

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Afandi, B., Kustiawan, I., & Herman, N. D. (2019). Exploration of the augmented reality model in learning. In *Journal of Physics: Conference Series*. 1375(1).
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30-38.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, 1(1), 1-15.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2010). Peraturan Pemerintah No 71 Tahun 2010 Tentang Standar Akuntansi Pemerintah. Jakarta Pusat: Sekretariat BPK RI.
- Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2011). Peraturan Menteri Keuangan Nomor 238/PMK.05/2011 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Sistem Akuntansi Pemerintah. Jakarta Pusat: Sekretariat BPK RI.
- Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2013). Peraturan Menteri Dalam Negeri (Permendagri) Nomor 64 Tahun 2013 tentang Penerapan Standar Akuntansi Pemerintah Berbasis Akrua pada Pemerintah Daerah
- Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2019). Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 12 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Keuangan Daerah. Jakarta Pusat: Sekretariat BPK RI.
- Davies, H., Hjorth, L., Andrejevic, M., Richardson, I., & DeSouza, R. (2023). QR codes during the pandemic: Seamful quotidian placemaking. *Convergence*, 29(5), 1121-1135.

- DEB SV UGM. (2021). Sarjana Terapan Akuntansi Sektor Publik. Diakses dari <https://deb.sv.ugm.ac.id/home/program-studi/d4-asp/> tanggal 20 November 2023.
- Dewi, D. A., Mulyana, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Handayani, T., Wicaksono, A., Maretha, D. E., Sariwulan, M., Anggun, D. P., Rahmawati, D., & Destiansari, E. (2021). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Jaringan Hewan Kelas XI di SMA. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 4(1), 94-103.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. (2023). Data Peserta Didik - Paudikdasmen. dapo.kemdikbud.go.id. URL: <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd/1/040000>. Diakses tanggal 1 Oktober 2023
- Direktorat Jenderal Perbendaharaan. (2021). Keputusan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor KEP-331 /PB/2021 tentang Kodefikasi Segmen Akun pada Bagan Akun Standar. Diakses dari <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/palembang/id/data-publikasi/berita-terbaru/3304-bagan-akun-standar.html> tanggal 20 Desember 2023.
- Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan. (2014). Modul Kerjasama Peningkatan Kapasitas Pengelolaan Keuangan Daerah. Diakses dari https://djpk.kemenkeu.go.id/elearning-djpk/pluginfile.php/9315/mod_page/content/3/Akuntansi.pdf tanggal 20 November 2023
- Hidayat, A. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal pendidikan seni rupa*, 3(2), 218-226.
- Hidayati, A., Mafudhiyanto, M., & Qomar, M. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akad Syariah (Monasy) untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah. *Pendidikan*, 1(1), 125-129.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Ihsanti, E. (2014). Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia dan Penerapan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah, (Studi Empiris pada SKPD Kab. Lima Puluh Kota). <http://ejournal.unp.ac.id>.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan

Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang. Indonesia.

Isnaini, A. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 Smk Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.

Komite Standar Akuntansi Pemerintah. (2022). Standar Akuntansi Pemerintahan. Diakses dari <https://www.ksap.org/sap/wp-content/uploads/2024/01/Buku-SAP-2022.pdf> pada tanggal 20 Desember 2023.

Lailiyah, S., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). Monopoli IPA sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas VII pada Materi Tata Surya. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779-786.

Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.

Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.

Monica, I., Wulandari, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Samiha, Y. T., Afriansyah, D., Maryama, M., Habisukan, U. H., Sariwulan, M., Anggun, D. P., & Rahmawati, D. (2021). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Terintegrasi Praktikum pada Materi Sistem Peredaran Darah di Kelas VIII SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 4(1), 122-131.

Nguyen, D. (2022). Convenient efficiency: A media genealogy of QR codes. *New Media & Society*, 0(0). <https://doi-org.ezproxy.ugm.ac.id/10.1177/14614448221141086>

Oktaviatna, D., Rahmadhani F., & Lufri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) Tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Journal Biosains*, 1(2).

- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan game-based learning monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133-140.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41-48.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Diakses dari https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79786/mod_resource/content/2/Instrumen%20dan%20Pedoman%20Evaluasi%20Media%20Pembelajaran.pdf tanggal 20 November 2023
- Ramadhan, M. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Materi Struktur Ruang Kota terhadap Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Geografi Desa Kota (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92-100.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Siregar, B. (2017). *Akuntansi Sektor Publik: Akuntansi Keuangan Pemerintah Daerah*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72-80.
- Sugiyono, S. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. *Bandung: Alfabeta*.
- Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 1(1).

- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10-22.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Widoyoko, E. P. (2017). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.