UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Perancangan Board Game "Procure & Conquer" Sebagai Media Pembelajaran Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah bagi Mahasiswa
Muhamad Hafizha Rosyadi, Mukhlis, S.E., M.Acc.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR PUSTAKA

Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2023). The Effectiveness of Game-based Learning in Enhancing Student's Motivation and Cognitive Skills. *GPR Journals: Journal of Education and Teaching Methods, 2*(3), 50-62. doi:https://doi.org/10.58425/jetm.v2i3.199

Allen, W. C. (2006). Overview and evolution of the ADDIE training system. *Advances in Developing Human Resources, 8*(4), 430-441. Retrieved May 2025

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023, July). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1-9. Retrieved June 2025, from https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30

Asmoro, W. K., & Izzah, A. (2018, October). Rancang Bangun "Asitorik" sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi. *Sinkron: Jurnal & Penelitian Teknik Informatika, 3*(1), 211-219. Retrieved May 2025

Badan Pemeriksa Keuangan RI. (2021, 2 2). *Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 12 Tahun 2021 Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.* Retrieved from Sekretariat BPK RI: https://peraturan.bpk.go.id/Details/161828/perpres-no-12-tahun-2021

Bimtek Keuangan. (2025). *Pelatihan Pengadaan Barang dan Jasa untuk Pemerintah Daerah dan Pusat*. Retrieved from Lembaga Pendidikan Pelatihan Pemerintahan Daerah (LP3D): https://www.bimtekkeuangan.co.id/materi/pelatihan-pengadaan-barang-dan-jasa-untuk-pemerintah-daerah-dan-pusat.html

Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (6th ed.). Pearson.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach.* Athens: Springer.

Chaeruman, U. A. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran.* Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

DEB SV UGM. (2021). *Sarjana Terapan Akuntansi Sektor Publik*. Retrieved from Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada: https://deb.sv.ugm.ac.id/home/program-studi/d4-asp/

Department of the Air Force. (2001). *AFMAN 36-2234: Instructional system development.* Washington, DC: U.S. Air Force.

Ekaprasetia, R. S., & Haryati, E. (2024). Peran Katalog Elektronik Untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pengadaan Barang Atau Jasa di Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Timur. *Soetomo Magister Ilmu Administrasi, 2*(2), 343-354. Retrieved May 2025, from https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/smia/article/view/9101/4625

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Perancangan Board Game "Procure & Conquer" Sebagai Media Pembelajaran Pengadaan Barang dan Jasa
Pemerintah bagi Mahasiswa**
Muhamad Hafizha Rosyadi, Mukhlis, S.E., M.Acc.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Esih, & Rudiana. (2023). Efektivitas Pengembangan Kompetensi ASN melalui Sista Praja oleh BPSDM Provinsi Jawa Barat Tahun 2021-2022 :Studi pada Pelatihan PBJP Level-1. *NeoRespublica : Jurnal Ilmu Pemerintahan, 5*(1), 124-142. doi:https://doi.org/10.52423/neores.v5i1.140

Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital.* Yogyakarta: CV. Eureka Media Aksara.

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (1983). *Educational Research an Introduction; Third Edition.* USA: Pearson Education.

Iglesia, J. L., Monterrubio, N. L., & Tena, J. P. (2018). Noneducational board games in University Education. Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies. *Revista Lusófona de Educação, 41*(41), 45-62. doi:https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle41.03

Kemdikbud. (2021, April 9). *Kemendikbud Optimalisasikan Peran Jabatan Fungsional Kelola Pengadaan Barang dan Jasa*. Retrieved from Kemdikbud RI: https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/04/kemendikbud-optimalisasikan-peran-jabatan-fungsional-kelola-pengadaan-barang-dan-jasa

Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*. Retrieved May 2025, from https://media.neliti.com/media/publications/78547-ID-perancangan-board-game-untuk-menumbuhkan.pdf

Lin, Y.-L., Huang, S. W., & Chang, C.-C. (2019). THE IMPACTS OF A MARINE SCIENCE BOARD GAME ON MOTIVATION, INTEREST, AND ACHIEVEMENT IN MARINE SCIENCE LEARNING. *Journal of Baltic Science Education, 18*(6), 907-923. doi:https://doi.org/10.33225/jbse/19.18.907

Listiani, D., & Prihatnani, E. (2018, April). Pengembangan media pembelajaran dart board math bagi siswa kelas VII SMP. *Mathc Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(1), 21-33. Retrieved May 2025, from https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/80/71

Lubis, A. S. (2014, August 7). *[Artikel] Prinsip-Prinsip Pengadaan Barang/Jasa Apakah Harus Dipedomani?* Retrieved from Balai Diklat Keuangan Malang: https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-malang/artikel/artikel-prinsip-prinsip-pengadaan-barangjasa-apakah-harus-dipedomani-016149

Margono, A. S. (2014). Perancangan Board Game Sebagai Media Interaktif Pelatihan Kewirausahaan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*. Retrieved May 2025, from https://www.neliti.com/publications/83311/perancangan-board-game-sebagai-media-interaktif-pelatihan-kewirausahaan

McGriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model.* Pennsylvania: College of Education, Penn State University.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Perancangan Board Game "Procure & Conquer" Sebagai Media Pembelajaran Pengadaan Barang dan Jasa
Pemerintah bagi Mahasiswa**
Muhamad Hafizha Rosyadi, Mukhlis, S.E., M.Acc.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Morrison, G. R., Ross, S. J., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing Effective Instruction.* John Wiley & Sons.

Najib, A., & Yuniarti, N. (2018, January). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik Dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika, 8*(1), 9-19. Retrieved May 2025, from https://journal.student.uny.ac.id/mekatronika/article/view/10939/pdf

Neagra, B. S., & Januarsa, A. (2025, March). Analisis Komparatif Media Pengenalan Cara Bermain Board Game "Semester Baru". *Jurnal Titik Imaji, 8*(1), 41-51. Retrieved May 2025, from https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/8050

Newhart, D. W. (2015). To Learn More about Learning: The Value-Added Role of Qualitative Approaches to Assessment. *Research & Practice in Assessment, 10*, 5-11. Retrieved May 2025, from https://www.rpajournal.com/dev/wp-content/uploads/2015/06/Volume10.pdf

Nurhidayat, I. (2023, Februari). Prinsip-prinsip Good Governance di Indonesia. *Journal E-Gov Wiyata: Education and Government, 1*(1), 40-52. Retrieved April 2025, from https://journal.wiyatapublisher.or.id/index.php/e-gov/article/view/5/5

Okpatrioka. (2023, March). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1*(1), 86-100. Retrieved May 2025

Parida, S. D., Rigianti, S. P., Vebrianty, V., & Purwoko, S. D. (2024). Analisis Kinerja Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah dengan Pendekatan Balanced Scorecard. *GLORY (Global Leadership Organizational Research in Management), 2*(2), 17-25. doi:https://doi.org/10.59841/glory.v2i2.400

Permana, R., & Novel, N. J. (2024, Oktober). Analisis Proses Pengadaan Barang/Jasa Dalam Melakukan Pemilihan Penyedia Pengadaan di Lembaga Administrasi Negara. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Bidang Administrasi, Sosial, Humaira Dan Kebijakan Publik, 7*(3), 116-126. Retrieved April 2025

Permananda, T. P., & Wahyudi. (2020, March). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *JSD : Jurnal Sekolah Dasar, 1*(1), 18-24. Retrieved May 2025, from https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/894/787

Phieter, J. E., Swendra, C. G., & Yudani, H. D. (2019). Perancangan Board GameUntuk Pelajaran Sejarah Anak Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal DKV Adiwarna, 8*(2), 1-9. doi:https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.02.00

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST, 50*(4), 258-283. doi:10.1080/00461520.2015.1122533

Prihandoko, G. K., & Yunianta, T. N. (2021, March). Pengembangan Board Game “Labyrinth In The Forest” untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia, 5*(1), 578-590. doi:https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Perancangan Board Game "Procure & Conquer" Sebagai Media Pembelajaran Pengadaan Barang dan Jasa
Pemerintah bagi Mahasiswa**
Muhamad Hafizha Rosyadi, Mukhlis, S.E., M.Acc.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Prihatina, R. (2023, June 22). *Sebuah Kerucut Pengalaman oleh Edgar Dale*. Retrieved from DJKN Kemenkeu: https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/16219/THE-CONE-OFLEARNING-Sebuah-Kerucut-Pengalaman-oleh-Edgar-Dale.html

Program Studi DIV Akuntansi Sektor Publik. (2024). *Silabus Manajemen Aset.* Yogyakarta.

Putri, P., & Sofyan, H. (2020). A Simulation-Based Interactive Learning Multimedia Development for Photosynthesis and Respiration Practicum in Junior High Schools. *Journal of Educational Technology & Online Learning, 3*(3), 311-339. Retrieved May 2025, from https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1223087

Rakhman, A. A. (2022, April). Pengembangan Konsep Formulasi Dokumen Perencanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah. *Jurnal Pengadaan Barang/Jasa (JPBJ), 1*(1), 40-52. doi:https://doi.org/10.55961/jpbj.v1i1.12

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian.* Sleman: Kalimedia.

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach* (7th ed.). West Sussex: John Wiley & Sons.

Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). *Video Games and the Future of Learning.* Madison: Wisconsin Center for Education Research. Retrieved May 2025, from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED497016.pdf

Squire, K. (2005). *Game-Based Learning: Present and Future State of the Field.* Madison: e-Learning CONSORTIUM. Retrieved May 2025, from https://cecs5580.pbworks.com/f/10+Game-Based_Learning.pdf

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Supranto, J. (2008). *Statistika Teori dan Aplikasi* (7 ed.). Jakarta: Erlangga.

Tafonao, T. (2018, Juli). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2*(2), 103-114. Retrieved May 2025, from http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan.* Singaraja: Graha Ilmu.

Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. (2021, September). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 10*(3), 425-436. Retrieved May 2025, from

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Perancangan Board Game "Procure & Conquer" Sebagai Media Pembelajaran Pengadaan Barang dan Jasa
Pemerintah bagi Mahasiswa**
Muhamad Hafizha Rosyadi, Mukhlis, S.E., M.Acc.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/674/610

Widoyoko, E. P. (2025). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijaya, B., Wicandra, O. B., & Asthararianty. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*. Retrieved May 2025, from https://www.neliti.com/publications/81916/perancangan-board-game-sebagai-media-pembelajaran-manfaat-sayuran-untuk-kesehata

Wisnantiasri, S. N., Paramitha, D., & Hidayah, P. A. (2024, September). Developing A Board Game-Based Supplementary Learning Material Prototype for Accounting. *Journal of Science and Education (JSE), 5*(1), 178-196. doi:https://doi.org/10.58905/jse.v5i1.320

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis.* Surabaya: Scopindo Media Pustaka. Retrieved from https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99694984/615b952cf684f401b4b00147.pdf?1678510026=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMedia_pembelajaran_untuk_generasi_mileni.pdf&Expires=1747481499&Signature=Mjjv8fjq9Qd1DlcZfCxJimwuXwp3wH8pmO~gbbAv8yP