

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Alam. (2013). *Akuntansi untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2010). *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahman, P & Sutikno, S. (2011). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanam Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Irwanto. (2000). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismawanto. (2010). *Tinta Ekonomi Meniti Ujian Tahap Akhir untuk SMA dan MA*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustadi, C. dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muawanah, U. (2008). *Buku Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan Jilid 3*. Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.

- Priyati, N. (2013). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT Indeks.
- Riduwan dan Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S, dkk (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, I. (2011). *Konsep dan makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sekaran, U. (2006). *Research Methods For Business*. Jakarta: Salemba Empat.
- Setyawan, S. (2013). *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2004). *Metode Statistika II*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Belajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suyono & Hariyanto. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tilaar. (2009). *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Jurnal:

- Abdillah, I dan Sudrajat, D. (2014). *Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII*. Jurnal Online ICT-STMIK IKMI Vol. 11 No. 1 Edisi Juli 2014.
- Affandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular TAngga untuk Meningkatkan Motivai Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol. I No. 1 Hal. 77-89.
- Allen, J. (2012). *Playing The Double Entry Monopoly Game-Active Learning in Accounting Principle And Practices*. University of Waikato.
- Alsaaty, F.M. (2013). *The Utilization of Simulation Games to Enhance Student Learning in Colleges and Schools of Business: A Case Study*. Journal of Management and Marketing Research. Bowie Statue University. Page 1-11.
- Ayuningrum, M. A. S. (2015). *Pengembangan Media Permainan Dakon Akuntansi (DASI). dalam Prose Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Kelas XI SMKN 2 Purworejo*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. XIII No. 2 Hal. 97-105.
- Fatmawati, H. (2014). *Implementasi Pembelajaran STAD Berbantu Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol XII No. 1 Hal. 68-80.
- Hidayat, R., Patras, Y. E., & Penelitian, M. *Pendidikan Abad 21 dan Kurikulum 2013: Survey terhadap Guru-guru Sekolah Dasar Mengenai Wacana Perubahan Kurikulum 2013*.
- Lucking, C. B. (2012). *Using Monopoly to Teach Intermediate Accounting Students*. Presbyterian College.

- McGrath, N. & Bayerlein, L. (2013). *Engaging Online Students Through the Gamification of Learning Materials: The Present and the Future*. 30th Ascillite Conference 2013.
- Murti, E. (2013). *Pendidikan Abad 21 Dan Implementasinya Pada Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Untuk Paket Keahlian Desain Interior*.
- Norviana, S. dan Sari, Annisa. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. XIII No. 2 Hal. 71-80.
- Siskawati, M. dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Studi Sosial Vol. 4 No. 1.

Sumber Skripsi:

- Sartikaningrum, R. (2013) *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trinovitasari, A. (2015) *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama: Studi Deskriptif Kualitatif Di SMP Islam Harapan Ibu Pondok Pinang*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Supriati. (2017) *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Clockwise Accounting dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Hasil Belajar*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumber Internet:

- Anjani, C. P. (2012). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. [Online]. Tersedia: <http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> [3 Oktober 2017].

- Rahmat. (2015) Pengetahuan Faktual, Konseptual, Prosedural, dan Metakognitif. [Online]. Tersedia: <http://gurupembaharu.com/15494-2/> [15 November 2017].
- Wikipedia. (2017) *Ular Tangga*. [Online]. Tersedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga [29 Juni 2017].
- Wolk, S. (2008). *Joy in School. Joyful learning can flourish in school—if you give joy a chance.* [Online]. Tersedia: <http://www.ascd.org/publications/educationalleadership/sept08/vol66/num01/joy-in-school.aspx> [9 November 2017].

Sumber Lain:

- _____ (2014) *Pedoman Operasional Penulisan Skripsi*. Program Studi Pendidikan Akuntansi. Tidak diterbitkan.
- _____ (2015) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2015*. Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- _____ (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad-XXI*. Badan Standar Nasional Pendidikan. Tidak diterbitkan.
- _____ (2003) *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI. Tidak diterbitkan.