conference on Multidisciplinary Studies (MICoMS)*, 3, 00022. <https://doi.org/10.29103/micoms.v3i.181>
- Helviansyah, T., Harahap, N. S., Irsyad, M., & Negara, B. S. (2025). Sistem tanya jawab berbasis chatbot website menggunakan Gemini AI pada data fiqih kontemporer. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 7(1). <https://doi.org/10.24076/joism.2025v7i1.2082>
- Hendre, M., Mukherjee, P., Preet, R., & Godse, M. (2020). Efficacy of deep neural *Embeddings Based* semantic similarity in automatic essay evaluation. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence (IJCINI)*. <https://doi.org/10.4018/IJCINI.323190>
- Huyen, N. T. (2024). Fostering design thinking mindset for university students with NPCs in the metaverse. *Heliyon*, 10(15). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e34964>

- Ignasia, F., & Haryanto, H. (2025). Pengaruh pembelajaran adaptif berbasis *Game* dengan personalisasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks keragaman karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special Issue), 273–282. https://doi.org/10.21831/jpms.v13ispecial_issue.89758
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of Learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Karlis, R., & Arsyia, F. (2025). Edukasi literasi keuangan untuk siswa sekolah dasar SDN 03 Limo Badak Malalak Timur secara efektif. *Tanmiyah Impact: Islamic Economics & Business Service Journal*, 1(1), 1–10. <http://dx.doi.org/10.30983/>
- Khanan Alqutbhi, L., Panji Sasmito, A., & Rudhistiar, D. (2025). Implementasi Finite State Machine (FSM) dan Line of Sight (LoS) dalam perancangan *Game* 2D petualangan Raden Panji Inu Kertapati. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 3542–3550. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13336>
- Lamada, M. (2022). Pengembangan *Game* edukasi tata surya menggunakan *Construct 3* berbasis android. *INTEC Journal (Information Technology Education Journal)*, 1(2). <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>
- Maulana, R., Darip, M., & Permana, B. R. S. (2025). Rancang bangun Edufarm Kidz sebagai media interaktif untuk pembelajaran secara daring menggunakan *Construct 3*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4547–4555. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13386>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia *Learning*. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musanna, K., & Al-qurtubi, R. (2025). Training of trainer: Meningkatkan pemahaman tentang bank sentral dan program CBP Rupiah pada generasi baru Indonesia di Universitas Islam Aceh. *Jurnal Inovasi Pendidikan (PENA)*, 4(1), 41–50. <https://ejournal.uiaceh.ac.id/PENA/article/view/195/239>
- Narke, P., Dewi, N. L. S. A. R., & Zaenab, S. (2025). Sosialisasi program Cinta Bangsa Paham Rupiah dalam membangun kesadaran dan pemahaman masyarakat di Bank Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi: Gelis*, 2(1), 75–85. <https://doi.org/10.63577/lis.v2i1.109>

- Nasution, E. F., Mashlahati, N., Azka, N. K., & Wonoseto, M. G. (2023). *Analisis proses bisnis sistem informasi alumni (ADMIN) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*. [Laporan/Dokumen].
- Nugraha, K. A. (2024). Efisiensi pertukaran data *Client-Server* menggunakan web socket pada perangkat berbasis internet of things. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.26418/jp.v10i1.73145>
- Nyoman Eny Perimawati, N., Rudolf Huizen, R., & Pramana Hostiadi, D. (2025). Analisa pengaruh pre-procesing data untuk model deteksi akun palsu pada media sosial. *Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer (SPINTER) | Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali*, vol. 2, no. 1, Mar. 2025, pp. 1117-22, <https://spinter.stikom-bali.ac.id/index.php/spinter/article/view/769>
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). MaTriG: *Game* edukasi matematika dengan *Construct 3*. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 1(1), 233–245. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v1i1.3025>
- Pradikta, H. Y., Muflihah, I. L., Muhammad, H., Normasyhu, K., & Dayani, T. R. (2022). Sosialisasi literasi keuangan dan CBP (Cinta, Bangga, Paham) pada rupiah bagi siswa. *Bagimu Negeri (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 224–229. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v8i2.2562>
- Pratama, L. M. S., Djodding, I. M., & Jamlean, V. (2025). Pengaruh metode Game-based Learning melalui puzzle digital terhadap penguatan kognitif dan pemahaman konsep pada siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Tual. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 7(1), 132–147. <https://www.deepdyve.com/lp/unpaywall/pengaruh-metode-game-based-learning-melalui-puzzle-digital-terhadap-irpHbjimpL>
- Putri, M. T., & Himmawan, D. (2025). Pengabdian masyarakat melalui edukasi mengenal dan menghargai rupiah sejak usia dini bagi siswa-siswi SDN 2 Kopyah Indramayu. *Community: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.61166/community.v4i1.104>
- Putri, V. K., dkk. (2024). Pemahaman nilai Pancasila dan implementasi Undang-undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang dalam edukasi Rupiah. *Jurnal Pedamas: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(5), 1279–1286. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/413>
- Rahman, A., dkk. (2026). Penerapan *Use Case* untuk analisis dan pemodelan kebutuhan website Ayam Kabogor. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*. <https://doi.org/10.35870/jtik.v10i3.5949>
- Ratu Soleha, K., & Mandira, I. M. C. (2025). Membangun kesadaran mata uang nasional di era digitalisasi: Sosialisasi edukasi Cinta Bangga Paham Rupiah

- pada siswa-siswi di SMPN 15 Denpasar. *Bakhti Nagori (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 159-166. https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4269
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21-33. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2050949>
- Reimers, N., & Gurevych, I. (2019). *Sentence -BERT: Sentence Embeddings using Siamese BERT-Networks*. arXiv. <https://github.com/UKPLab/>
- Rizky, M., & Sugiarti, Y. (2022). Penggunaan metode *Scrum* dalam pengembangan perangkat lunak: Literature review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.36596/jcse.v3i1.353>
- Roni Sianipar, F. (2024). *Unified Modeling Language, waterfall, database*. [Laporan/Dokumen].
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart beserta fungsi dan simbol-simbol Flowchart yang paling umum digunakan*. Nesabamedia. <https://www.academia.edu/41617947/>
- Rosmiati, R., Wahyudin, W., & Margana, A. (2026). Web-based educational *Game* development using deep *Learning* for fractions. *IJINS*, 27(1), 1–11. <https://doi.org/10.21070/ijins.v27i1.1875>
- Setiana, E., Yadi Rakhman, R. A., & Rizki Ramadhan, M. (2023). Analisis perancangan sistem pakar pola latihan untuk mencapai body goals menggunakan UML. *INTERNAL (Information System Journal)*, 6(2), 115–126. <https://doi.org/10.32627/internal.v6i2.853>
- Sihotang, M. A. F., Fadlisyah, & Fajriana. (2026). Sistem pendukung keputusan pemilihan *framework* web menggunakan metode weighted product. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 11(1), 41–57. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.6610>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sofiastuti, N. (2024). Fungsi uang dalam perspektif ekonomi Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri. *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(2), 222–232. <https://doi.org/10.61722/jemba.v1i2.127>

- Sutisnawati, Y., Maryati, M., & Setiyadi, A. (2025). Pengembangan API berbasis JSON pada sistem koperasi berbasis web. *Business and Accounting Journal*, 5. <https://doi.org/10.34010/jemba.v5i2.17750>
- Wacanno, O. A., Kuswara, H., & Mukhayaroh, A. (2022). Multimedia pembelajaran menggunakan Adobe Flash sebagai *Game* edukasi dalam pengenalan mata uang rupiah pada siswa kelas satu sekolah dasar. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3). <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1810>
- Warman, A. (2025). Perilaku cinta rupiah peserta didik di SDN 27 Ladang Hutan Kecamatan Baso. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3). <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4832>
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran edutainment dalam penanaman karakter cinta tanah air pada anak usia dini di sekolah dasar. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.11>
- Yoseppin, G., Mas, A., Dewi, N., & Purba, Y. K. (2025). Fenomena chatbot AI sebagai teman curhat: Implikasi pada hubungan antarpribadi di era digital. *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.37715/calathu.v7i1.5376>
- Yulianti, A. (2024). Pengembangan *Game* edukasi “Eduphysics” mengenai materi IPA fisika sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa SMP berbasis android menggunakan metode *Game-based Learning* [Skripsi].