

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. M. (2019). Implementasi Metode Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic pada Multimedia Interaktif Berbasis Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Ekstrapolasi Mahasiswa pada Materi Determinan. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Anderson, H. M. (2016). Dale's Cone of Experience. *Kingston: Queens University*.
- Asitah, N., & Ismafitri, R. (2021). *Product Based Learning*. UNUSIDA Press.
- Asmoro, W. K., & Izzah, A. (2018). *Rancang Bangun "Asitorik" sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi* (Vol. III). Politeknik GANESHA Medan: Sinkron: Jurnal & Penelitian Teknik Informatika.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal, III* (1).
- DEB SV UGM. (2023). *Sarjana Terapan Akuntansi Sektor Publik*. Retrieved Oktober 2023, from <https://deb.sv.ugm.ac.id/home/program-studi/d4-asp/>
- Dewi, N. F., Azam, S. F., & Yusoff, S. K. (2019). *Factors influencing the information quality of local government financial statement and financial accountability*. Canada: Management Science Letters.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The systematic design of instruction* (Vol. VIII). New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan. (2015). Modul Kerjasama Peningkatan Kapasitas Pengelolaan Keuangan Daerah. *Akuntansi Keuangan Pemerintah Daerah*.
- Ekinanty, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mata Kuliah Imla' Materi Hamzah pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta. *Universitas Negeri Jakarta*.
- Golchai, B., Nazari, N., Hassani, F., Nasiri, E., Nejad, R. G., & Jafari, Z. (2012). *Snakes and Ladders: A New Method for Increasing of Medical Students Excitement* (Vol. 47). Guilan University of Medical Sciences (GUMS): Procedia Social and Behavioral Sciences.
- Gopal, K., & Quah, W. B. (2023). Enhancing TVET Students' English Speaking Skills at Community College Using the Snake & Ladder Game. *Online Journal for TVET Practitioners, VIII* (2), 80-85.
- Heikkilä, V. T., Paasivaara, M., & Lassenius, C. (2016). *Teaching University Students Kanban with a Collaborative Board Game*. Proceedings of the 38th international conference on software engineering companion.
- Iglesia, G., Luis, J., Monterrubio, L., Natàlia, Tena, P., & Jordi. (2018). *Noneducational board games in University Education. Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies*. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portugal: Revista Lusófona de Educação.
- International Federation of Accountants. (2021). *The Main Challenges of Public Sector Accounting Reforms and World Bank's Public Sector Accounting and Reporting (PULSAR) Program*. USA: IFAC.

- IPSASB. (2015). *International Public Sector Accounting Standards Board Fact Sheet*. New York.
- Jonathan, F. C., & Recard, M. (2021). *The Implementation of Gamification Concept Inside Onlince Classroom Activities to Promote Students' Engagement* (Vol. V). International Journal of Indonesian Education and Teaching.
- Julianto, I. L., Cahyadi, I. A., & Artawan, C. A. (2019). *Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar*. Seminar Nasional Sandyakala, 56-64.
- Jumini, S. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Living Values Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains IX, V* (1), 401-411.
- Kementerian Keuangan RI. (2014). *Pengelolaan Keuangan Daerah*. Retrieved October 2023, from Modul Pelatihan Bagi Peserta Diklat "Pengelolaan Keuangan Daerah": <https://djpk.kemenkeu.go.id/elearning-djpk/>
- Khaerudin. (2015). Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar. *Jurnal Madaniyah*, II(9), 212-235.
- Komite Standar Akuntansi Pemerintahan. (2021). Standar Akuntansi Pemerintahan. Retrieved from <https://www.ksap.org/sap/standar-akuntansi-pemerintahan/>
- Lukmani, R. A. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Mufradat di MTs Ma'arif NU 05 Majasari. *UINSAIZU Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*.
- Mardhani, A. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Negeri Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Meadows, S. (2019). Cognitive Development. *Companion Encyclopedia of Psychology*, 699-715.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). *Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK* (Vol. V). Universitas Pendidikan Indonesia: Mathema Journal.
- Mulyana, B., & Sugiri, D. (2020). *Pengelolaan Keuangan Daerah*. Retrieved November 2023, from Politeknik Keuangan Negara STAN: <https://penerbitan.pknstan.ac.id/books/pengelolaan-keuangan-daerah/>
- Mutmainah, N. (2021). Pengenalan Warna Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Dengan Pembelajaran Daring Di Ra Baitul Ulum Sukoharjo Wedarijaksa Pati Tahun Ajaran 2020/2021. *Undergraduate thesis, IAIN KUDUS*, 11-39.
- Nuryanti, E. (2017). Development of Snake and Ladder Game, A Learning Media in Special Journal to Improve Student Motivation. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* (3).
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, I (1), 86-100.

- Parananda, B. H. (2016). Pengaruh Pemahaman Akuntansi, Tingkat Pendidikan, dan Lama Masa Kerja Terhadap Penerapan Sistem Akuntansi Pemerintah Daerah (SAPD) pada Kabupaten Ngawi dan Kabupaten Pacitan (Vol. XVI). UNS: *Jurnal Akuntansi dan Bisnis*.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game Based Learning*. Association of College and Research Libraries and American Library Association: Instructional Technologies Committee - Tips and Trends.
- Prasmadani, S. O., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Media Fun Accounting Berbasis Ular Tangga dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Akuntansi Jurnal Khusus. *Jurnal Akuntansi Kajian Ilmiah Akuntansi, VIII* (2), 254-270.
- Prihatina, R. (2023, Juni 22). *The Cone of Learning: Sebuah Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale*. Retrieved October 2023, from DJKN Kemenkeu: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/16219/THE-CONE-OF-LEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar-Dale.html>
- Program Studi ASP UGM. (2023). Silabus Mata Kuliah Praktikum Akuntansi Pemerintah Daerah. *Akuntansi Sektor Publik DEB UGM*.
- Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran.
- Rahman, E. F., Muntaharidwan, P., & Junaeti, E. (2022). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Mahasiswa pada Materi Transformasi Linear* (Vol. XVI). Universitas Pendidikan Indonesia: Jurnal Computech & Bisnis.
- Reid, R., & Niekerk, J. V. (2013). *Snakes and Ladders for Digital Natives: Information Security Education for the Youth* (Vol. XXII). Nelson Mandela Metropolitan University: Information Management & Computer Security.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosmiati. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Penggunaan Metode Discovery pada Murid Tkaisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Wolio Kota Baubau*. Skripsi thesis, IAIN Kendari., 29-51.
- Sahri, I. A., & Listiadi, A. (2015). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi sebagai Media Pengayaan pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. (Vol. III). Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Pendidikan.
- Saputra, A. W. (2016). "The Effectiveness of Snakes and Ladders Game in the Teaching Reading of Narrative Text" (An Experimental Study at Tenth Grade Students of MAN 2 Semarang in the Academic Year of 2015/2016). *Walisongo Institutional Repository*.
- Sedyaningsih, W. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 1 Sanden. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Shanahan, K. J., Hermans, C. M., & Haytko, D. L. (2006). *Overcoming Apathy and Classroom Disconnect in Marketing Courses: Employing Karaoke*

- Jeopardy as a Content Retention Tool* (Vol. XVI). Marketing Education Review.
- Smaldino, E. S., Lowther, L. D., & Russel, D. J. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning* (Vol. IX). Jakarta: Kencana.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). *Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supranoto, H. (2018). Pengembangan Soal Hots Berbasis Permainan Ular Tangga pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 103-110.
- Suryanto. (2018). Tinjauan Atas Reformasi Akuntansi Pemerintahan di Indonesia. *Jurnal Agregasi*, VI (2).
- TEDx Talks. (2013, April 1). *Press Play--Gaming, Simulation & Achievement in the Classroom: Jonathon Best at TEDxDenverTeachers*. Retrieved October 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=IKpo5SeZWns>
- Tibahary, A. R., & Muliana. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Journal of Pedagogy*, I (1), 54-64.
- Wahid, S. N., & Kurniawan, A. M. (2017). Rancang Bangun Permainan Ular Tangga untuk Media Belajar Fisika. *Jurnal Qua Teknika*, IV (2), 164-170.
- Wangge, Y. S., & Sar'iyah, N. (2019). Permainan Ular Tangga Berbasis Cerita Rakyat Ende-Lio untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, IV (2), 164-170.
- Widyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliyanto, N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Yogyakarta.