

**DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE
GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR
INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING
SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

UNDERGRADUATE THESIS PROPOSAL

This undergraduate thesis proposals is submitted in partial fulfilment of the
requirements to obtain the degree of Bachelor Education in
Faculty of Economics Yogyakarta State University



**By:
AVIO GILANG PERMATASARI
11403244005**

**ACCOUNTING EDUCATION DEPARTMENT
ECONOMICS FACULTY
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
2015**

**DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE
GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR
INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING
SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

UNDERGRADUATE THESIS

By:

Avio Gilang Permatasari

11403244005

This undergraduate thesis had been approved and validated on July 3, 2015

To be examined by Team of Undergraduate thesis Examination

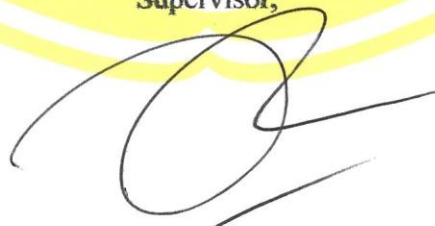
Accounting Education Study Program

Accounting Education Department Faculty of Economics

Yogyakarta State University

Approved by:

Supervisor,



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.

NIP. 19831120200812 1 002

VALIDATION

This undergraduate thesis entitled:

**DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE
GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR
INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING
SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

By:

Avio Gilang Permatasari

NIM. 11403244005

Had been defended in front of the Examiner Team on July 14, 2015 and had been

successfully passed

THE EXAMINER TEAM

Name	Position	Signature	Date
Dhyah Setyorini, M.Si, Ak	Chairman of Examiner & Examiner		July 24 th , 2015
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc	Co-Examiner & Secretary		July 24 th , 2015
Prof. Sukirno, Ph.D	Main Examiner		July 23 th , 2015

Yogyakarta, July 24, 2015

Faculty of Economics

Yogyakarta State University

Dean



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

DECLARATION OF AUTHENTICITY

I, the undersigned below,

Name	: Avio Gilang Permatasarri
Student ID	: 11403244005
Study Program	: Accounting Education
Faculty	: Economics
Undergraduate Thesis Title	: DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING SUBJECTAT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL ACADEMIC YEAR 2014/2015

I hereby declared that this undergraduate thesis proposal is really my own work. According to my knowledge, there is no work or opinions written or issued by others, except as a reference or citation by following the prevalent procedure of writing scientific papers.

Yogyakarta, July 3, 2015

The author,



Avio Gilang Permatasari

NIM. 11403244005

MOTTOS

If you born poor, it's not your mistake. But if you die poor, it's your mistake.

(Bill Gates)

If you can't fly, then run. If you can't run, then walk. If you can't walk, then crawl. But whatever you do, you have to keep moving forward.

(Martin Luther King Jr.)

Hard work beats talent when talent doesn't work hard.

(Tim Notke)

DEDICATIONS

I sincerely dedicate this undergraduate thesis for:

1. My parents, who everyday give me passion to finish this undergraduate thesis proposal
2. For all of people who help me to present this undergraduate thesis proposal

FOREWORD

Praise to Allah SWT for all abundance of His grace and guidance, so I can finish these Undergraduate Thesis. I realized, this Undergraduate Thesis would have been not finish without help from many people. Therefore, I would like to thanked for:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rector of Yogyakarta State University
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dean of Economics Faculty of UNY.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Head of Accounting Education Department and resource of undergraduate thesis who has provided advice and input for the perfection of this thesis.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., lecturer who has provided guidance and direction during the preparation of the thesis.
5. Dhyah Setyorini, M.Si, Ak., my examiner who has provided input, advice, and suggestion for perfection of this thesis.
6. Risqi Ilyasa Aghni, M.Pd, lecturer who became media experts for this thesis that has been provide assessment, advice, feedback, and validate the media.
7. Adeng Pustikaningsih, S.E. M.Si., lecturer who became material experts for this thesis that has been provide assessment, advice, and validate the material.
8. Isroah, M.Si., my academic supervisor who has provided assistance, guidance and advice during the study period.
9. Ir.Yuniar Dwi Retno Aryani, Head of SMK Negeri 1 Bantul who has given permission to research in grade X AK 4 SMK Negeri 1 Bantul
10. Margiyati, S.Pd accounting teacher at SMK Negeri 1 Bantul who has provided help and support during the implementation of these research
11. Students of grade X AK 4 SMK 1 Bantul on their cooperation and participation in the research
12. All of people who can't author describe one by one who has provided support and assistance in the preparation of this thesis

I realized that in the preparation of this thesis still there are many mistake, so researchers appreciate any criticisms and suggestions for the improvement of this thesis. Researchers hope that this undergraduate thesis would be useful for the readers.

Yogyakarta, July 3, 2015

The author,



Avio Gilang Permatasari

TABLE OF CONTENTS

COVER	i
APPROVAL SHEET	ii
VALIDATION SHEET	iii
DECLARATION OF AUTHENTICITY	iv
MOTTOS	v
DEDICATIONS	v
FOREWORD.....	vi
TABLE OF CONTENTS	vii
LIST OF TABLES	x
LIST OF FIGURES	xi
LIST OF APPENDIXES	xiii
ABSTRACT.....	xiv
CHAPTER I: INTRODUCTION	1
A. Problem Background	1
B. Problem Identification	7
C. Problem Restriction	8
D. Problems Formulation.....	9
E. Research Objectives	9
F. Product Specification	10
G. Research Benefits.....	11
H. Developing Assumption and Limitation	13
CHAPTER II: LITERATURE REVIEW	15
A. Theoretical Review	15
1. Accounting Learning	15
a. The Nature of Teaching and Learning.....	15
b. Definitions of Accounting	17
c. Functions and Objective of Accounting Learning in Vocational High School	17
d. Basic Competence of Accounting	18
2. Learning Media	20

a. Definitions of Learning Media	20
b. Media Position in Learning	22
c. Functions and Benefits of Learning Media	22
d. Classification of Learning Media	24
e. Techniques of Learning Media Usage.....	27
f. Media Selection Criteria.....	28
g. Computer Based Learning Media.....	30
3. Educative Game	31
a. Definition of Game	31
b. Types of Game	32
c. Game Impact	36
d. Introduction to Finance and Accounting Game “Yogyaccounting Monopoly”	38
e. Application Making of Game “Yogyaccounting Monopoly”	40
4. Media Feasibility	40
a. Definition of Feasibility	40
b. Importance of Media Feasibility	41
c. Measurement of Media Feasibility	42
5. Game Development Procedures.....	46
a. Borg and Gall Model	46
b. Sugiyono Model	47
c. Dick and Carry (ADDIE) Model.....	49
d. 4D Model.....	51
e. Jolly and Bolitho Model	54
B. Relevant Research.....	55
C. Thought Framework.....	57
D. Research Question	60
CHAPTER III: RESEARCH METHOD.....	61
A. Types of Research.....	61
B. Research Setting.....	61

C. Research Subject and Research Object.....	62
D. Research Procedures	62
E. Data Collection Technique.....	68
F. Data Collection Instruments	69
G. Data Analysis Technique	71
CHAPTER IV: RESEARCH RESULTS AND DISCUSSION.....	75
A. Research Result.....	75
1. Development of Educative Game Yogyaccounting Monopoly	75
a. Analysis Stages.....	75
b. Design Stages	78
c. Development Stages	79
d. Implementation Stages	104
e. Evaluation Stages	104
2. Feasibility of Educative Game Yogyaccounting Monopoly as Accounting Learning Media	105
a. Material Expert.....	105
b. Media Expert	106
c. Introduction to Finance and Accounting Subject Practitioners.....	108
d. Students Response	109
B. Final Media	111
C. Research Limitation	113
CHAPTER V: CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS	115
A. Conclusion	115
B. Suggestion.....	116
REFERENCES.....	117
APPENDIXES	119

LIST OF TABLES

Table	Page
1. Basic Competency and Main Material of Introduction to Finance and Accounting Subject for grade X	19
2. Provisions of Scoring	72
3. Criteria of Assessment Category	72
4. Guidelines for Conversion Quantitative Data to the Qualitative Data with 5-Scale	74
5. Results of Material Experts Validation	105
6. Results of Media Expert Validation questionnaire.....	107
7. Results of Practitioners Validation.....	108
8. Results of Students Validation	109

LIST OF FIGURES

Figure	Page
1. Media Position in Learning System	22
2. Thought Framework.....	59
3. Development Procedures of Learning Media “Yogyaccounting Monopoly”	63
4. Making Characters	80
5. Making Lay Out	80
6. Making Building	80
7. Start Using Scirra Construct 2	81
8. Using Scirra Construct 2 to Finishing Display Game of Choosing Character	82
9. Using Scirra Construct 2 to Finishing Display Game of Playing Monopoly	82
10. Coding Display Game of Choosing Character.....	83
11. Coding Display Game of Playing Monopoly.....	83
12. Main Page Before Revision	96
13. Main Page After Revision.....	96
14. Page of Giving Characters Name	96
15. Dice Box Before Revision	97
16. Dice Box After Revision.....	97
17. Player Box Before Revision.....	98
18. Player Box After Revision	98
19. No Arrow on Rute in Map Before Revision	98
20. Arrow on Rute in Map After Revision.....	99
21. Tax and Bonus Box Before Revision.....	99
22. Tax and Bonus Box After Revision	99
23. Box of Buying City Before Revision.....	100
24. Box of Buying City After Revision	100

25.	Question and Answer Box Before Revision	100
26.	Explanation Box Before Revision	101
27.	Question and Answer Box After Revision.....	101
28.	Explanation Box After Revision.....	101
29.	Game Over Before Revision.....	103
30.	Game Over After Revision	103
31.	Results of Material Expert Validation	106
32.	Results of Media Expert Validation.....	107
33.	Results of Accounting Practitioners Validation.....	109
34.	Results of Students Validation.....	110
35.	Main Page	111
36.	Start Button If Clicked	111
37.	<i>“Belajar Dulu Ya”</i>	111
38.	<i>“Hakekat Akuntansi”</i>	111
39.	<i>“Prinsip Dan Konsep Dasar”</i>	112
40.	<i>“Persamaan Dasar”</i>	112
41.	<i>“Pencatatan Transaksi”</i>	112
42.	<i>“Pengkodean Akun”</i>	112
43.	<i>“Laporan Keuangan”</i>	112
44.	Help Page	113
45.	Choosing Characters Page	113
46.	Naming Characters Page.....	113
47.	Play Page.....	113

LIST OF APPENDIXES

Appendix	Page
1	Process Of Development Educative Game Yogyaccounting
	Monopoly 120
	a. Silabus..... 121
	b. Material and Question..... 143
	c. Plot 182
	d. Flowchart 184
	e. Storyboard..... 186
	f. How to Use 189
2	Feasibility of Educative Game 194
	a. Research Instrument..... 195
	b. Validation Result of Media Expert, Material Expert, Teacher and Students 211
	c. Validation Questionnaires Scoring Recapitulation of Experts .. 212
	d. Validation Questionnaires Scoring Recapitulation of Students. 213
3	Implementation of Learning 214
	a. Documentation 215
	b. Research License..... 216

**DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE
GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR
INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING
SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

By:
Avio Gilang Permatasari
11403244005

ABSTRACT

This research aims to: 1) developing educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul, 2) knowing about the feasibility of educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul based on validation/assessment of material experts, media experts, and practitioners, 3) knowing about the students’s response to the educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer.

This research was a Research and Development (R & D). This research conducted with development model ADDIE which consist of five development stages; 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Validation stages was conducted with product validation by material experts of accounting introduction, learning media experts, and learning practitioner of Introduction to finance and accounting. Product was tested on 31 students of grade X AK 4 at SMKN 1 Bantul.

Based on research results on the development of learning media “Yogyaccounting Monopoly” was feasible to be used in introduction to finance and accounting subject for grade X SMK 1 Bantul. It was proved from the assessment score by material experts that feasibility of material relevance aspects was 4,5; evaluation aspects was 4,5 and effects of learning strategies aspects was 5,0 so would result an average of 4,67 with the category of "Strongly Feasible". The assessment score by media experts that feasibility of language aspect was 4,0; software engineering aspect was 4,25 and visual communication was 4, so would result an average of 4,19 with the category of "Feasible". The assessment score by learning practitioners experts that feasibility of material relevance aspect was 4,0; evaluation aspect was 4,25; language aspect was 4,0 and software engineering aspect was 4,25 so would result an average of 4,13 with the category of "Feasible". Students response that feasibility of material relevance aspect was 4,36; evaluation aspect was 4,26; language aspect was 4,35; visual communication aspect was 4,04 and software engineering aspect was 4,44 so would result an average of 4,29 with the category of “ Strongly Feasible”.

Key Word: Educative Game, Learning Media, Introduction to Finance and Accounting

**DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE
GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR
INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING
SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

Oleh:
Avio Gilang Permatasari
11403244005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan *game* edukatif “Yogyaccounting Monopoly” sebagai media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMKN 1 Bantul, 2) mengetahui kelayakan *game* edukatif “Yogyaccounting Monopoly” sebagai media pembelajaran akuntansi berbasis komputer untuk siswa SMKN 1 Bantul berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi, 3) mengetahui pendapat siswa mengenai *game* edukatif “Yogyaccounting Monopoly” sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D). Penelitian ini dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan; 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Tahap validasi dilakukan dengan validasi produk yang dilakukan oleh ahli pengantar akuntansi, ahli media pembelajaran dan praktisi pembelajaran pengantar keuangan dan akuntansi. Produk diujicobakan pada 31 siswa kelas X AK 4 di SMKN 1 Bantul.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Yogyaccounting Monopoly ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengantar keuangan dan akuntansi untuk kelas X SMKN 1 Bantul. Hal ini dibuktikan dari skor penilaian oleh ahli materi bahwa kelayakan aspek relevansi materi sebesar 4,5; aspek evaluasi 4,5 dan aspek efek bagi strategi pembelajaran sebesar 5,0 sehingga menghasilkan rata-rata sebesar 4,67 dengan kategori “Sangat Layak”. Skor penilaian ahli media bahwa kelayakan aspek bahasa sebesar 4,0; aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 4,25 dan aspek komunikasi visual sebesar 4,33 sehingga menghasilkan rata-rata 4,19 dengan kategori “Layak”. Skor penilaian oleh praktisi pembelajaran bahwa kelayakan aspek relevansi materi sebesar 4,0; aspek evaluasi sebesar 4,25; aspek bahasa sebesar 4,0 dan aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 4,25 sehingga menghasilkan rata-rata 4,13 dengan kategori “Layak”. Pendapat siswa bahwa kelayakan aspek relevansi materi sebesar 4,36; aspek evaluasi sebesar 4,26; aspek bahasa sebesar 4,35; aspek komunikasi visual sebesar 4,04 dan aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 4,44 sehingga menghasilkan rata-rata 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: *Game* Edukatif, Media pembelajaran, Pengantar Keuangan dan Akuntansi

CHAPTER I INTRODUCTION

A. Problem Background

Education is a conscious effort that is done by family, community, and government through the activities of guidance, teaching, and practice, which takes place at school and outside of school for a lifetime to prepare students in order to play their role in environment for the future. Education is also a learning process for developing the potentials, skills, and personal characteristics of students through a conscious and deliberate effort. Potentials, skills, and personal characteristics are main capital to improve the quality of human resources of a nation.

The quality of human resources is a measure of the country progress. Intelligent, independent, creative, innovative, and responsible resource certainly can build a developed country and it is able to compete at national and international level. Educated human resources will be the main capital in national development because educated people can build a strong country easily. People who have a greater ability can also survive in their life in a free trade era.

Efforts to produce a qualified person is through learning. In the learning context, a learning process determines the realization of learning objectives. Learning process achievement indicated by better behavior, relating to changes in knowledge (cognitive), skills (psychomotor), also concerning values and attitudes (affective). Achievements of these changes are influenced by various factors such as teachers, students, environment, learning methods,

and learning media. One of main components in learning process is a teacher, both at school and in other non-formal educational institutions. Teachers play an important role in which case because teachers directly involved in the interactions that occurred in learning process. Teachers are delivered the knowledge, values and norms, also other information for students. Therefore, teachers have to know how and what the good tools that used to delivering information so the students can absorb and practice what the teachers deliver.

Current technological developments drove so fast, it visible from a variety of gadgets that developed at this time and also the digitization of various fields. Development of technology also in line with human needs to improve various facilities that support humans in an effort to finish their job. Computer technology is one of the technologies that can make human job easier. At the present time computer technology is not new technology anymore. This technology has been widely used in various kinds of fields such as education, healthcare, office, telecommunications, business, military, entertainment, and even almost all fields already experiencing computerization. In the past, when the technology has not developed as now, the learning process is still dependent on the teacher as a learning resource. It could be said that if there is no teacher, there is no a learning process. However, when science and technology is developing rapidly, the learning process is no longer monopolized by the presence of a teacher. Students can learn anywhere, anytime and with anyone.

Developments of science and technology encourage an efforts applying technology in learning process. In fact, technological developments not offset with teacher utilization to help students better understand the material that is taught. Most teachers are still using teacher-centered models which are considered more practical in planning and implementation. Teachers still not optimally in utilizing facilities and infrastructure that have been provided by the school and the teachers not develop creative and innovative learning media to be applied in learning. For example personal computers that available at school or even privately owned used only for doing job related to administration, eventhough if the computer is used to create an interactive learning media it will help improve student's activities become more creative and active and also useful to improve their professionalism as an educator.

Teacher-centered model are considered more practical by the teacher, not necessarily get a good response by the students. Students assume that if the teachers using teacher-centered model, it makes teaching and learning process becomes uninteresting and boring. Teaching and learning process in class using teacher-centered model makes students activity are less. Students will not become creative and active. Even, students are not have learning motivation, it can be seen when students do not pay attention when the teacher is explaining materials in learning process.

Learning is process of behavior change through experience (Wina Sanjaya, 2012: 198). The students get experience from various events in their path, both at school and outside of school, whether their own experience or

from other people's stories, current events and the past, and so on. However, the own experience is the best teacher to give a lasting impression for the students in their learning. Students can understand properly what happened in these events because the students actually experience it by themselves so students can avoid wrong perception. In fact, teachers only using book as learning media for students to gain knowledge. This makes students not optimal to gain knowledge because students are not get the experience from own experience. Even students sometimes lazy to read the book so the students are not get learning experience at all. To provide a learning experience directly, the teachers require tools such as pictures, props, videos, and so on. Tools that can help the learning process is called learning media.

Learning media has many benefits if it is used by teachers, but unfortunately teachers are not yet use varied learning media to improve quality of learning process. Learning media is a teacher's tool for teaching and a messenger from learning resources to the recipient of the message. This means that as tools, learning media will facilitate teachers in delivering the material to the students. In addition, learning media helps students to prepare and receive the materials because it can use independently at home. Learning media should be packed as good and interesting as possible so that students become comfortable to learning. One of interesting learning media is educative game.

Most of the students really like to play game either via computer or mobile phone. Students argue that game can be used as a tool for refreshing in

bad moment. But, from many benefits of game there is a negative side too. In fact many students play games that are not useful to increase their knowledge, make addiction and finally forgot to study hard. Even some students purposely bring laptops to school is only to go online and play games. The characteristic of the game that is challenging, addictive and fun can have a negative impact when the game that played is non-educative games. Because of these, it is necessary to develop an educative game that can be used as a learning media that can motivate student to study. Previously, game is only used as an entertainment only, but now the game has a lot of function such as in education field. Application of games for learning media or called educative game starts from development of video games and make it as an alternative learning media for learning activities. This educative game should be developed and it is not only fun but also educational.

Educative game can be processed on many tools, such as computer, mobile phone, tablet, etc. From several researches, it is known that using computers as a media can enhance students's motivation and achievement. Students become more interested in learning because the media that used is not boring and interactive. Beside computers, other media that has been developed at the present time is mobile phone. There is a lot of educative game on mobile phone which developed by researchers, especially mobile phones that have Android operating system. However, in this study, the computer media is choosen by the researcher because not all of students are using Android operating system on their mobile phone. But, almost all of

students have personal computer or laptop at home for doing their homework. In other side, if these games are used as learning media at school so there is no problem with that because the school has computer laboratory that can be utilized.

Based on preliminary observations by the researcher in SMK Negeri 1 Bantul in introduction to finance and accounting subject, learning process is still teacher-centered model. In such model using, it is not only making students activity less but also class feels bored. Students also assume that accounting is a difficult subject to learn. Basically accounting subjects is productive subject in fields of expertise, so accounting subjects will be more practice than theory. In the absence of student learning motivation it will be very difficult for students to practice accounting if they are not reading theory before. On the other side, teacher needs a long time if they explaining the theory more detail. Then there are many materials that can not be delivered by the teachers. Because of this reasons, many students assume that accounting course is a difficult subject to learn. Teachers also assume that changing curriculum for curriculum 2013 to KTSP does not push student and teacher to be more creative and active then educative game is one of solution. With the educative game, researcher expecting that students will learn while playing so they will be happy and enjoying learning process. From the observation in grade X Finance Expertise of SMK Negeri 1 Bantul can be seen that most of the students are really like game, they spent much time to play games both at school and at home. One of game that students like is Get Rich. Get Rich is

one of mobile phone game based monopoly that released by Line brand. Because of that, the researcher has an idea to developing an educative game based monopoly called Yogyaccounting Monopoly. Yogyaccounting Monopoly is learning media based computer for introduction to finance and accounting subject that using modified monopoly as a media. The game will be changed some details to costumize with introduction to finance and accounting materials also character education to be inserted inside.

Based on description above, it is important to develop “Yogyaccounting Monopoly” in vocational high school. Therefore, it is necessary to do research with the title is "Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015"

B. Problems Identification

From the description of the problem background, the problems that can be identified are as follows:

1. Teachers are not maximally utilizing computer technology in learning so the learning media that used is not varied.
2. The learning process is conducted with teacher-centered model so that student's activities in learning process are less active and creative.
3. Teachers are not yet use varied learning media to improve quality of learning process

4. Accounting is often considered as a difficult subject by the students.
5. Teachers have not develop interesting educative games as one of accounting learning media

C. Problem Restriction

Based on problem background and problems identification described above, the researchers restricting the problem in this research is the use of learning media that are not varied, the lack of utilization of the rapidly evolving information technologies and communication at present so it required to development of educative games as a interesting learning media in learning, especially in learning accounting.

Because of that, the researchers intend to conduct research and development of "Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015". Whereas for the basic competencies that will be presented are explaining the meaning, objective, and the role of accounting; explaining the principles and basic concepts of accounting; perform the steps of recording transactions; composing the accounting equation; explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation; preparing accounts data for accounting equation process; describing transactions record in the account; recording transaction in accounts; and composing financial statements for services company. While test to students

held at SMK Negeri 1 Bantul grade X of Finance expertise who have problems phenomenon that has been disclosed in the problem background above.

D. Problems Formulation

Based on problem restriction that described above, so the problem formulation in this research are:

1. How an educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul is develop?
2. How is the feasibility of educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul based on validation/assessment of material expert, media expert, practitioners?
3. How is the students’s response to the educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer?

E. Research Objectives

Based on problem formulation that described above, so the research objective that want to achieve in this research are as follows:

1. Developing educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul

2. Knowing about the feasibility of educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul based on validation/assessment of material experts, media experts, and practitioners
3. Knowing about the students’s response to the educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer

F. Product Specification

Product specifications are expected in this research, as follows:

1. Media produced

Media produced as educative game software that can be used as a learning media containing materials and evaluation/exercises. Media packed as interesting as possible to make students more interested in learning Accounting by utilizing a personal computer so the students can play while learning.

2. Material presented

The material contained in educative game in appropriate with the basic competencies explaining the meaning, objective, and the role of accounting; explaining the principles and basic concepts of accounting; perform the steps of recording transactions; composing the accounting equation; explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation; preparing

accounts data for accounting equation process; describing transactions record in the account; recording transaction in accounts; and composing financial statements for services company for grade X finance expertise students at vocational high school based on curriculum of 2013.

3. Types of learning media

Type of learning media is computer-based learning media. This learning media can be operated via existing computer at school or at home so it can be used as self-learning sources for students.

G. Research Benefits

The expected benefits of this research can be viewed in terms of theoretical and practical with the description as follows:

1. Theoretical benefits

Theoretically, this research can have benefits especially in the field of education as a donations of theory related with the development of computer based learning media on basic competence explaining the meaning, objective, and the role of accounting; explaining the principles and basic concepts of accounting; perform the steps of recording transactions; composing the accounting equation; explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation; preparing accounts data for accounting equation process; describing transactions record in the account; recording

transaction in accounts; and composing financial statements for services company for grade X finance expertise students at vocational high school.

2. Practical benefits

a. For students

- 1) Students can play while learning about accounting material, so students are not bored in learning even they will be more interested in learning.
- 2) The media is appropriate to learning objectives will capable to enhance the learning experience so students can improve students's understanding
- 3) This educative game can be used as an exercises media that are expected to solve the learning problems such as lack of interest in the lesson participating, and students's saturation in learning process.

b. For teachers

- 1) Increasing teachers's knowledge against alternative of innovative and interesting accounting learning media that can be used as a reference for the teachers to developing other learning media
- 2) As a tool to teaching accounting for more fun

c. For researchers

- 1) Gaining knowledge of a creative and innovative learning media making.
- 2) Get a direct opportunity to implement educative game "Yogyaccounting Monopoly" as a student learning media, it is expected to be applied in education as a learning media that utilizing computer technology and can be used as teachers reverence in developing other learning media.

H. Developing Assumption and Limitation

The assumption that used by researcher in this development learning media based computer are as follows:

1. Learning media that composed is alternative learning media that can be used independently by students in anywhere and anytime.
2. Students have a personal computer or a laptop that can be used to open the learning media.
3. The validators have the same view on quality criteria/feasibility of good learning media. Validator in this research is material experts, media experts, and practitioners of accounting learning.

Limitations of computer based learning media development are as follows:

1. The material in this educative games is only limited to financial and accounting introduction with the basic competencies explaining the

meaning, objective, and the role of accounting; explaining the principles and basic concepts of accounting; perform the steps of recording transactions; composing the accounting equation; explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation; preparing accounts data for accounting equation process; describing transactions record in the account; recording transaction in accounts; and composing financial statements for services company.

2. This learning media is shaped 2D animation so in the depiction of moving animation still not look like real.
3. Learning media is only contains a little bit of material and more emphasis on the evaluation/exercises.
4. Ease and smoothness operation on this media depends on the type of personal computer that is used especially on the capacity of available RAM and the amount of applications that are used in personal computers.

CHAPTER II LITERATURE REVIEW

A. Theoretical Review

1. Accounting Learning

a. The Nature of Teaching and Learning

The nature of learning is interaction process towards all of situations that exist around the student. Learning can be viewed as a process that aimed to achieve the goals and behavior process through a variety of experiences that created by the teacher. According Sudjana in Rusman (2009: 83), learning is a process of see, observe, and understand something. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* defines learning as effort to gain intelligence or knowledge. This definition has the meaning that learning is an activity which aims to gain knowledge.

Wittig (1981) in Muhibbin Shah (2005: 90) defines learning as a relatively permanent change that occurs in all kinds/overall behavior of an organization as experience result. This definition is similar to Wina Sanjaya's opinion, according to Wina Sanjaya (2012: 198) learning is process of behavior changing through experience. Cronbach in Rusman (2009: 86) also defines learning same as Wittig and Wina Sanjaya, according to cronbach learning is shown by change in behavior as a result of experience.

So it can be concluded that learning is a process that is done by humans, especially students to gain knowledge that causing behavior

changing are relatively permanent. The nature of learning is interaction process between teachers and students, either direct and indirectly interaction. Direct interaction such as face-to-face learning activities and indirectly such as using various learning media

In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20* about national education systems, stated that learning is interaction process between students with teachers and learning sources in learning environment. It is important for the teachers to understand the learning system, because each teacher will understand about the learning objectives or expected results, learning activities process that have to do, utilization of each component in activity process to achieve the objectives and how to determine the successfulness of these achievement. While in *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, learning is process, a way to make people or human beings to study.

Based on description above, it can be concluded that learning is conscious process to deliver all of information such as science that presented by the teacher to the students, which aims to provide better benefits to behavior changing, increased knowledge, and can provide skills, which involve various components, i.e. students with teachers and learning sources in learning environment to achieve learning objectives.

b. Definitions of Accounting

According to AICPA (American Institute of Certified Public Accountant) in 1970 at Zaki Baridwan (2008:10) :

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi dalam memilih alternative dari suatu keadaan.

According to AAA (American Accounting Association) accounting is process of identifying, measuring and delivering of economic information that enables to do an assessment and appropriate decisions for users of these information. There are so many accounting definition suggested by experts that basically containing same core definition that is related to financial information of an organization. Based on definition of learning and accounting above, it can be concluded that accounting learning is cooperation process between teachers and students to gain knowledge about how to manage the financial information in accordance to predetermined objectives.

c. Functions and Objectives of Accounting Learning in Vocational High School

Based on *standar isi* and *standar kompetensi lulusan satuan pendidikan menengah SMA/MA/SMK*, function of Accounting learning at Vocational high school (SMK) is developing knowledge, skills, attitudes, rational, careful, honest, and responsible through the procedure of

recording, classifying, summarizing financial transactions, composing financial statement and interpretation of company based on *Standar Akuntansi Keuangan (SAK)*. While accounting learning objectives for vocational high school is providing graduates in various basic competencies so they can control and capable to apply the basic concepts, principles, and proper accounting procedures, either for continue their studies to college or to get a job, so it can give benefits for student life.

d. Basic Competence of Accounting

Basic competence defines as knowledge, skills, and attitudes that at least must be controlled by the students to indicate that student has controlled predetermined competency standards (Abdul Majid, 2008: 43). This is basic competence and main material of introduction to finance and accounting subjects that will be contained in game:

Table 1. Basic Competence and Main Material of Introduction to Finance and Accounting Subject for grade X

Basic Competence	Main Material
a. Explaining the meaning, objective, and the role of accounting	Meaning of accounting, Objective of accounting, Role of accounting
b. Explaining the principles and basic concepts of accounting	Principles and Basic concept of accounting
c. Perform the steps of recording transactions	Recording transactions in the document, document transaction that is recorded in journal, Posting from journal to the ledger, Prepare trial balance, Prepare financial statements
4. Composing accounting equation	Definition, Elements, Form, Function, Analysis of transaction effect to the accounting equation, Technique of recording transactions into accounting equation, Composing accounting equation
5. Explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation	Definition, Types, Functions, Analysis of transactions, Account analysis, Analysis of transactions effect into account, Creating transaction records into account
6. Preparing accounts data for accounting equation process	Definition of account encoding, Type of account encoding, Function of account encoding, Transaction analysis, Account analysis, Analysis of transactions effect into account, Creating transaction records into account
7. Describing transactions record in the account	
8. Recording transaction in accounts	Recording transactions into general journal, Posting transactions into general ledger, Composing trial balance, Composing work sheet
9. Composing financial statements for services company	Definition of financial statements, Function of financial statements, Type of financial statements, Forms of financial statements, How to prepare financial statements, Prepare financial statements

Source: Silabus of Introduction to Finance and Accounting Subject for SMK Grade X (2013)

2. Learning Media

a. Definitions of Learning Media

According to R. Abraham and Nana Syaodih S. in Rusman (2012: 64) media is anything that can be used to deliver messages (learning materials), stimulate mind, feelings, concerns and students's ability, so it can be encourage learning process. Learning media is tool or forms of stimulus whose function is delivering learning message. Forms of stimulus that could be used as media i.e. relationship or human interaction, reality, moving images or not, writing, and recorded sound. The utilization of media has objectives to motivate students. Media also should stimulate students to remember what they have learned and providing new learning stimulus.

Meanwhile, according to Arsyad (2002) word "media" comes from Latin language "medius" which literally means middle, intermediate, or introduction. Media is everything that people use to deliver the message. Media can be defined as tools to provide stimulus for students so learning process will occur because media is one of communication components, i.e as messenger from communicator to communicant. Azhar Arsyad (2002) also suggested that practical benefits of using learning media in learning process is able to clarify presentation of message and information so it can facilitate and improve learning process and learning results.

Arief S. Sadiman in Rusman (2009: 162) said that media is all of physical tools that can delivering message and stimulate students to learn,

such as movies, books and tapes. Based on definition above, it can be concluded that media is tool used as an intermediary in learning process, which help teachers to deliver learning materials and attract students to learn.

Learning media defined by Gagne and Reiser (1983) as physical tools which instructional messages will be communicated. So an instructor, printed book, movie or tape recorder and other physical tolls that communicate instructional message called media (Mulyani Sumantri, 2001: 150). Dinje Bowman Rumupuk defines learning media as each tools, both software and hardware that is used as communication media and its aim to improve effectiveness of learning process (Mulyani Sumantri, 2001: 152). Learning media can help students to improve understanding, presenting attractive and reliable data, facilitate data interpretation and condense information (Azhar Arsyad, 2002: 15-16).

Based on description above it can be concluded that learning media are media to delivering messages or information that aims to facilitate learning process and can distribute information from the teacher to the students, so it can stimulate the mind, feelings, concerns and interests of students, finally make student doing learning activities.

b. Media Position in Learning

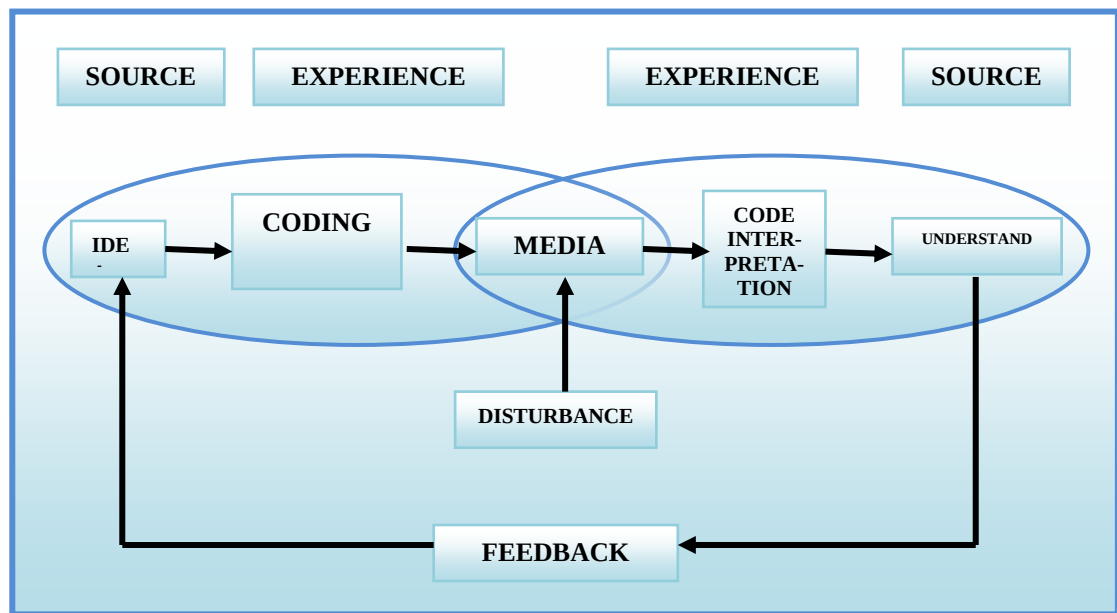


Figure 1. Media position in Learning System (Daryanto, 2010: 7)

Learning process is communication process take place in a system. Learning media have an important position in learning system. Media as a communication tools between communicator to communicant, so media is a distributor learning information or learning message. Without media, communication will not occur and learning process as a communication process will not held optimally.

c. Functions and Benefits of Learning Media

Learning media according to Levie & Lentz (1982) in Arsyad (2011: 16-17), as follows:

1) Attention functions

Media can direct students's attention to concentrate on subject content relating to visual meaning that displayed or accompanying subject material text.

2) Affective functions

This function can be viewed on level of students's enjoyment when studying text with an image.

3) Cognitive functions

This function expressing that visual symbol or image can facilitate objectives achievement to understanding and remembering information or message contained in the image.

4) Compensatory functions

This function gives a context for understanding text to help weak students in reading and organize information to recall.

While the benefits of media according to Arsyad (2011: 26-27) are as follows: learning media is to clarify the presentation of messages and information so it can facilitate and improve learning process and learning results; learning media improving and directing students's attention so it can improving learning motivation, students's interaction with their environment, and students's learning independence based on their abilities and interests; learning media can solve the limitations such as: the senses, space, and time; learning media give experience for students and allow direct interaction with teachers, community, and environment.

Learning media has a very strategic function in learning. There are many students who do not understand the subject material or competence that presented by the teacher to students because lack of learning media empowerment in learning process. According to Rusman (2009: 162) there are several functions of learning media in learning include:

- 1) As a tool in learning process.
- 2) As a component of learning sub-system.
- 3) As a referrer in learning.
- 4) As a game or raising attention and motivation of students.
- 5) Improving results and learning process.
- 6) Reduce the occurrence of verbalism.
- 7) Solving limitations of space, time, effort, and senses power.

Kempt & Dayton in Rusman (2009:164) stated that main function of learning media are:

- 1) *Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.*
- 2) *Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.*
- 3) *Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.*

d. Classification of Learning Media

There are many learning media variety, there are media that can only used when there is a tool to display it and also there are media that is used depends on presence of teacher or mentor (teacher-independent). Gagne and Briggs (1987) in Arsyad (2001: 4) argued that learning media

includes physical tools are used to deliver content of learning material that consists books, tape recorders, cassette, video, camera, video recorder, films, slides (picture frame), photographs, images, graphics, television, and computers. According to Rusman (2009:173), learning media can be classified as follows:

1) From the character, media can be divided into :

a) Visual Media

Visual media is media that can only viewed by using sight senses which consists of projected media and non-projected media such as motionless images or moving images.

b) Auditif Media

Auditif media is media that has messages in auditif form which can stimulate mind, feelings, concerns and willingness of students to studying learning materials.

c) Audiovisual Media

Audiovisual media is media which is combination of audio and visual or commonly called view-heard media.

2) From media range ability, media can be divided into:

a) Media has power to cover widely and simultaneously.

b) Media has power to cover limited by space and time.

3) From the way or techniques of usage, the media can be divided into:

a) Projected media

b) Not projected media

Meanwhile, learning media according to the taxonomy of Leshin, et al (1992) in Arsyad (2011: 81-101):

1) Human based media

This media is useful, especially if our goal is to changes attitudes or want to directly involving with student learning monitoring.

2) Print based media

Examples of print based media are textbook, handbook, journals, magazines, and loose sheets. Several methods used to attract attention in media based text are color, font, and box

3) Visual based media

Visual media are used to facilitate understanding and reinforce memory. Visual can improve students's interest and can give relationship between the content of subject materials with the real world. Visual media examples are images, diagrams, maps, and graphs.

4) Audio visual based media

Produce visual media that using sound need additional work. One of additional work is writing a script and creating a storyboard.

5) Computer based media

Computer role as an extra helper in learning is for presenting subject material content information, exercise, or both of them, are called CAI (Computer Asisted Instruction). CAI supports learning and exercise but learning and exercise is not main transmitter of learning materials.

e. Techniques of Learning Media Usage

According to Daryanto (2010: 114-117) techniques of learning media usage divided into two:

1) Media usage based on place

a) Usage in classroom

In this technique, media use to support the objectives achievement and media will be combined with learning process in classroom situation. The most important is media will be presented in classrooms where teachers and students will interact directly.

b) Usage in outside classroom

Media that is used outside classroom are not directly controlled by teacher or through controlled by parents.

2) Various media usage

a) Media can be used by personal

Media can be used by a person or it called individual learning, a lot of media designed for use by individuals. This media usually are equipped by usage instructions so people can use it independently. It means that people are not need to ask other people about how to use it.

b) Media can be used by group

Learning can take place with considerable number of students or as group. Media is designed to be used by groups also need manual book. This manual book is usually directed to group

leaders or teacher. The advantages of learning using media in a group is group can do discussion of material being studied.

f. Media Selection Criteria

Media was held in order to facilitate learning goals achievement. Applicative level of media becomes something concern. Therefore, there is basic consideration or criteria of media selection for learning needs.

Sadiman (2009: 85) suggested practical consideration of media selection such as: relevance of media to learning objectives, the availability of information about these media, whether or not the review by potential users of media, and the availability of validated media. While for media selection criteria, Sadiman (2009: 85) argued that there are several factors to consider such as instructional objectives to be achieved, the characteristics of students, learning strategies, time allocation, etc. Dick and Carey (1978) in Arief S. Sadiman (2009: 86) revealed that except conformity with objective of learning behavior, there are four factors in media selection, i.e.: availability factor of media sources (whether it should be bought and so on), availability factor of labor and facilities if the media needs to be produced, practicality factor, flexibility, media endurance, and availability factor of cost.

Psychologically, the factors should be considered in media selection presented by Arsyad (2011: 72-75) at least include student's motivation, students individual differences, learning objectives,

organization of content/materials, preparation before student learning, emotion, participation, feedback, reinforcement, practice and repetition, and also implementation. On the other hand, Arsyad mentioned several factors that need to be considered such as resistances (facilities, funding, and so on); content requirements, tasks, and the type of learning; the student's resistances; and also other considerations that associated with effectiveness, capability, and media priority compared to other media.

Heinich (1982) in Azhar Arsyad (2011: 67) suggested a step to selecting media that is more practical refers to media development, with the terms: Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilitize, Require learner response, and Evaluate (ASSURE). This step is almost similar to the steps by Anderson (1987: 19) in selection of media, includes:

- 1) Determining whether media will be selected for information objective or learning;
- 2) Determining how message will be transmitted. Whether media will become instructor tools or media will enable for independent learning without the presence of an instructor;
- 3) Choosing media based on selection diagram considering characteristic of subjects;
- 4) Reviewing selected media;
- 5) Doing development testing.

g. Computer Based Learning Media

According to Rusman, et al (2012: 97) computer based learning is learning program using computer software. Computer systems can deliver learning individually and directly to the students by interacting with subjects that are programmed into computer system, it is called computer based learning. Computer based learning is presentation of learning materials and the expertise or skills in small units, so students can easily learned and understood. Computer based learning is learning that puts computer as an individualized learning system, where students can directly interact with the computer system that is intentionally designed or utilized by teachers.

The same definition stated by Slavin in Dina Indriana (2011: 101), computer based learning refers to various individual learning set by computer. In addition, computers are used to expand learning experience in one class but different subjects. This method can be used to teach new skills, or to help students who have difficulty in learning and also improve the subjects that have been studied.

Dina Indriana (2011: 99) said that learning media based computer is continuous efforts to maximize learning activities as cognitive interaction among students, subject materials, and the instructor (in this case the computer that has been programmed). Computer systems can deliver learning directly to the students through interacting with subjects that are programmed into the system and this is called computer based learning.

3. Educative Game

a. Definition of Game

Game in English word meaning a play or match, or be interpreted as a structured activity that is usually performed for fun. According to Anggra (2008: 6) games is something that can be played by certain rules so there are winners and losers, and usually the purpose is refreshing. While Arief Sadiman (2009:75) stated that “....*Permainan (game) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula*”. Based on experts’s opinion above, can conclude that game is activity that has set of rules, challenges and strategies that should be done by players to achieve game objectives.

According to Sugihartono (2007:3) “*pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan*”. Meanwhile, in Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991) education is defined as process of attitudes and behavior changing of a person or group in an effort to mature the human being through teaching and training. Education is learning process that is obtained by every human being, in this case is the students, the objective is to make students understand, know and be able to think more critically. Education can be formulated as a guide for human growth from birth until they reach physical and spiritual maturity, the interaction of nature and society. Based on the description above, it can be concluded that education is a

consciously and continuously effort conducted by government, families, and society for objective to changing an individual becomes focused and better, in all aspects of life.

Educative game is game designed or made to stimulate the intellect, including increasing concentration and problem solving (Handriyantini, 2009). Educative game is one of media type used to deliver instruction, increasing users's knowledge through a unique and exciting media. Based on description above, it can be concluded that educative game is one of games that can be useful to support teaching and learning process be more fun and be more creative, and used to give instruction or increasing users's knowledge through an exciting media.

b. Types of Game

Henry (2010: 111) divided game into several types are as follows:

1) Maze game

This type of game is the earliest game type appears. This game is using maze (related hallways) in its operations. This game's examples are Pacman and Digger.

2) Board game

This game type is equal to traditional board games such as Monopoly but this game only played on computer. This game more emphasis to the ability of computer as rival player and need the ability

of AI (Artificial Intelligence) that are reliable to make the player feel challenged by this game.

3) Card game

Card game type is similar to board game type such as the original traditional games. The different is only the variations of multiplayer capability and more attractive display than traditional version. This game's examples is Solitaire and Hearts.

4) Battle card game

Example of this game is Battle Card Pokemon but this game genre is rarely exist in Indonesia.

5) Quiz game

This type of game such as Who wants to be a millionaire. Operation of this game is quite simple, players only need to choose correct answer from the multiple choice answers.

6) Puzzle game

This game type give a challenge to players by dropping or eliminate something from the top to bottom or from left to right and variations of movement. Examples of this game type are Tetris and Zuma.

7) Shoot them up

This game type is favorite game because it is easy to play. Usually players's enemy is like plane or any other kind that comes from the top, left or right that to be destroyed by the players using gunfire.

8) Side scroller game

In this type of game players have to move in available flow with a jumping motion, running, settles, and avoid obstacles for enemies's attack or the other.

9) Fighting game

The fight with combination of movement is a priority in this game type.

10) Racing game

This race game give speed vehicle race games that are played.

11) Turn-based strategy game

This game needs players's strategy to win the game. Players make a move after rivals do, and interchangeably. This game example is Empire and Civilization.

12) Real time strategy game

This game is different with turn based strategy that have to wait for other players, in this game the players do not need wait for another player, the faster is the winner.

13) SIM

Simulation of area, city, state, or colonies is priority in this game type. Players arranging variuos sources and determining various desired decisions in the development process.

14) First person shooter

This games type prioritizes movement speed of players in the game. Examples games are Doom or Counterstrike.

15) First person 3D vehicle based

This games type viewed not from the person, but from the ride vehicle or engine.

16) Third person 3D games

This games type is same as FPS, the difference is only point of view. If the FPS players view as first person perspective (i.e. own player's eyes), in this genre players view as a third person perspective.

17) Role-playing game

In this game, players will play becomes a character with various attributes such as health, intelligence, strength, and skill.

18) Adventure game

This game's type is an adventure game where players will see a lot of things and equipment that must be collected for supplies and guide. In general, this game is more emphasis on solving the mystery rather than fight.

19) Educational and edutainment

This game aims to provoke interest of students's learning while playing. This game genre is referring to content and objective of the game.

The format of a game can be purely a genre or mix (hybrid) of several genres. In this research, the developed game is mix of educational and adutainment genre with board games genre. Educative game is chosen because game will be made for educational purposes. While board game is chosen because this research developing a monopoly as learning media that up to now this game still widely favored.

c. Game Impact

The utilization of games in learning has certain advantages and disadvantages. Smaldino (2000: 30-31) described strengths and weaknesses of game in learning are as follows:

- 1) The game provides an interesting framework for learning activities.

The game could be interesting because in game there are pleasure elements that are inserted. Games are not minding age, children, young even olds, all of them can feel so fun when playing game. Specifically in educative game, everyone also can found the knowledge inside.

- 2) The game gives something new compared to regular classroom routine. The game could increasesing interest and attraction in learning something.

- 3) Game gives relaxed and fun atmosphere so it will be very helpful for students (such they who have difficulty in learning) that avoid structured learning.

- 4) The game can keep students interested in repeated tasks, such as memorizing multiplication tables. Material delivered by other methods can be boring, with game learning will be more fun

Some important points about the benefits of game also mentioned on Computer Assisted Investing Special Interest Group (CAI SIG) forum are as follows:

- 1) Type of games that require problem solving strategies can improve the cognitive abilities of children.
- 2) Men and women who are trained to play a video game for 1 (one) month showed increasing of memory tests, and the ability to perform various tasks (multi-task).
- 3) Video games can make players's mindset sharper than before.
- 4) Requiring children to be more creative.
- 5) Children also learn about decisions making of any action performed.
- 6) Developing spirit of cooperation or teamwork when playing with other gamers in multiplayer.
- 7) Developing skills in reading, mathematics, and solve the problem or task. Making children feel comfortable and familiar with technology, especially girls, who do not use technology as often as boys.
- 8) Training between eye and hand coordination, also motor skills
- 9) Increasing self-confidence and self-esteem when they are able control the game

That point is benefit of game or development of cognitive aspects. Then cognitive aspect is one of aspects that become the element of ability in learning process. Meanwhile, there is weakness or limitation of game in learning, as follows:

- 1) Competition in game can be contra productive for students who are less interested in competing or weak in understanding material being taught.
- 2) Without supervision and good management, the students will dissolve in the pleasure of playing and failed to achieve real goals of learning.
- 3) Related to learning, it means that game is made should within context of learning by providing practice or academic proficiency materials, means the game should be designed to achieve the real goals of learning.

From the description above, it can be concluded that the educative game has characteristics, components, principles, strengths and limitations. It can be used as general description, framework and reference to development of educative games based learning media.

d. Introduction to Finance and Accounting Game “Yogyaccounting Monopoly”

Accounting game "Yogyaccounting Monopoly" is learning media for introduction to finance and accounting subject that using modified monopoly as a media. This game is same as traditional monopoly but

created in computer based version. The game will be changed some details to customize with introduction to finance and accounting materials also character education to be inserted inside.

Monopoly is generally large box shaped with small boxes containing names of the city or the country, will be replaced by a map of Yogyakarta, where the name of the country on the game will be replaced with names of regions in Yogyakarta. Players are usually using pawn as subject marker that played in monopoly will be replaced with the characters that can be selected before starting the game. The character will wear traditional clothes of Indonesia as character education for students to love their own tradition and culture and not always western culture oriented. In "Yogyaccounting Monopoly" there are four characters that have been provided.

As a game, "Yogyaccounting Monopoly" will have rules for players. Before starting the game, players should choose a character as a player in "Yogyaccounting Monopoly". To select a character, player should answer accounting questions first. Players will be given an equity of Rp. 100.000.000,-. The winner in this game is the player who can be the first billionaire or player who can buy the largest city when game is finished (twenty turns).

In "Yogyaccounting Monopoly" There are thirty regions which can be built by players. The region is divided into five districts (if the traditional monopoly, there are four sides of region). Each district there

will be one tax department (red area) and one heaven area (green area). In the tax department, players should pay taxes to the country amount Rp.10.000,-. While in heaven area, players are given a fortune to get Rp.10.000,-.

e. Application Making of Game “Yogyaccounting Monopoly”

There are various applications that are used to make this game. Drawing design for beginning game such as character, dice, mapping, logos, etc using CorelDRAW Graphics Suite X7 and Adobe Photoshop CS3 application. While for making animation using Adobe Flash Professional CS5.5A applications. For making music and backsound using Adobe Audition CS5.5 applications. Finishing game to make game engine using Scirra Construct 2 applications. Eventually to run this game needs a browser application such as Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer and others.

4. Media Feasibility

a. Definition of Feasibility

According to Wahyu Supriyanto (2008) “*Studi kelayakan adalah studi awal untuk memeriksa kebutuhan informasi calon pengguna akhir dan tujuannya, batasan, kebutuhan sumber daya, biaya, manfaat, dan kelayakan dari kegiatan yang diusulkan*”. According to Refi Yuliana (2011) “*Studi kelayakan media adalah penelitian dan penilaian tentang*

dapat tidaknya sebuah media berhasil di masyarakat (menguntungkan). Pengertian menguntungkan berhasil atau layak dalam arti sempit adalah keuntungan ekonomi/kapital/finansial/investasi, sedangkan dalam arti luas adalah penerimaan terhadap konten media/citra/pasar/khalayak/sosial budaya.” Based on description above we can conclude that feasibility has purpose to know whether a project brings an advantage or loss advantage. Also knowing if a project is not proper, so it is better to make a conclusion that project is stopped.

b. Importance of Media Feasibility

Feasibility will measure the quality of this development media. Feasibility is important to know how much feasible this media according to experts, practitioners, and students. Feasibility is tools to know whether this media will be usefull for students or not if this media has implemented in learning process. Feasibility is a directive or standard for good media, so from that directive or standard experts, practitioners, and students will review this media then brings the researcher some suggestion, criticism, or opinion. After that, based on that suggestion the researcher will make revision so that the media will be better than before. Because of that, media feasibility has a big role for making better development media and that's why media feasibility also important for this development media.

c. Measurement of Media Feasibility

There are several aspects and criteria on feasibility of learning media based Information and Communication Technology (ICT) by Romi Satria Wahono (2006) as follows:

1) Aspects of Software Engineering

- a) Effective and efficient in development and utilization of learning media

Effective and efficient here means accuracy of resources utilization (CPU, RAM, and hard drive) in order to designed programs are not working slowly, because computer has limitations in speed, memory, and remains storage capacity.

- b) Realiable

Reliable program if the program can be well used, not easily hangs, crashes or stops during operation.

- c) Maintainable (can be maintaned/easy managed)

The program should be arranged with not complicated codes and not too many codes so it can easily be modified, repaired or converted.

- d) Reusability (easy to use and simple in operation)

Created program presenting icons or buttons that can be helpful for beginning users who do not know even about the program so there is no confusion

- e) Appropriateness of applications type selection/software/tool for development

Learning media developed by an appropriate applications and devices for their needs. For example, to create a graphic design should using graphics processing software not using word processing application.

- f) Compatibility (learning media can be installed/run in various existing hardware and software)

Media can be run in various hardware and software conditions not limited to certain computer specifications.

- g) Integrated learning media program packaging and easy execution

All of elements in media are well packaged. The installation process runs automatically by using the autorun. With one installing, the program can be used directly without installing one by one. In other hand, program can also developed without installation process. It's means simply by clicking one icon, the program already used.

- h) Completely learning media program includes: installation instructions (clear, concise, complete), trouble shooting (clear, structured, and anticipatory), program design (clear, describe the program workflow).

Media contains complete instructions so users will not confuse. Documentation has been made include: installation instructions, trouble shooting, and program design.

- i) Reusable (in part or entire program of learning media can be reused to develop other learning media). All of components in media can easily used for other programs.

2) Aspects of Learning Desain

- a) Clarity of learning objectives (formulation, realistic). The objectives were written in a clear, realistic, and measurable. With clear objectives formulation, students knowing the benefits and clear directions when they using these media.
- b) The relevance of learning objectives with basic competence/curriculum that has been created by teachers
- c) The scope and the depth of learning objectives that arranged
- d) The appropriateness of learning strategies utilization
- e) Interactivity
- f) Provision of learning motivation
- g) Contextuality and actuality
- h) Completeness and quality of learning assistance substance
- i) Compatibility material with learning objective
- j) The depth of material contained in media
- k) Material easily to be understood even presented as a game

- l) Presented material systematically arranged, coherent, and clear logical flow
- m) The clarity of description, explanation, examples, simulations, exercise
- n) Consistency between evaluation with learning objectives
- o) The appropriateness and permanence of evaluation tools
- p) Giving feedback or response to evaluation results

3) Aspects of Visual Communication

- a) Communicative: visual and audio elements in accordance with learning materials so students more easily to understood.
- b) Creative: visualization is uniquely presented and brings a new atmosphere so it can attract students's attention.
- c) Simple: visualization is not complicated but interesting for students with the goals is presentation of material still clearly.
- d) Audio element (narration, sound effects, back sound, music) based on the character and topic
- e) Visual (layout design, typography, color) based on the theme and attract attention
- f) Moving media (animation, movie); animation can be used to simulate subject materials
- g) Interactive Layout (navigation icon); navigation are arranged with a familiar and consistent form

5. Game Development Procedures

There are various models of media development procedures in research and development, as follows:

a. Borg and Gall Model

Borg and Gall in Endang Mulyatiningsih (2012: 163) stated the stages of research and development, are as follows:

- 1) Research and Information Collection, in this stages include the study of literature relating to the cases researched, and preparations to formulate a research framework
- 2) Planning, in this stages include formulating skills and expertise related to the problem, determine the objectives to achieved at each stages, and if possible/need to do feasibility research on limited basis
- 3) Develop preliminary form of product, is to develop forms of beginning product to be produced. Included in this step is the preparation of supporting components, preparing guidelines and manuals book, and evaluating the feasibility of supporting tools
- 4) Preliminary field testing, is to do beginning field testing on limited scale involving subject as much as 6-12 subjects. In this stages the collection and analysis of data can be conducted by interviews, observation or questionnaire
- 5) Main product revision, is make improvements to beginning product that produced based on beginning test results. This improvement is possible to did more than one occasion, according to the results shown

in limited testing, so finally obtained main draft products (models) are ready to be tested widely

- 6) Main field testing, the main testing involving all students
- 7) Operational product revision, is doing repairs/improvements to the widely test results, so the product has been developed is operational model design that already validated
- 8) Operational field testing, is validation test stages towards generated operational model
- 9) Final product revision, is make ending improvements of developed model in order to produce the final product
- 10) Dissemination and implementation, is stages of distribute product/developed model

b. Sugiyono Model

According to Sugiyono (2012: 409) stages of research and development include:

- 1) Potential and problems

All research start from potential or presenting problem. Potential or problem is something that when empowered will have value added. The problem is the deviation between expected and which occurs.

2) Data collection

After potential problems are identified, then do collecting information. Informations are collecting to know user's needs towards developed products through research and development.

3) Product design

Based on the results of analysis needs, next stage is make product design that have been developed.

4) Design validation

Design validation of product design assessment process conducted by researchers based on rational thought, without field testing. Product validation can be done by asking some experts to assess products design that have been developed. The experts will give suggestion to product design improvements.

5) Design revision

After product design is validated through experts's assessment or discussion forum, researchers revised developed products design based on suggestion from experts and from discussion forum.

6) Product testing

The testing was conducted to determine the effectiveness of the products developed. The test can be performed on a limited group.

7) Product revision

Product revision conducted for several reasons, as follows: a) conducted testing is still limited, so it is not reflection the actual

situation and condition, b) There is weaknesses and deficiencies in developed products testing, c) the data to revise product can be captured through user product or product target.

8) Usage testing

Usage testing conducted on widely group to examine the effectiveness of developed product and obtaining suggestion to revise the final product.

9) Product revision

After conducting product testing on widely group, the final product revision is conducted based on obtained suggestion.

10) Mass production

This stage is the final stage of research and development. In the education field, mass production of developed product is an option which has implications of usage widely.

c. **Dick and Carry (ADDIE) Model**

In Endang Mulyatiningsih (2011: 5) presented development procedures model, are as follows:

1) Analysis

At this stage, the main activity is to analyze the need for the development of models/new learning methods and analyzing the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods. The development of new learning methods is preceded by a

problem in the model/learning methods that have been applied. After analysis of the problem, the researcher need to develop models/new learning method, researchers also need to analyze the feasibility and the terms of the development of models/new learning methods. For example, process analysis can be done by answering the following questions:

- a) Whether the model/new method is able to overcome learning problems faced?
- b) Whether the model/new method has the support facilities to be applied?
- c) Whether the lecturer or teacher is able to apply the model/new learning methods?

2) Design

This activity is a systematic process that starts from the set of learning objectives, designing scenarios or learning activities, designing learning tools, designing learning materials and tool evaluation of learning results.

3) Development

In the design phase, it has been prepared a conceptual framework application of the model/new learning methods. In the development phase, which is still conceptual framework is realized into products ready to be implemented.

4) Implementation

At this stage, design and methods that have been developed are implemented in a real situation, that is in the class.

5) Evaluation

After methods are applied then beginning evaluation is conducted to give feedback on model applied/next methods. The results of the evaluation are used to provide feedback to the user models/methods. Revisions were made in accordance with the results of the evaluation or needs that have not been met by the model/new method.

d. 4D Model

In Endang Mulyatiningsih (2012: 195), 4D model explaining development stages are as follows:

1) Define

Thiagrajan (1974) analyzing 5 activities are conducted in define stages as follows:

a) Front and analysis

In this stage, researchers are conducting beginning diagnosis to increase efficiency and efectivity of learning.

b) Learner analysis

In this stage, researchers learn about students's characteristics, such as: ability, learning motivation, experience background, etc.

c) Task analysis

Teachers analyzing main task that have to control by students, so students can achieve minimum competency.

d) Concept analysis

Analyzing concepts that will be taught, arranging stages that will carried out rationally.

e) Specifying instructional objectives

Writting learning objectives, behavior changing that expected after learning

2) Design

In design stage, researchers have been made beginning product (prototype) or product design. In the context of learning model development, this stage is preparing model conceptual framework and learning devices (materials, media, evaluation tools) also simulating model usage and learning device in small scope. Before the draft (design) products continue to next stage, design of products (models, textbooks, etc.) need to be validated. Based on validation results, there is possibility that product design still needs to be improved in accordance with validator suggestion.

3) Develop

In context of learning model development, development activities (develop) is conducted with the following steps:

- a) Model validation by experts/specialists, matter are validated include the use of model guidelines and learning model devices. An expert team who are involved in validation process consists of: learning technology experts, subject experts, learning outcomes evaluation experts.
- b) Model revision based on suggestion from the experts at validation
- c) Limited test of learning in classroom, according the real situation that will be faced.
- d) Model revision based on test results
- e) Implementation of model in a wide area. During implementation process, the effectiveness of model and developed model device will be tested. The effectiveness testing can be conducted with experiments or Classroom Action Research (CAR).

4) Disseminate

Dissemination stage is conducted by socialization of teaching materials through limited distribution for teachers and students. This distribution is intended to obtain a response, feedback on teaching materials that have been developed. If response of teaching materials user target has been good, so it is conducted printing in large quantities and it is necessary to build marketing in order to teaching materials will be used by user widely.

e. Jolly and Bolitho Model

Jolly dan Bolitho in Emzir (2012: 277) presented stages of development procedures are as follows:

- 1) Identification, identification by teacher or learner(s) of a need to fulfill or a problem to solve by the creation of materials.
- 2) Exploration, exploration of the area of need/problem in term of what language, what meaning, what functions, what skill, etc.
- 3) Contextual realization, contextual realization of proposed new materials by the finding of suitable ideas, contexts or texts with which to work.
- 4) Pedagogical realization, pedagogical realization of material by the finding of appropriate exercises and activities and the writing of appropriate instructions for use.
- 5) Physical production, physical production of materials, involving consideration of lay out, type size, visuals, reproduction, tape length, etc.
- 6) Use, use of materials by students.
- 7) Evaluation, evaluation of materials against agreed objectives.

This research is using ADDIE development procedure. ADDIE is an acronym for Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluations. According to Emzir (2012: 275) model of research and development system designed by Walter Dick and Lou Carey is the most widely used models. ADDIE development procedures is using in this research

because the steps that conducted always systematically. Stage of ADDIE also refers to the results on previous stage so it will obtain new quality educational product. Another reason, ADDIE is the most effective and efficient model used to solve the problem in this research that is to determine the feasibility of developed products, not to determine the increase of student motivation or the increase of student achievement.

B. Relevant Research

1. Diah Putriani (2014) which researching on “*Pengembangan Akuntapoli (Akuntansi Monopoli) Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK*” with the result showed that *Akuntapoli (Akuntansi monopoli)* learning media declared “Feasible” is used as learning media. Assesment by material experts on material aspects is 89,23 % (“Very Feasible”), language aspects is 80 % (“Feasible”), and learning aspects is 80% (“Feasible”). Assesment by media experts on language aspects and visual display is 71 % (“Strongly Feasible”), and media engineering aspects is 96 % (“Feasible”). Assesment by accounting learning practitioners on material aspect is 86,67 % (“Strongly Feasible”), language aspect is 80 % (“Strongly Feasible”), learning aspects is 86,67 % (“Strongly Feasible”), language aspects and visual display is 88,35 % (“Strongly Feasible”), and media engineering aspects is 89,32 % (“Strongly Feasible”). Assesment by Grade X Accounting students at vocational high school showing positive response to media which data results 0,76 (“Good”). The difference between

this research and research that will conduct is the type of media that was developed in research. The type of media that was developed in this research is traditional learning media, while in research that will be developed is learning media based computer.

2. Asriyatun (2014) which researching on “*Pengembangan Game Edukatif berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi SMK Kelas XI*” with the results showing that the feasibility of educative game as learning media based on media experts assessment obtained an average value 4,26 (“Strongly Feasible”), material experts obtained average value 4,14 (“Feasible”), Accounting learning practitioners obtained average value 4,77 (“Strongly Feasible”), and assessment by students showing average value 4,43 (“Strongly Feasible”). The difference between this research and research that will conduct is the type of educative game. The type of educative game used in this research is *Role-Playing Game (RPG)*, while the type of game that will developed is *board game*.
3. Syahida Norviana (2014) which researching on “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*” with the results showing that the feasibility from media experts is 71,76% (“Strongly Feasible”). Assesment by materials experts is 88,5% (“Strongly Feasible”). Assesment by students is 91 % (“Strongly Feasible”). The difference between this research and research that will conduct is research place. This research conducted at SMK Negeri 1 Tempel

but research will conduct at SMK Negeri 1 Bantul. The game type in this research is same with research that will conduct, it is board game type.

C. Thought Framework

Learning is process of interaction between learners and their environment to achieve learning objectives that have been determined. The learning process is also transfer of knowledge gained by the students from the environment. The learning process will be effective if the students feeling pleasant conditions. To bring pleasant atmosphere in learning process, teachers should optimize the use of interesting learning methods and interesting learning media. One way to achieved pleasant atmosphere is fun learning media.

The use of appropriate media will make the students learn easily and feel happy in learning process. Utilizing science, technology, information and communication will help teachers to produce innovative and creative learning media. Especially for advanced days like today, with utilizing technology so students can learn whenever and wherever the students want. One of technology that can be used as learning media is an educative game. Educative game is one of learning media based technology developed for an effort to create effective and enjoyable learning so it can improve students's motivation to learn and if students's motivation increased, the students's achievement also increased indirectly.

Game educative for financial and accounting introduction subjects "Yogyaccounting Monopoly" is made through several stages, namely analysis,

design, development, implementation, and evaluation. The analysis is to determine content of finance and accounting in accordance with basic competencies of curriculum 2013 that have been defined above. In accordance with curriculum 2013, grade X students at vocational high school being taught the basics of accounting such as introduction to finance and accounting subjects. Several basic materials being taught are explaining the meaning, objective, and the role of accounting; explaining the principles and basic concepts of accounting; perform the steps of recording transactions; composing the accounting equation; explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation; preparing accounts data for accounting equation process; describing transactions record in the account; recording transaction in accounts; and composing financial statements for services company. This material is importance basic materials to be understood by the students. If the students can understand these accounting basic materials, then this material will become a basic for the students to understanding other materials. Therefore, students need to understand this material very well to support further accounting materials.

After researchers determined the material that will be used in this educative game, so the next stage is design. The design stage includes creating a flowchart such as main mapping and planning game design through storyboarding. At this design stage, the design of educative game "Yogyaccounting Monopoly" which has been made then implemented.

Furthermore, the components that have been made at the design stage and then combined to produce complete product. Products as learning media then validated by media experts and materials experts. If the researchers got a suggestion to make changes then this product will be revised based on suggestion given by media experts and materials experts. When the product getting validation from media experts and materials experts after that learning media will be test to prospective users, at this stage is called implementation stages. After the product is entering implementation stage, next stage is to evaluate weaknesses of the product and if product testing results meet the feasibility criteria so last stage is the product will be published.

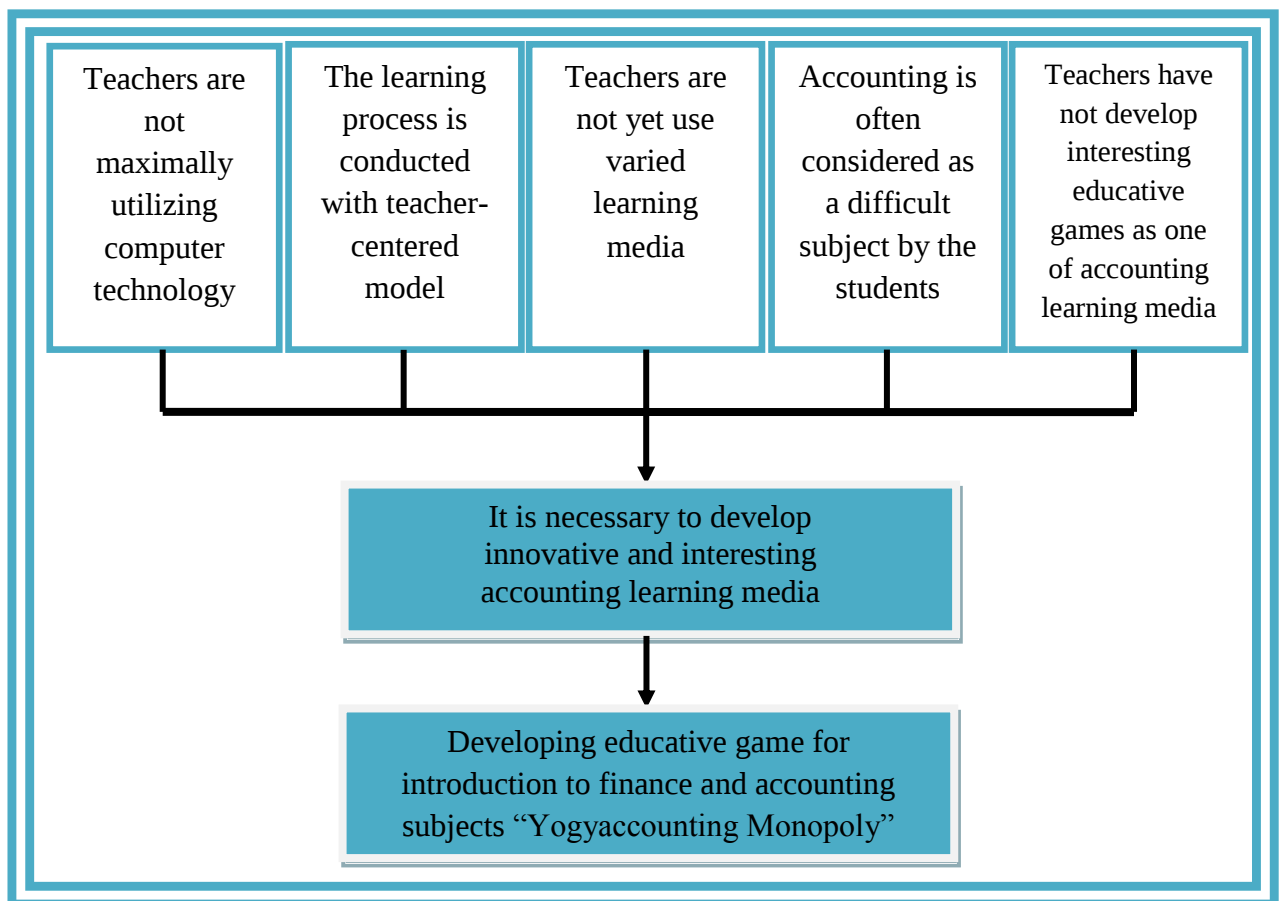


Figure 2. Thought Framework

D. Research Question

Based on problem background, problem formulation and theoretical review that described above, so research question that proposed and expected to gain the answer through this research are as follows:

1. How to develop an educative game “Yogyaccounting Monopoly” as a accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul?
2. How about the feasibility of educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer for students at SMK Negeri 1 Bantul based on validation/assessment of material expert, media expert, practitioners ?
3. How about the students’s response to the educative game “Yogyaccounting Monopoly” as accounting learning media based computer?

CHAPTER III RESEARCH METHOD

A. Types of Research

Type of research that used in development of educative game "Yogyaccounting Monopoly" is research and development methods (R & D). According to Sugiyono (2011: 297) research and development methods is research method that used to produce specific product and testing the effectiveness of these products. In order to produce specific products then used research that the characteristic is analysis of needs and for testing the effectiveness of these products to function properly, so it is necessary to make a research to test the effectiveness of these products. The purpose of this research is to develop an innovative and creative educative game product on accounting lesson with systematic stages and then tested for feasibility in terms of materials and media.

B. Research Setting

The implementation of product testing will be conducted at SMK Negeri 1 Bantul is located on Jalan Parangtritis KM. 11, Sabdodadi, Bantul, Yogyakarta. This research was carried out in stages over period of November 2014 – Juni 2015 which includes planning, research, and reporting.

C. Research Subject and Research Object

Research subject (product testing subject) is student grade X AK 4 in SMK Negeri 1 Bantul. Selected class consists of 31 students. Moreover, research subjects that involved in this research is one of media experts (lecturer of accounting education Yogyakarta State University), one of material experts (the lecturer of accounting education Yogyakarta State University), and Accounting learning practitioners (Accounting teacher of SMK Negeri 1 Bantul). While research object is the feasibility of educative game "Yogyaccounting Monopoly" as accounting learning media for vocational high school which includes validation/assessment for material relevance aspect, organizing materials aspect, evaluation/exercises aspect, languages aspect, software engineering aspect, and visual appearance aspect.

D. Research Procedures

The procedure of this research using model approach designed by Walter Dick and Lou Carey namely ADDIE development model. According Emzir (2012: 275) ADDIE development model is the most widely used models. This development model consists of five stages that include analysis, design, development, implementation, and evaluation. Development procedures of learning media "Yogyaccounting Monopoly" are as follows:

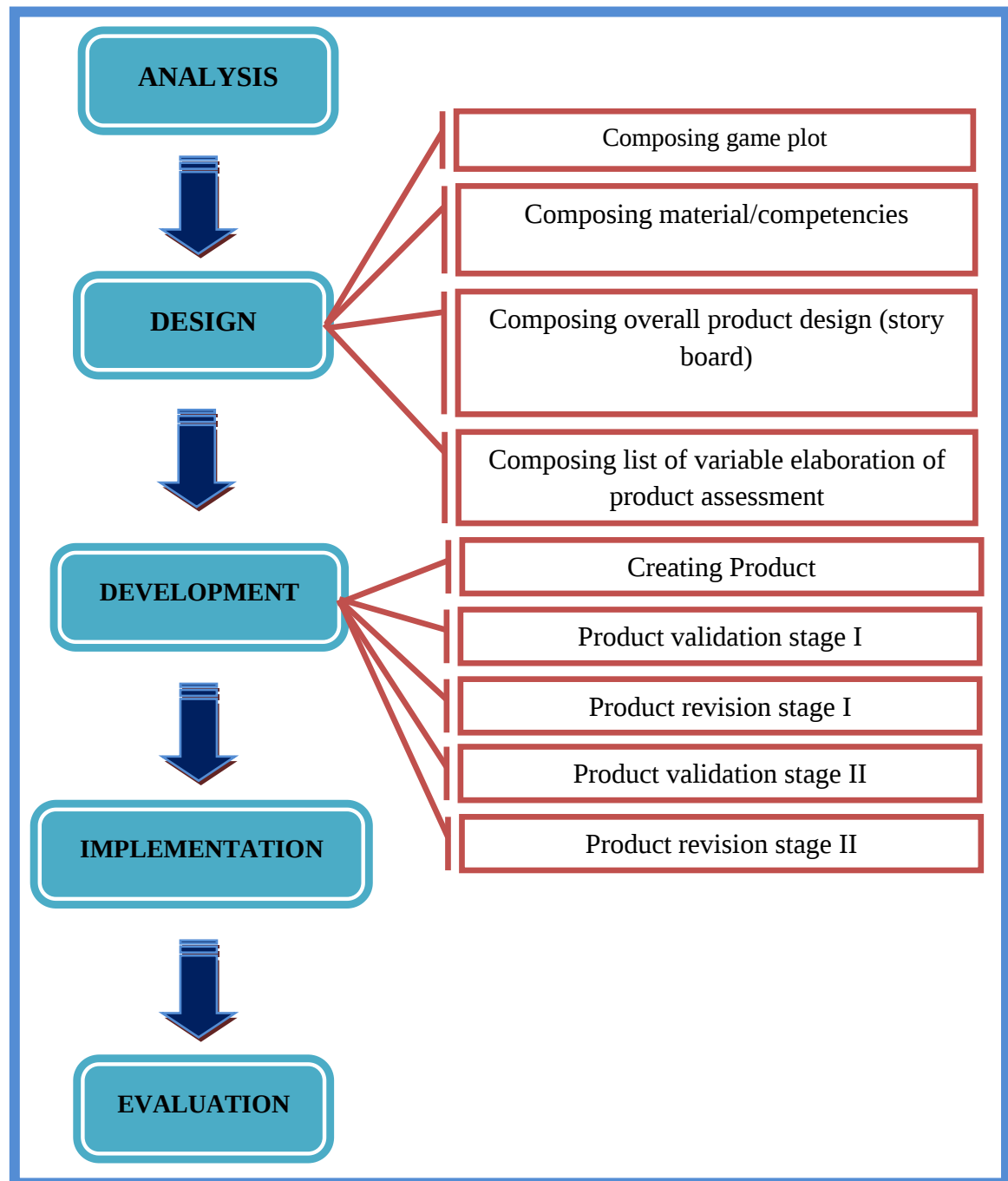


Figure 3. Development procedures of learning media "Yogyaccounting Monopoly"

1. Analysis Stages

At this stage, main activity is analyzing necessity of model development/new learning methods and analyzing the feasibility and the terms

of models development/new learning methods. The development of new learning methods is conducted because there are problems in the model/learning methods that have been applied (Endang Mulyatiningsih, 2011: 5). Problems that exist already explained on problem background that described above, this research starts from availability of school facilities. Availability of school facilities, such as availability of computer infrastructure can be used more optimal for learning activities. Also for solving lack of innovative learning media problems, and teachers-centered learning problems. So, in this stages consists of three analysis: analysis of students include needs and characteristics of students who will be the users of educative game product, analysis of basic competencies that will be used in this game, analysis of instructional include elaboration of basic competencies which have been choosed at competence analysis to be learning indicator that presented in this educative games.

2. Design Stages

After analysis stages conducted, based on that results so next stages is design stage or design of educative game products "Yogyaccounting Monopoly". In this stage includes several steps as follows:

a. Composing game plot

Making game plot was the steps to make the contents of the game. The contents of the game such as how to arranging game page (which page would be displayed first and then the next page that would be displayed), what are the contents of each page (what are the buttons

that available in the page), how the placement of the buttons, and what are the contents of each buttons (what would be displayed if players click the buttons).

b. Composing materials framework/competence;

After researchers chosen the competencies that would be used in this educative game, so the next steps was making question, answer, and explanation

c. Composing overall products design (story board);

After all of material, questions, and answers have been made, the next step is developing story board. The purpose of making story board is to connect every part of product, so in this stages material, questions, and answers can be incorporated and can be connected to each other.

d. Composing list of variable elaboration for product assessment;

Product assessment instrument of this research are checklist questionnaire for materials experts, media experts, and Accounting learning practitioners. While product assessment instruments for students will using combination of closed and open questionnaire. Product assessment instruments consulted and validated by Accounting education lecturer of Yogyakarta State University.

3. Development Stages

After design was made, all of components that have been prepared at design stage are arranged into a product unity based on design. This educative game product developed or manufactured to be a ready to use

product that will be validated and tested to students. Stage of development consists of:

a. Product manufacture

Process of game manufacture includes manufacture of interfaces, coding, testing, and packaging. After all of components are made in design stages, then at this stage all of components arranged into a unity.

b. Product validation stage I

Validation is product assessment process conducted by experts to give assessment based on rational thinking and product testing. At this stage, beginning product will be validated by two lecturers as materials experts who will assess appropriateness or correctness of the concepts that contained in game, two lecturers as media experts who will assess the feasibility of game in terms of content, language, visual display, and ease of operation. The result as suggestions, comments, and feedback can be used as first revision basis for developed product.

c. Product revision stage I

After product is validated by experts, game feasibility data and also suggestions for improvement will be obtained. Furthermore, game will revised or improved based on advice given by experts before product is tested to users. If product was validated on first stages, so after that product will be revised on the first time based on feedback and suggestions for improvement are given by materials experts (lecturer) and media experts (lecturer).

d. Product validation stages II

At this stage product is validated by Accounting learning practitioners. Accounting learning practitioners is one of Accounting teachers in vocational high school to validate the feasibility of game using instruments that have been developed in previous stage.

e. Product revision stages II

After product validated in second stage, at this stage product revised based on feedback and suggestions for improvement are given by the teacher in this case as material experts. The revised product at this stage then used in implementation stages for tested to students.

4. Implementation Stages

Products that have been validated and improved then tested or applied to students in the class. Testing product conducted for student grade X Finance expertise 4 at SMK Negeri 1 Bantul as many as 31 students. Testing was conducted to determine the feasibility of developed product in learning activities. At this stage also distributed questionnaires to measure and determine students's opinion/students's responses about products that have been made.

At this stage product was revised based on feedback and suggestions from students who obtained from questionnaires that was distributed in product testing stage. However, in this revision will consider the input and advice from validators first in order to avoid contradictory with previous improvements.

5. Evaluation Stages

In previous stage has been known analysis data obtained from product feasibility assessment results. So in this product evaluation stage will be conducted analysis data obtained from material experts, media experts, Accounting learning practitioners and students. In previous stage has also been revised by advice from material experts, media experts, Accounting learning practitioners and students so at this stage product has been produced as Accounting educative game "Yogyaccounting Monopoly" which has been improved and enhanced.

E. Data Collection Technique

Data collection techniques used to collect data from materials experts, media experts, Accounting learning practitioners, and students such as feedback, criticisms, and suggestions for development of educative game using questionnaires. Questionnaire is data collection technique conducted by giving a set of written questions or written statement for respondent to answer (Sugiyono, 2011: 199).

According to Suharsimi (2009:28) classify questionnaires as follows:

1. In terms of who answering the questionnaire are divided into two, namely direct and indirect. The questionnaire is direct if questionnaire is delivered and filled directly by people who will be asked for their answer. The questionnaire is not direct if questionnaires is delivered and filled indirectly by people who will be asked for their answer.

2. In terms of how to answer the questionnaire is divided into six: closed, open, checklist, interviews, observation and biography. Based on various questionnaires above, in this research using directly questionnaire and with check list to answer.

The type of data in this research is qualitative data and quantitative data, the data were descriptive statistically analyzed. The collected data in this research include qualitative and quantitative data, as follows:

1. Qualitative data is data on development process of learning media such as criticism and advice from material experts, media experts, Accounting learning practitioners, and students. Qualitative data such as criticism and advice from material experts and media experts then analyzed and described by qualitative descriptive to revise developed products.
2. Quantitative data is the core data in this research. Quantitative data is data of learning media feasibility assessment by materials experts, media experts, Accounting learning practitioners and student responses about the products that have been developed. Quantitative data obtained from assessment scores of questionnaire results. Quantitative data derived from questionnaires by material experts, media experts and also questionnaires by students then calculated average score with the formula adapted from Arikunto (2006: 264).

F. Data Collection Instruments

Data collection instrument that used is questionnaire. Questionnaire was used to measure quality of developed media. Questionnaire on this research is

used to obtain data from media experts, materials experts, Accounting learning practitioners and students as a substance to evaluate the product/developed media.

Questionnaire was used to obtain quality data of game "Yogyaccounting Monopoly" as Accounting learning media viewed from various aspects: materials relevance aspects, materials organizing, evaluation/exercises, languages, software engineering, and visual display. Finally, questionnaire contained input and suggestion to improve product so it will make the product better than before. The list of variable elaboration questionnaire for experts, Accounting learning practitioners, and students that used in this research is described in appendix of the report.

Measurements scale on product validation questionnaire using Likert scale that was used to measure attitudes, opinions, and person or group of people perceptions about a phenomenon. Research variables are measured with Likert scale that described be variable indicators then it used as constituent starting point of instrument item, it can be a statement or question. The answer of each instrument item on Likert scale has gradations from very positive to very negative. Likert scale to measure the feasibility of learning media using five alternative answers that is strongly agree, agree, neutral, disagree, and strongly disagree (Sugiyono, 2011: 93). Furthermore, in order to obtain quantitative data, five alternative answers were scored as follows:

1. Number 5 means : strongly feasible,
2. Number 4 means : feasible,
3. Number 3 means : neutral,
4. Number 2 means : not feasible,
5. Number 1 means : strongly not feasible.

G. Data Analysis Technique

The collected data will be analyzed to determine assessment and opinions of resulting product.

1. Data of product development process

Data of product development process is descriptive data. Data of product development process obtained from material experts, media experts, accounting learning practitioners and students as a correction and input. Correction and input are used as reference for product revision.

2. Data of product feasibility assessment by experts, practitioners and students

Data of product feasibility assessment obtained from the results of questionnaire filled by media experts, materials experts, accounting learning practitioners, and students. Then data were analyzed by following steps as follows:

- a. Changing qualitative assessment become quantitative assessment based on definition at Table 2.

Table 2. Definitions of Scoring

Category	Score
SF (Strongly Feasible)	5
F (Feasible)	4
N (Neutral)	3
NF (Not Feasible)	2
SNF (Strongly Not Feasible)	1

Sources: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

- b. Calculating average score for each indicators by this formula :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Description:

$\bar{x}$ = Average score

$\sum x$ = Total score

N = Total items

(Eko Putro Widyoko, 2011: 237)

- c. To interpret total of score average for each aspect qualitatively using following criteria on Table 3:

Table 3. Criteria of Assessment Category

Score	Formula	Value	Category
5	$\bar{x} \geq xi + 1,8 \text{ ISD}$	A	SF (Strongly Feasible)
4	$xi + 0,6 \text{ ISD} < \bar{x} \leq xi + 1,8 \text{ ISD}$	B	F (Feasible)
3	$xi - 0,6 \text{ ISD} < \bar{x} \leq xi + 0,6 \text{ ISD}$	C	N (Neutral)
2	$xi - 1,8 \text{ ISD} < \bar{x} \leq xi - 0,6 \text{ ISD}$	D	NF (Not Feasible)
1	$\bar{x} \leq xi - 1,8 \text{ ISD}$	E	SNF (Strongly Not Feasible)

Information :

Maximal score	= 5
Minimum score	= 1
Maximum ideal score	= total indicators x the highest scores
Minimum ideal score	= total indicators x the lowest scores
$\bar{x}$	= scores that obtained
xi	= $\frac{1}{2}$ (maxs ideal score + min ideal score)
ISD (Ideal Standard Deviation)	= $\frac{1}{6}$ (maxs ideal score – min ideal score)
(Eko Putro Widoyoko, 2009:238)	

Maximum ideal score = 5

Minimum ideal score = 1

$$\bar{xi} = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$ISD = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

$$\begin{aligned} \text{5-Scale} &= \bar{x} > xi + 1,8 ISD \\ &= \bar{x} > 3 + (1,8 \times 0,67) \\ &= \bar{x} > 3 + 1,206 \\ &= \bar{x} > 4,206 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{4-Scale} &= xi + 0,6 ISD < \bar{x} \leq xi + 1,8 ISD \\ &= 3 + (0,6 \times 0,67) < \bar{x} \leq 4,206 \\ &= 3 + 0,402 < \bar{x} \leq 4,206 \\ &= 3,402 < \bar{x} \leq 4,206 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{3-Scale} &= xi - 0,6 ISD < \bar{x} \leq xi + 0,6 ISD \\ &= 3 - 0,402 < \bar{x} \leq 3,402 \\ &= 2,598 < \bar{x} < 3,402 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{2-Scale} \quad &= xi - 1,8 \text{ ISD} < \bar{x} \leq xi - 0,6 \text{ ISD} \\
&= 3 - (1,8 \times 0,67) < \bar{x} \leq 3 - (0,6 \times 0,67) \\
&= 3 - (1,206) < \bar{x} \leq 2,598 \\
&= 1,794 < \bar{x} \leq 2,598 \\
\text{1-Scale} \quad &= \bar{x} \leq xi - 1,8 \text{ ISD} \\
&= \bar{x} \leq 1,794
\end{aligned}$$

Based on above calculations, conversion of 5-scale quantitative data can be simplified as presented in following table.

Table 4. Guidelines for Conversion Quantitative Data to the Qualitative Data with 5-Scale

Value	Score Interval	Criteria
A	$\bar{x} > 4,206$	Strongly Feasible
B	$3,402 < \bar{x} \leq 4,206$	Feasible
C	$2,598 < \bar{x} \leq 3,402$	Neutral
D	$1,794 < \bar{x} \leq 2,598$	Not Feasible
E	$\bar{x} \leq 1,794$	Strongly Not Feasible

To determine the quality of developed media is feasible or not, researcher using minimum criteria "B" which means the category of "Good". If learning media assessment get minimum value of "Good", so developed media is "Feasible" used as learning media.

CHAPTER IV

RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

A. Research Result

1. Development of Educative Game Yogyaccounting Monopoly

Educative game Yogyaccounting Monopoly using ADDIE development model wich consist five stages as follows: analysis phase, design phase, development phase, implementation phase, and evaluation phase. Implementation of each stages are explained below:

a. Analysis Stages

1) Analysis of needs

a) Problems and students characteristics

Technological developments are not utilizing by the teacher to help students better understand the material. In SMK Negeri 1 Bantul has facilities such as computer lab and Liquid Crystal Display (LCD) in every classroom, but teachers still not optimally in utilizing this facilities and infrastructure that have been provided by the school. The teachers also not develop creative and innovative learning media to be applied in learning. In other hand, most of the students really like to play game either via computer or mobile phone. Because of these, it is necessary to develop an educative game that can be used as a learning media that can help student to understand the accounting material more attractive and more easily.

b) Expected learning media

In this study, the researchers choose to use computer media because not all of students are using Android operating system on their mobile phone. But, almost all of students have personal computer or laptop at home for doing their homework. In other side, if these games are used as learning media at school so there is no problem with that because the school has a computer laboratory that can be utilized.

There are various applications that are used to make this game. Applications which was used to create this game were:

- (1) Drawing design: CorelDRAW Graphics Suite X7, Inkscape and Adobe Photoshop CS3.
- (2) Making Animation: Adobe Flash Professional CS5.5A.
- (3) Music and Background: Adobe Audition CS5.5.
- (4) Finishing Game: Scirra Construct 2.

Minimum softwares that are required for this game application must have this specification:

- (1) Operating system: Windows 2000
- (2) RAM: 512 Mb
- (3) Processor: Pentium IV 2 GHz
- (4) Monitor Resolution: SVGA 1024 X 768 pixels
- (5) Application: Browser such as Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, and other browsers.

2) Analysis of competency

Analysis competency was stage when researchers analyzed which competencies or materials were suitable to be used in educative game Yogyaccounting Monopoly. Researchers choose accounting for services company materials, of course the competencies or the materials were also adaptable to the syllabus that used in SMK Negeri 1 Bantul (syllabus of SMK Negeri 1 Bantul can be found in Appendix I). In the syllabus was stated that the material on the basis competency consists of some material:

- a) Explaining the meaning, objective, and the role of accounting;
explaining the principles and basic concepts of accounting;
perform the steps of recording transactions,
- b) Composing the accounting equation,
- c) Explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation,
- d) Preparing accounts data for accounting equation process describing transactions record in the account,
- e) Recording transaction in accounts,
- f) Composing financial statements for services company.

b. Design Stages

1) Making game plot

Making game plot was the steps to make the contents of the game. The contents of the game such as how to arranging game page (which page would be displayed first and then the next page that would be displayed), what are the contents of each page (what are the buttons that available in the page), how the placement of the buttons, and what are the contents of each buttons (what would be displayed if players click the buttons). For more complete explanation can be found at Appendix I.

2) Making questions, answers and explanations.

After researchers choosen the competencies that would be used in this educative game, so the next steps was making question, answer, and explanation of the question based on that choosen competencies. The questions, answers, and explanations of this game can be found at Appendix I.

3) Overall storyboard creation

Storyboard was the steps to make the rules of the game. The rules of the game, such as how to play game, how to finish game, and how to design game page. Overall storyboard creation can be found at Appendix I.

4) Questionnaire preparation

Questionnaire was an assessment instrument that used in this research to determine the quality level of educative game. So in this design stage, it is necessary to prepare questionnaires. Questionnaire prepared for the material expert, media expert, introduction to finance and accounting subject practitioners and also students. The questionnaire was displayed at Appendix II.

c. Development Stages

1) Making media

a) Preparation of making lay out, characters and map

The first preparation to making media is making lay out. Because lay out would be the area to placement the animation. Before the players playing game, the players have to choosen the characters that will be played. So it is necessary to prepare the characters. The characters consists of four people that wearing traditional clothes. Every player may choose one of the characters. After choosing the characters, players would play monopoly. For playing monopoly, players need character, map, and the building. So in this step, researchers have to prepare map and the buildings. Map in this monopoly is Yogyakarta map, and the buildings that available were hotel, restaurant, and house. Application used in this step is CorelDRAW Graphics Suite X7, Adobe Photoshop CS3 and Inkscape.



Figure 4. Making Characters

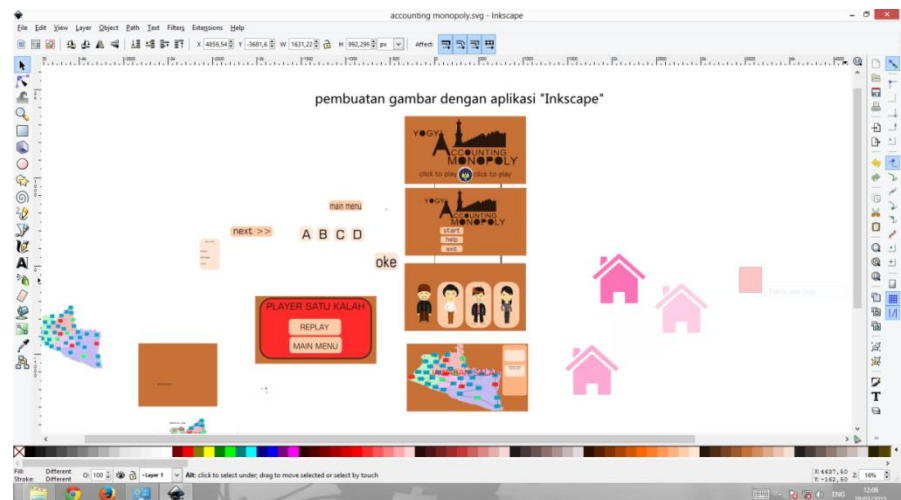


Figure 5. Making Lay Out

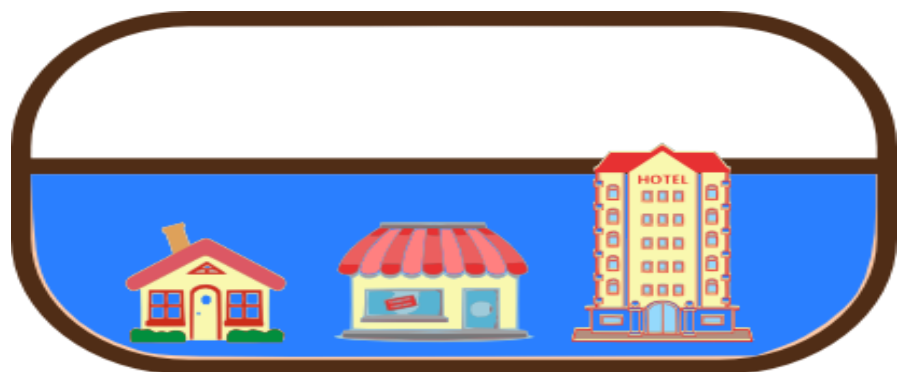


Figure 6. Making Building

b) Preparation of music background

In this step used Adobe Audition CS5.5 for application to make music background for main page, studying material page, playing page, choosing characters page, and buttons.

c) Preparation of game storyboard

Preparation of game storyboard was step to combine everything that has created both the animation and music to be used as a complete game. There were three activities for this steps:

(1) Finishing display game

Application for finishing display game used Scirra Construct 2. Based on basically principle of preparation of game storyboard was to combine everything to be a complete game, so in this activity researchers would combine layout, characters, buttons, music background, musics button to be complete display game.

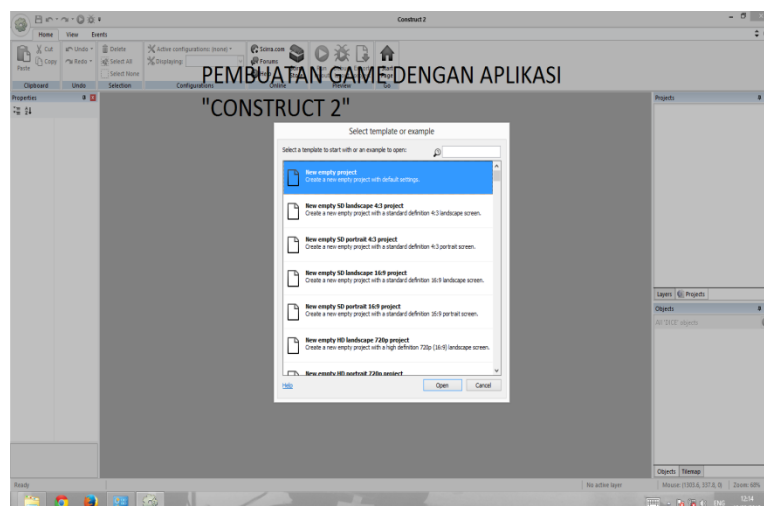


Figure 7. Start Using Scirra Construct 2



Figure 8. Using Scirra Construct 2 to Finishing Display Game of Choosing Character

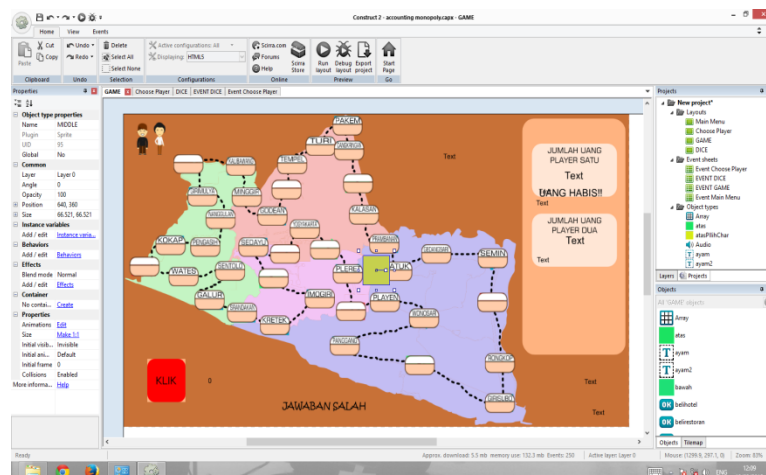


Figure 9. Using Scirra Construct 2 to Finishing Display Game of Playing Monopoly

(2) Making coding game

In this step, in order to display game was not only an image but can be played so it was necessary added with coding. Coding was a programming language to create animations that we created earlier can function and move the way we want.

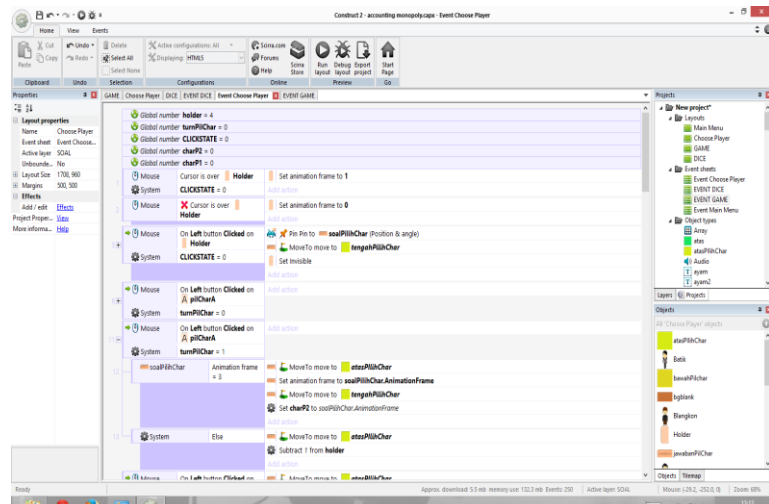


Figure 10. Coding Display Game of Choosing Character

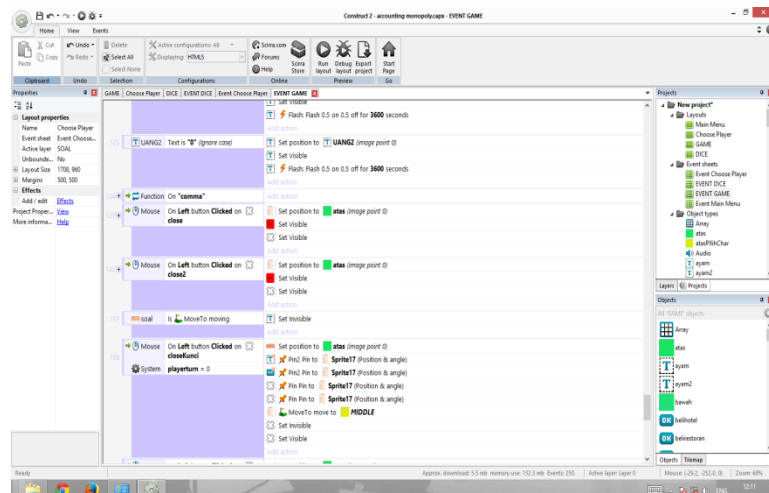


Figure 11. Coding Display Game of Playing Monopoly

(3) Testing game

Testing game was a process to determine whether the functions was contained in the application after the coding process can run properly and that was to find flaws or errors that have to corrected. If in the testing process the researchers find an error and there were problems so the coding game should be repaired to obtain expected results.

2) Validation I

a) Media experts validation

Media experts validation conducted by Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (a lecturer of Accounting Education Study Program). Media experts validate related to aspects of developed learning media. Assessment or validation was done by filling out a questionnaire with scale 1-5. Assessments consist of language aspects, software engineering aspects and aspects of visual communication. Besides provide an assessment, the experts also gave suggestions for improvement of media. Suggestions include:

- (1) Give some of Yogyakarta icon to fulfill main page.
- (2) Give resume of material before playing game in main page.
- (3) Changing the map:
 - (a) Give different dice box between dice of player 1 and dice of player 2
 - (b) Give the played characters in player box.
 - (c) Give direction arrows for the rute.
 - (d) Give icon for tax and bonuss
- (4) Adding price description to box of buying a city
- (5) Changing question and explanation box become more proportional

Results of Media Experts validation stated that the media feasible to be tested in accordance suggestions mentioned above. Results of the validation of Media Experts can be seen in Appendix II.

b) Material experts validation

Educational game material validation conducted by Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si, Accounting Education lecturer who studies related to the learning material presented in game. Learning material presented in game was introduction to finance and accounting. Assessments consist of material relevance aspects, evaluation/exercise aspects, and effects of learning strategies aspects. Besides provide an assessment, Material Experts also gave suggestions for improvement media materials. Suggestions include:

- (1) Changing several non-uptodate materials
- (2) Changing several ambiguous question

Results of Material Experts validation stated that the media very feasible to be tested in accordance suggestions mentioned above. Results of the validation of Material Experts can be seen in Appendix II.

3) Revision I

The first product revisions made after the validation of material experts and media experts. Comments and suggestions

were given by experts became the basis for revising the product to make it better again before the media tested to students. Parts of the game were revised, include:

a) Material expert revision

(1) Changing several non-up-to-date materials

(a) Question before revision:

Laporan keuangan meliputi ...

- a. Neraca, pendapatan dan beban, perubahan ekuitas, dan arus kas
- b. Neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, dan arus kas
- c. Neraca, pengambilan prive, perubahan ekuitas, dan arus kas
- d. Neraca, posisi keuangan, perubahan ekuitas, dan arus kas
- e. Neraca, posisi keuangan, catatan perubahan ekuitas dan arus kas

Jawaban : B

Laporan Keuangan adalah informasi keuangan yang disajikan dan disiapkan oleh manajemen dari suatu perusahaan kepada pihak internal dan eksternal, yang berisi seluruh kegiatan bisnis dari satu kesatuan usaha yang merupakan salah satu alat pertanggungjawaban dan komunikasi manajemen kepada pihak-pihak yang membutuhkannya. Laporan keuangan merupakan seperangkat laporan keuangan formal (full set) yang terdiri dari:

- a) Neraca (balance sheet), yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aktiva (assets), utang (liabilities), dan modal (equity) pada suatu tanggal tertentu.
- b) Laporan laba rugi (income statement) merupakan ikhtisar dari seluruh pendapatan dan beban dari satu kesatuan usaha untuk satu periode tertentu.
- c) Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan modal dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (investment by and distributions to owner's)

- d) Laporan arus kas (cash flow statement) berisi seluruh penerimaan dan pengeluaran kas baik yang berasal dari aktivitas operasional, investasi dan pendanaan dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu.
- e) Catatan atas pelaporan keuangan (notes of financial statement) berisi informasi yang tidak dapat diungkapkan dalam keempat laporan keuangan di atas, yang mengungkapkan seluruh prinsip, prosedur, metode, dan teknik yang diterapkan dalam penyusunan laporan keuangan tersebut

Question after revision:

Informasi keuangan yang disajikan dan disiapkan oleh manajemen dari suatu perusahaan kepada pihak internal dan eksternal sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ekonomi yang berisi seluruh kegiatan bisnis dari satu kesatuan usaha, merupakan definisi dari...

- a. Laporan kegiatan dunia usaha
- b. Laporan keuangan
- c. Perencanaan dunia usaha
- d. Peraturan dunia usaha
- e. Penilaian dunia usaha

Jawaban : B

Laporan Keuangan adalah informasi keuangan yang disajikan dan disiapkan oleh manajemen dari suatu perusahaan kepada pihak internal dan eksternal, yang berisi seluruh kegiatan bisnis dari satu kesatuan usaha. Laporan keuangan merupakan salah satu alat pertanggungjawaban dan komunikasi manajemen kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ekonomi. Berikut beberapa laporan keuangan :

- a) Neraca/Laporan posisi keuangan (balance sheet), yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aset, utang (liabilities), dan modal (equity) pada suatu tanggal tertentu.
- b) Laporan laba rugi (income statement) merupakan ikhtisar dari seluruh pendapatan dan beban dari satu kesatuan usaha untuk satu periode tertentu.
- c) Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan ekuitas dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang

meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (*investment by and distributions to owner's*)

- d) Laporan arus kas (*cash flow statement*) berisi seluruh penerimaan dan pengeluaran kas baik yang berasal dari aktivitas operasional, investasi dan pendanaan dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu.
- e) Catatan atas pelaporan keuangan (*notes of financial statement*) berisi informasi yang tidak dapat diungkapkan dalam keempat laporan keuangan di atas, yang mengungkapkan seluruh prinsip, prosedur, metode, dan teknik yang diterapkan dalam penyusunan laporan keuangan tersebut.

(b) Question before revision:

Daftar yang menggambarkan posisi aktiva, kewajiban, dan ekuitas pada saat tertentu adalah....

- a. Laporan keuangan
- b. Laporan perubahan ekuitas
- c. Posisi keuangan
- d. Laporan laba rugi
- e. Neraca

Jawaban : E

Neraca (*balance sheet*) adalah suatu daftar yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aktiva (*assets*), utang (*liabilities*), dan modal (*equity*) pada suatu tanggal tertentu.

Question after revision:

Daftar yang menggambarkan posisi aset, liabilitas, dan ekuitas pada saat tertentu adalah....

- a. Laporan keuangan
- b. Laporan perubahan ekuitas
- c. Laporan arus kas
- d. Laporan laba rugi
- e. Neraca

Jawaban : E

Neraca (*balance sheet*) adalah suatu daftar yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aset, utang (*liabilities*), dan modal (*equity*) pada suatu tanggal tertentu.

(2) Changing several ambiguous question

(a) Question before revision:

Suatu perusahaan menyajikan data sebagai berikut :

<i>Ekuitas awal</i>	<i>Rp. 700.000,-</i>
<i>Pengambilan prive</i>	<i>Rp. 200.000,-</i>
<i>Ekuitas akhir</i>	<i>Rp. 550.000,-</i>

Dari data diatas perusahaan memperoleh...

- a. Laba Rp. 50.000.00*
- b. Rugi Rp. 50.000.00*
- c. Laba Rp. 150.000.00*
- d. Rugi Rp.150.000.00*
- e. Laba Rp. 200.000.00*

Jawaban : A

Ekuitas akhir = ekuitas awal + laba/rugi – prive

$$\text{Rp. 550.000,-} = \text{Rp. 700.000,-} + \text{laba/rugi} - \text{Rp. 200.000,-}$$

$$\text{Rp. 550.000,-} = \text{Rp. 500.000,-} + \text{laba/rugi}$$

$$\text{Laba/rugi} = \text{Rp. 50.000}$$

Karena ekuitas akhir lebih besar daripada (ekuitas awal – prive) maka perusahaan memperoleh laba.

Question after revision:

Suatu perusahaan menyajikan data sebagai berikut :

<i>Ekuitas awal</i>	<i>Rp. 700.000,-</i>
<i>Pengambilan prive</i>	<i>Rp. 200.000,-</i>
<i>Ekuitas akhir</i>	<i>Rp. 550.000,-</i>

Dari data diatas perusahaan memperoleh...

- a. Laba Rp. 50.000.00*
- b. Rugi Rp. 50.000.00*
- c. Laba Rp. 150.000.00*
- d. Rugi Rp.150.000.00*
- e. Laba Rp. 200.000.00*

Jawaban : A

Ekuitas akhir = ekuitas awal + (+laba/-rugi) – prive

$$\text{Rp.550.000,-} = \text{Rp.700.000,-} + (+\text{laba/-rugi}) - \text{Rp.200.000,-}$$

$$\text{Rp. 550.000,-} = \text{Rp. 500.000,-} + (+\text{laba/-rugi})$$

$$\text{Laba/rugi} = \text{Rp. 50.000}$$

Karena ekuitas akhir lebih besar daripada (ekuitas awal – prive) maka perusahaan memperoleh laba.

(b) Question before revision:

Pembelian peralatan seharga Rp.3.500.000,00 yang dibayar dengan cek seharga Rp 1.500.000,00 dan

sisanya dengan uang tunai. Transaksi diatas melibatkan akun...

- a. Kas sebelah kredit
- b. Bank sebelah kredit
- c. Peralatan sebelah debit
- d. a, b, dan c benar
- e. a dan c benar

Jawaban : E

Karena pembelian dilakukan secara tunai dan cek maka kas akan berkurang (kas berkurang sebelah kredit). Sedangkan karena peralatan perusahaan bertambah maka peralatan bertambah disebelah debit

Question after revision:

Pembelian peralatan seharga Rp.3.500.000,00 yang dibayar dengan cek seharga Rp 1.500.000,00 dan sisanya dengan uang tunai. Transaksi diatas melibatkan akun...

- a. Kas sebelah kredit
- b. Utang bank sebelah kredit
- c. Peralatan sebelah debit
- d. a, b, dan c benar
- e. a dan c benar

Jawaban : D

Karena pembelian dilakukan secara tunai maka kas akan berkurang (kas berkurang sebelah kredit). Sedangkan karena sebagian pembayarannya menggunakan cek maka utang bank bertambah (liabilitas bertambah sebelah kredit) dan peralatan perusahaan bertambah maka peralatan bertambah disebelah debit.

(c) Question before revision:

Fungsi utama buku besar adalah ...

- a. Menghitung perubahan aktiva, kewajiban, dan ekuitas
- b. Intruksi pencatatan aktiva, kewajiban, dan ekuitas
- c. Menganalisis perubahan aktiva, kewajiban, dan ekuitas
- d. Mengikhtisarkan perubahan aktiva, kewajiban dan ekuitas
- e. Melaporkan perubahan aktiva, kewajiban dan ekuitas

Jawaban : B

Buku besar adalah kumpulan akun yang saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan yang

lengkap. Buku besar berfungsi untuk mencatat perubahan aktiva, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan beban dalam periode tertentu. Buku besar tersebut meliputi dua kelompok akun, yaitu akun riil yang meliputi aktiva, kewajiban, dan ekuitas, serta akun nominal yang terdiri atas pendapatan dan beban.

Question after revision:

Fungsi utama buku besar adalah ...

- a. Menghitung perubahan aset dan liabilitas
- b. Mencatat perubahan aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan dan beban
- c. Menganalisis perubahan aset, liabilitas, dan ekuitas
- d. Mengikhtisarkan perubahan aset, liabilitas, ekuitas dan pendapatan
- e. Melaporkan perubahan pendapatan dan beban

Jawaban : B

Buku besar adalah kumpulan akun yang saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan yang lengkap. Buku besar berfungsi untuk mencatat perubahan aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan, dan beban dalam periode tertentu. Buku besar tersebut meliputi dua kelompok akun, yaitu akun riil yang meliputi aset, liabilitas, dan ekuitas, serta akun nominal yang terdiri atas pendapatan dan beban.

(d) Question before revision:

Tahap selanjutnya dalam tahap pengikhtisaran setelah membuat neraca saldo adalah ...

- a. Jurnal Penutup
- b. Jurnal Umum
- c. Jurnal Khusus
- d. Kertas Kerja
- e. Buku besar

Jawaban : D

Siklus akuntansi: bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca saldo setelah penutupan, jurnal pembalik

Question after revision:

Tahap selanjutnya dalam tahap pengikhtisaran setelah membuat jurnal penyesuaian adalah ...

- a. Jurnal Penutup
- b. Jurnal Pembalik

- c. Neraca Saldo
- d. Neraca Saldo Setelah Penyesuaian
- e. Neraca Saldo Setelah Penutupan

Jawaban : D

Siklus akuntansi: bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca saldo setelah penutupan, jurnal pembalik. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

(e) Question before revision:

Pada tanggal 1 April 2012 perusahaan membayar premi asuransi sebesar Rp. 600.000,00 untuk masa satu tahun. Pada 31 Desember 2012, maka ayat jurnal penyesuaiannya adalah ...

- a. Asuransi dibayar dimuka Rp. 600.000,00
Kas Rp. 600.000,00
- b. Beban Asuransi Rp. 600.000,00
Kas Rp. 600.000,00
- c. Beban Asuransi Rp. 600.000,00
Asuransi dibayar dimuka Rp. 600.000,00
- d. Kas Rp. 600.000,00
Asuransi dibayar dimuka Rp. 600.000,00
- e. Kas Rp. 600.000,00
Beban Asuransi Rp. 600.000,00

Jawaban : C

Jurnal dari transaksi tersebut adalah sebagai berikut :

Beban Asuransi Rp. 600.000,00
Kas Rp. 600.000,00

Sehingga pada tanggal 31 desember 2012 disesuaikan sebesar yang sudah menjadi beban dengan ayat jurnal penyesuaian sebagai berikut :

Beban Asuransi Rp. 600.000,00
Asuransi dibayar dimuka Rp. 600.000,00

Question after revision:

Pada tanggal 1 April 2012 perusahaan membayar premi asuransi sebesar Rp. 600.000,00 untuk masa satu tahun. Dengan jurnal sebagai berikut :

Beban Asuransi Rp. 600.000,00
Kas Rp. 600.000,00

Pada 31 Desember 2012, maka ayat jurnal penyesuaiannya adalah ...

- a. Asuransi dibayar dimuka Rp. 150.000,00
 Beban Asuransi Rp. 150.000,00
- b. Asuransi dibayar dimuka Rp. 450.000,00
 Beban Asuransi Rp. 450.000,00
- c. Kas Rp. 450.000,00
 Beban Asuransi Rp. 450.000,00
- d. Kas Rp. 600.000,00
 Beban Asuransi Rp. 600.000,00
- e. Kas Rp. 600.000,00
 Asuransi dibayar dimuka Rp. 600.000,00

Jawaban : B

Perusahaan mencatat premi asuransi tersebut sebagai beban, pada tanggal 31 desember 2012 disesuaikan sebesar yang sudah menjadi beban dengan ayat jurnal penyesuaian sebagai berikut :

- Asuransi dibayar dimuka Rp. 450.000,00
- Beban Asuransi Rp. 450.000,00

(f) Question before revision:

Unsur-unsur yang diperlukan dalam laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Ekuitas awal, laba, prive, dan ekuitas akhir
- b. Ekuitas awal, rugi, prive, dan ekuitas akhir
- c. Ekuitas awal, laba, dan ekuitas akhir
- d. Ekuitas awal, laba rugi, prive, dan ekuitas akhir
- e. Ekuitas awal, laba, rugi, prive, dan ekuitas akhir

Jawaban : D

Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan modal dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (investment by and distributions to owner's). Laporan perubahan ekuitas memberikan informasi mengenai penambahan atau pengurangan ekuitas selama periode tertentu. Penambahan ekuitas berasal dari investasi dan laba. Pengurangan ekuitas biasanya terjadi karena adanya kerugian dan pengambilan untuk kepentingan pribadi.

Question after revision:

Unsur-unsur yang diperlukan dalam sebuah laporan perubahan ekuitas adalah, kecuali...

- a. Ekuitas awal, laba, prive, dan ekuitas akhir

- b. *Ekuitas awal, rugi, prive, dan ekuitas akhir*
- c. *Ekuitas awal, laba, dan ekuitas akhir*
- d. *Ekuitas awal, rugi, dan ekuitas akhir*
- e. *Ekuitas awal, laba dan rugi, prive, dan ekuitas akhir*

Jawaban : E

Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan modal dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (investment by and distributions to owner's). Laporan perubahan ekuitas memberikan informasi mengenai penambahan atau pengurangan ekuitas selama periode tertentu. Penambahan ekuitas berasal dari investasi dan laba. Pengurangan ekuitas biasanya terjadi karena adanya kerugian dan pengambilan untuk kepentingan pribadi.

(g) Question before revision:

Tujuan dibuatnya jurnal pembalik adalah ...

- a. *Agar pencatatan dilakukan dengan benar*
- b. *Agar perhitungan beban dan pendapatan dalam periode yang akan datang dilakukan dengan tepat*
- c. *Agar akun beban dan pendapatan menjadi nol*
- d. *Untuk mengembalikan jurnal penyesuaian*
- e. *Agar semua akun riil menjadi nol*

Jawaban : D

Pada akhir periode, saat menyusun jurnal penyesuaian, biasanya akan muncul akun baru (akun riil baru), baik berupa kewajiban maupun aktiva. Akun tersebut akan tampak dalam neraca sisa setelah disesuaikan, yang jika diperhatikan pada neraca sisa sebelumnya belum ada. Munculnya akun baru disebabkan oleh suatu keadaan tertentu dapat diperlakukan sebagai beban atau sebagai pendapatan atau karena ada pendapatan yang masih harus diterima atau beban yang masih harus dibayar. Pembuatan jurnal pembalik adalah upaya untuk dapat dilaksanakannya kegiatan akuntansi periode selanjutnya dengan data yang seharusnya. Seandainya akun baru tersebut terbawa ke periode berikutnya, memungkinkan pembebanan dua kali sehingga perhitungan beban atau pendapatan tidak tepat. Untuk itu dibuatlah jurnal pembalik, yaitu jurnal yang berfungsi membalikkan jurnal penyesuaian yang dilakukan pada awal periode.

Question after revision:

Jurnal pembalik dibuat dengan...

- a. *Membuat jurnal penyesuaian baru beban diawal periode*
- b. *Membuat jurnal penyesuaian baru pendapatan diawal periode*
- c. *Membuat jurnal penyesuaian baru perlengkapan diawal periode*
- d. *Membalik jurnal penyesuaian beban yang masih harus dibayar diawal periode*
- e. *Membalik jurnal penyesuaian depresiasi aset tetap diawal periode*

Jawaban : D

Pada akhir periode, saat menyusun jurnal penyesuaian, biasanya akan muncul akun baru (akun riil baru), baik berupa liabilitas maupun aset. Akun tersebut akan tampak dalam neraca sisa setelah disesuaikan, yang jika diperhatikan pada neraca sisa sebelumnya belum ada. Munculnya akun baru disebabkan oleh suatu keadaan tertentu dapat diperlakukan sebagai beban atau sebagai pendapatan atau karena ada pendapatan yang masih harus diterima atau beban yang masih harus dibayar. Pembuatan jurnal pembalik adalah upaya untuk dapat dilaksanakannya kegiatan akuntansi periode selanjutnya dengan data yang seharusnya. Seandainya akun baru tersebut terbawa ke periode berikutnya, memungkinkan pembebanan dua kali sehingga perhitungan beban atau pendapatan tidak tepat. Untuk itu dibuatlah jurnal pembalik, yaitu jurnal yang berfungsi membalikkan jurnal penyesuaian yang dilakukan pada awal periode.

b) Media expert revision

- (1) Give some of Yogyakarta icon to fulfill main page and give resume of material before playing game in main page.

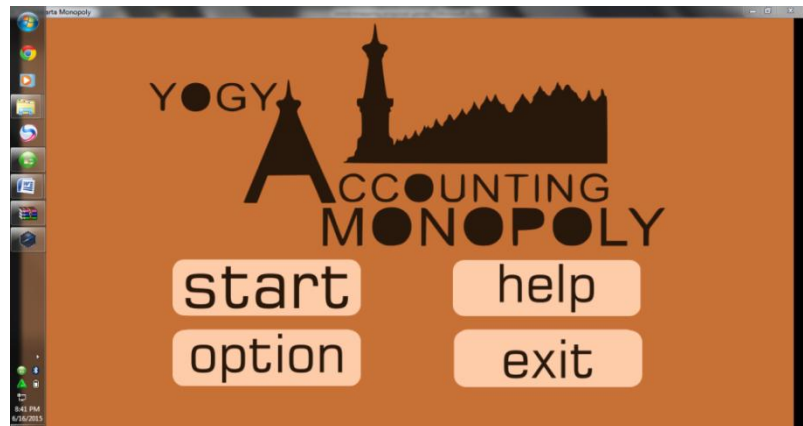


Figure 12. Main Page Before Revision

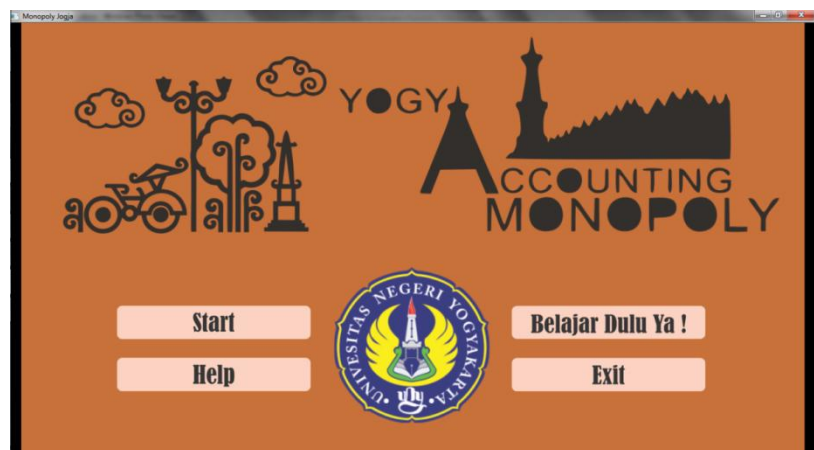


Figure 13. Main Page After Revision

- (2) Before revision the players can not giving name for the characters, after revision the players have to giving a name for their characters before playing.

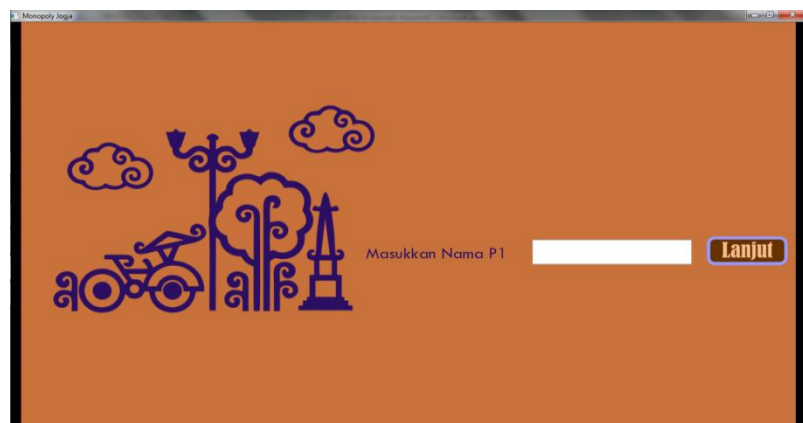


Figure 14. Page Of Giving Characters Name

(3) Changing the map:

(a) Give different dice box between dice of player 1 and dice of player 2

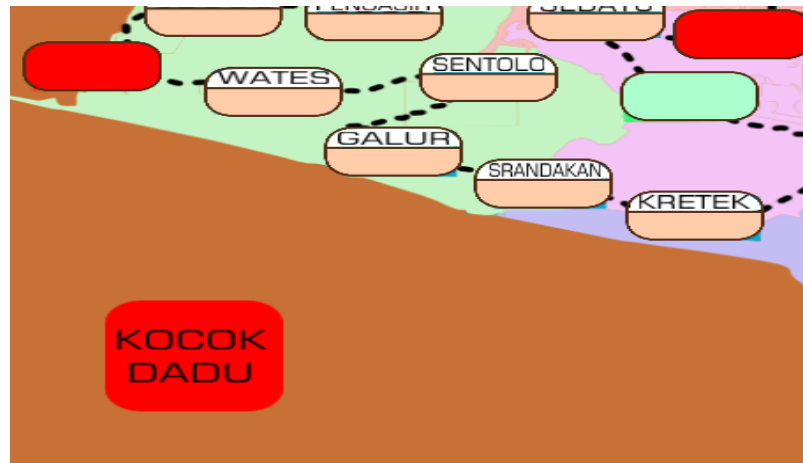


Figure 15. Dice Box Before Revision



Figure 16. Dice Box After Revision

(b) Give the played characters in player box.



Figure 17. Player Box Before Revision



Figure 18. Player Box After Revision

(c) Give direction arrows for the rute.

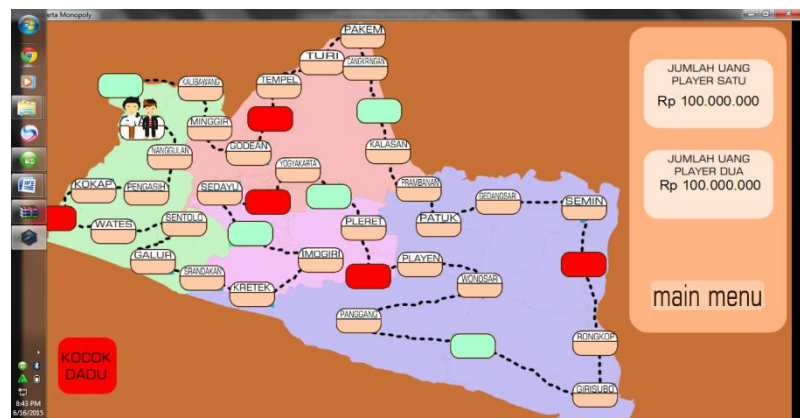


Figure 19. No Arrow on Rute in Map Before Revision



Figure 20. Arrow on Rute in Map After Revision

(d) Give icon for tax and bonuss

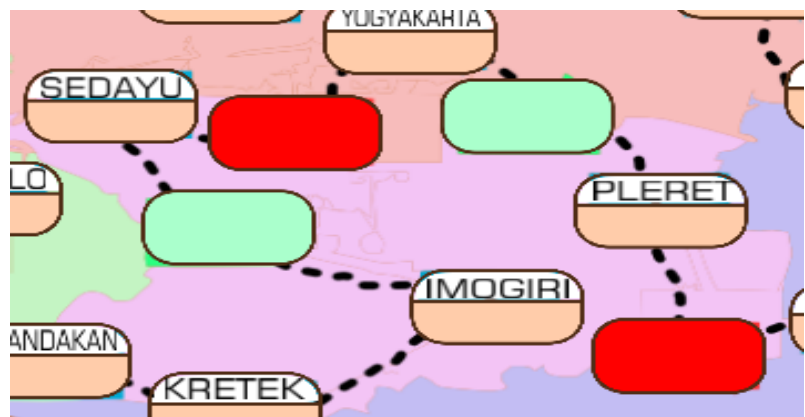


Figure 21. Tax and Bonus Box Before Revision

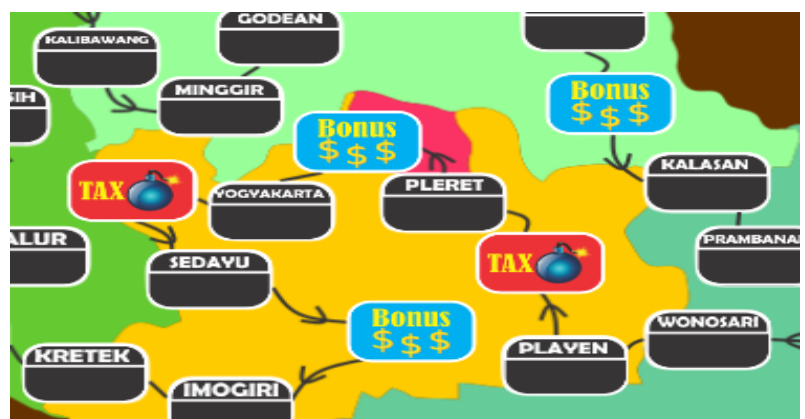


Figure 22. Tax and Bonus Box After Revision

(e) Adding price description to box of buying a city



Figure 23. Box of Buying City Before Revision



Figure 24. Box of Buying City After Revision

(f) Changing question, answer and explanation box become more proportional

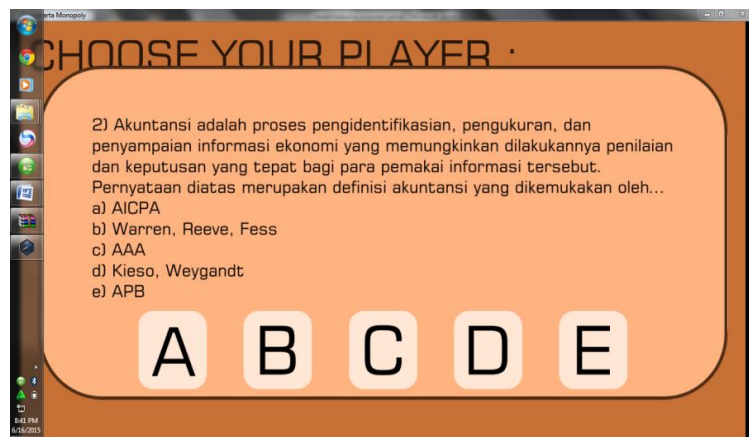


Figure 25. Question and Answer Box Before Revision



Figure 26. Explanation Box Before Revision



Figure 27. Question and Answer Box After Revision



Figure 28. Explanation Box After Revision

4) Validation II

Educative game Yogyaccounting Monopoly also validated by Accounting teachers in SMK 1 Bantul, because teacher are education executor so it is need an assessment from the teacher to find out whether media could be applied at class or not. Validation was conducted by Margiyati, S.Pd as teacher of introduction to finance and accounting subject. Teacher validation results stated that media feasible to be tested. Teacher validation results can be seen in Appendix II. But, the teacher also gives suggestions for educational games, are as follows:

- a) Font size on questions should be enlarged so it can be facilitate students for more understanding the questions.
- b) Give an explanation why the player can win the game on the game over page.

5) Revision II

Based on sugestions from practitioners learning Introduction of Finance and Accounting in validation phase II, then it was revised become:

- a) About font size on questions should be enlarged, it could not be revised, because actually the font size was proportional if played on computer or laptop. Font size appear small because during research only use LCD, and existing LCD in class had

settings that made font size is shown smaller than actual size on the laptop. If the font size is enlarged it will cover the whole game screen and make the display disproportionate, so it could not be revised.

- b) Give an explanation why the player can win the game on the game over page.

(1) Game over before revision:



Figure 29. Game Over Before Revision

(2) Game over after revision:



Figure 30. Game Over After Revision

d. Implementation Stages

Implementation phase was conducted on Mei 23, 2015 in Grade X Finance 4 at SMK Negeri 1 Bantul that consists of 31 students. SMKN 1 Bantul is located on Jln. Parangtritis Km 11, Sabdodadi, Bantul. The media was used in the classroom to teach and was displayed in front of the class using the PC (Personal Computer) and LCD. Students divided into two group because game played by two students. Each group sends one player who will be against another group. Games of both students are displayed to the LCD so their group can help these students to answer the question. The end of lesson the students were filling questionnaire regarding responses/opinions of students about the media. Questionnaire recapitulation of students can be seen in Appendix II.

e. Evaluation Stages

This stage conducted after the implementation stage. At the implementation, researchers obtained data of student assessment about this game. In addition, students also give comments and suggestions related to game that tested to them. Based on the analysis of the questionnaire that has been given, almost all of students gave positive comments on this game. They really appreciate the presence of game as a tool of learning. Other comments students expressed as same as teachers expressed were regarding font size and game over. In addition, some students also suggested to add more various backsound

and to change building icon such as hotel, restaurant, and house. Based on the suggestions given, the researchers revised the game to be a final product. Results of final product can be seen in the next section in this chapter.

2. Feasibility of Educative Game Yogyaccounting Monopoly as Accounting Learning Media

a. Material Expert

Material experts provide an assessment of this educative game to fill out a questionnaire of Material Assessment Sheet. The assessment is used to determine the feasibility of game as learning media. Recapitulation and validation analysis from material experts can be seen more in Appendix II, to an average result of material expert validation are as follows:

Table 5. Results of Material Experts Validation

No.	Assessment Aspects	Total	Total Average	Category
1.	Material Relevance Aspect	63	4,5	Strongly Feasible
2.	Evaluation Aspect/Exercise	36	4,5	Strongly Feasible
3.	Learning Effect Aspect	10	5,0	Strongly Feasible
Total		109	4,67	Strongly Feasible

Sources: Primer Data which was Processed

Based on the table above data showed that in terms of material relevance aspect obtained assessment results with an average of 4,5 was included in Strongly Feasible category, evaluation aspect obtained

results with an average of 4.5 was included in Strongly Feasible category and from learning effect aspect obtained results with an average of 5.0 was include in Strongly Feasible category. Overall, the average ratings by material experts obtained a value of 4.67. Results of the assessment in the value range $X > 4.2$ was included in Strongly Feasible category. So the feasibility of this educative game was included in Strongly Feasible category. Results of media expert validation were presented in the following diagram.

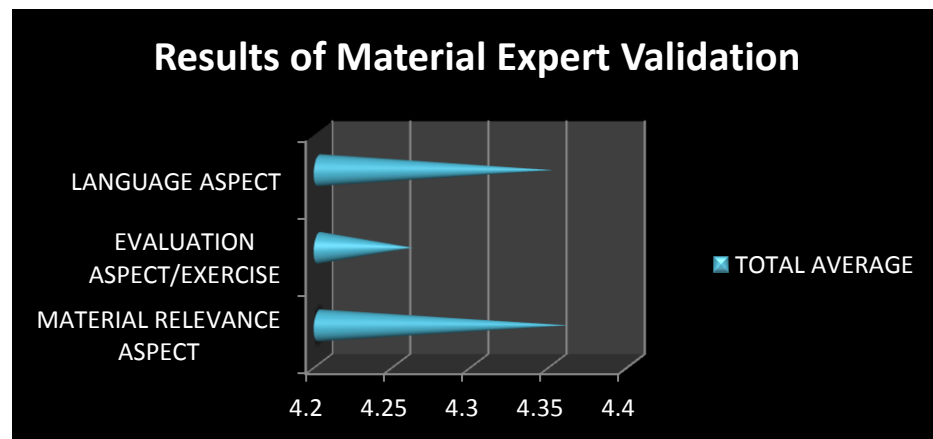


Figure 31. Results of Material Expert Validation

b. Media Expert

Media experts provide an assessment of this educative game to fill out a questionnaire of Media Assessment Sheet. The assessment is used to determine the feasibility of game as learning media. Recapitulation and validation analysis from media experts can be seen more in Appendix II, to an average result of media expert validation are as follows:

Table 6. Results of Media Expert Validation

No.	Assessment Aspects	Total	Total Average	Category
1.	Language Aspect	8	4	Feasible
2.	Software Engineering Aspect	34	4,25	Strongly Feasible
3.	Visual Communication Aspect	26	4,33	Strongly Feasible
Total		140	4,19	Feasible

Sources: Primer Data which was Processed

Based on the table above data showed that in terms of language aspects obtained assessment results with an average of 4 was included in Feasible category, software engineering aspect obtained results with an average of 4.25 was included in Strongly Feasible category and from visual communications aspect obtained results with an average of 4.33 was include in Strongly Feasible category. Overall, the average ratings by media experts obtained a value of 4.19. Results of the assessment in the value range between $X < 4.2$ and $X > 3.9$ was included in Feasible category. So the feasibility of this educative game was included in Feasible category. Results of media expert validation were presented in the following diagram.

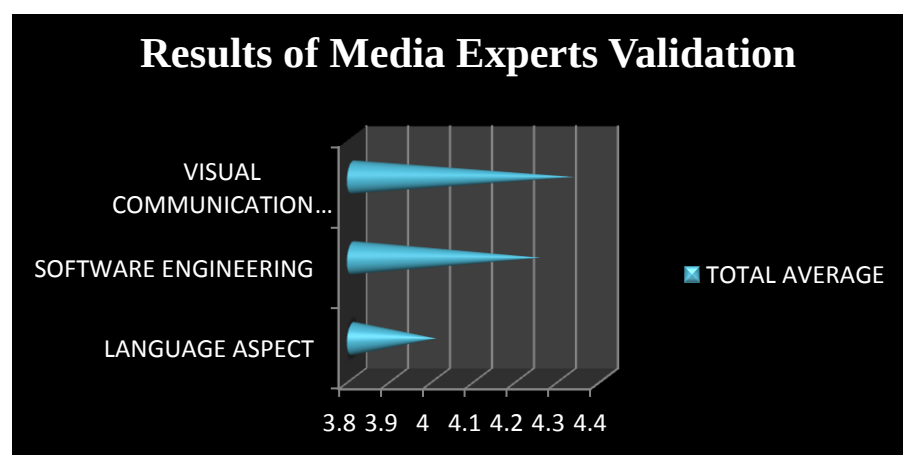


Figure 32. Results of Media Expert Validation

c. Introduction to Finance and Accounting Subject Practitioners

Teachers as implementers of education also provide an assessment of this educative game to fill Media Assessment Sheet. Validator is a productive teacher who teaches Introduction to Finance and Accounting in SMKN 1 Bantul. The assessment is used to determine the feasibility of games as learning media. Results of the validation analysis of the teacher can be seen more in Appendix II, for teachers validation results are as follows.

Table 7. Results of Practitioners Validation

No.	Assessment Aspects	Total	Total Average	Category
1.	Material Relevance Aspect	56	4	Feasible
2.	Evaluation Aspect	34	4,25	Strongly Feasible
3.	Language Aspect	8	4	Feasible
4.	Software Engineering Aspect	17	4,25	Strongly Feasible
Total		115	4,13	Feasible

Sources: Primer Data which was Processed

Based on the table above data showed that in terms of material relevance aspect obtained assessment results with an average of 4 was included in Feasible category, evaluation aspect obtained results with an average of 4.25 was included in Strongly Feasible category, language aspect obtained results with an average of 4 was included in Feasible category and from Software Engineering aspect obtained results with an average of 4.25 was include in Strongly Feasible category. Overall, the average ratings by teacher obtained a value of 4.13. Results of the assessment in the value range between $X < 3.9$ and

$X > 4.2$ was included in Feasible category. So the feasibility of this educative game was included in Feasible category. Results of media expert validation were presented in the following diagram.

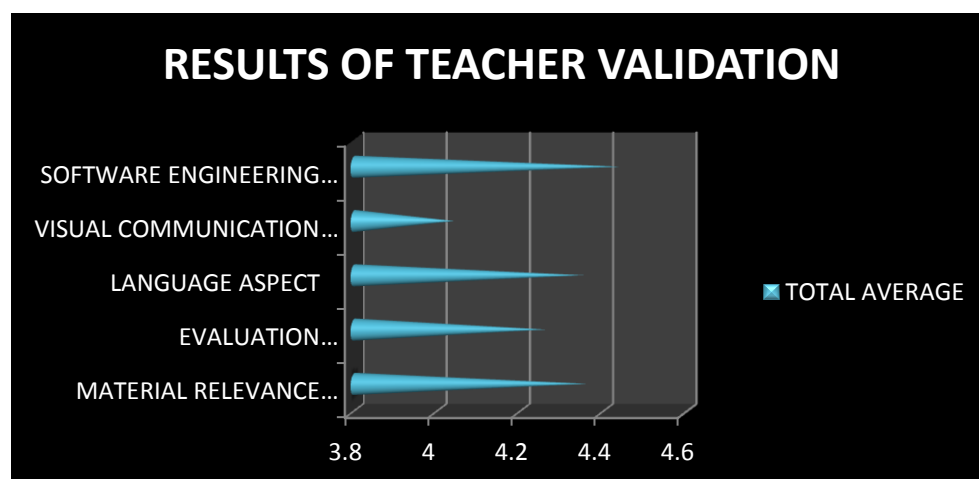


Figure 33. Results of Accounting Practitioners Validation

d. Students Response

Students as subjects of research provides an assessments used to determine the feasibility of games as applied learning media in school. Results of student assessment can be seen more in Appendix II. The average results of student assessment for this game were:

Table 8. Results of Students Validation

No.	Assessment Aspects	Total	Total Average	Category
1.	Material Relevance Aspect	541	4,36	Strongly Feasible
2.	Evaluation Aspect	264	4,26	Strongly Feasible
3.	Language Aspect	270	4,35	Strongly Feasible
4.	Visual Communication Aspect	751	4,04	Feasible
5.	Software Engineering Aspect	550	4,44	Strongly Feasible
Total		2376	4,29	Strongly Feasible

Sources: Primer Data which was Processed

Based on the table above data showed that in terms of material relevance aspect obtained assessment results with an average of 4.36 was included in Strongly Feasible category, evaluation aspect obtained results with an average of 4.26 was included in Strongly Feasible category, language aspect obtained results with an average of 4.35 was included in Strongly Feasible category, visual communication aspect obtained results with an average of 4.0 was included in Feasible category and from Software Engineering aspect obtained results with an average of 4.44 was include in Strongly Feasible category. Overall, the average ratings by students obtained a value of 4.29. Results of the assessment in the value rang $X > 4.2$ was included in Strongly Feasible category. So the feasibility of this educative game was included in Strongly Feasible category. Results of student validation were presented in the following diagram.

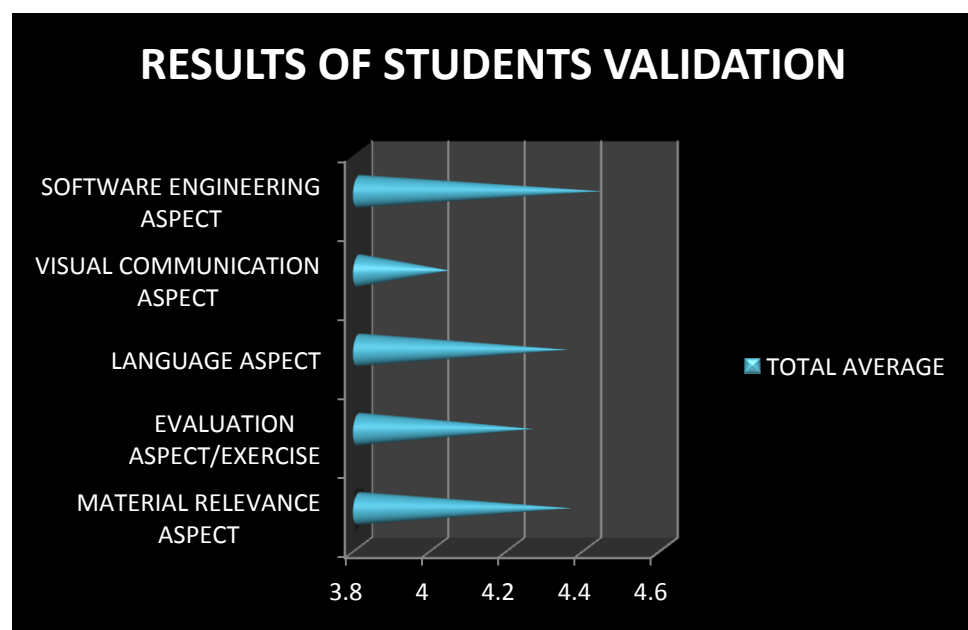


Figure 34. Results of Students Validation

B. Final Media

1. Main page of Yogyaccounting Monopoly

a. Main page

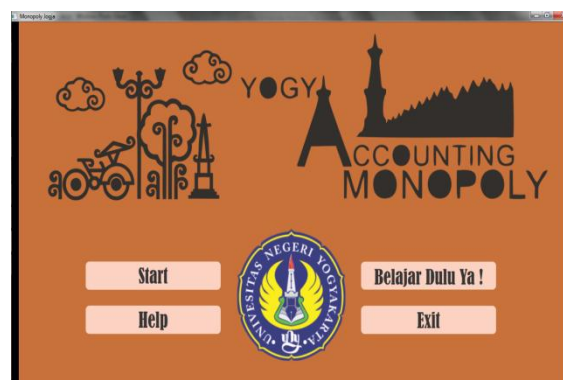


Figure 35. Main Page

b. Display of start page

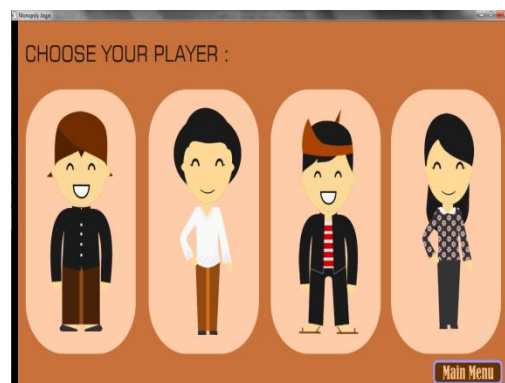


Figure 36. Start Button if Clicked

c. Display of “belajar dulu ya” page

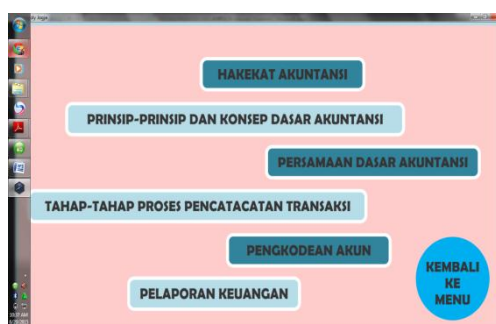


Figure 37. “Belajar Dulu Ya”



Figure 38. “Hakekat Akuntansi”

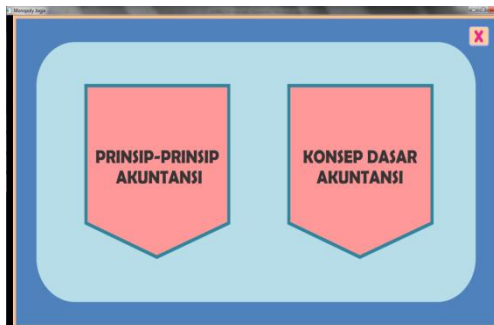


Figure 39. “Prinsip Dan Konsep Dasar”

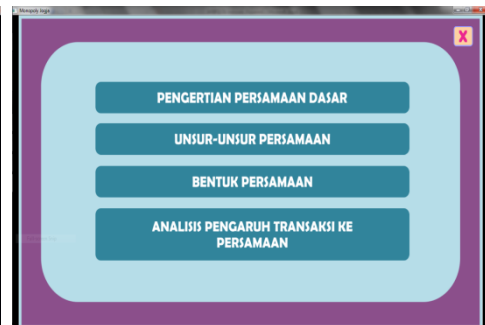


Figure 40. “Persamaan Dasar”



Figure 41. “Pencatatan Transaksi”

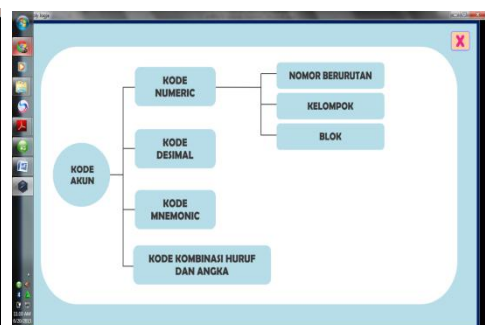


Figure 42. “Pengkodean Akun”



Figure 43. “Laporan Keuangan”

d. Display of help page

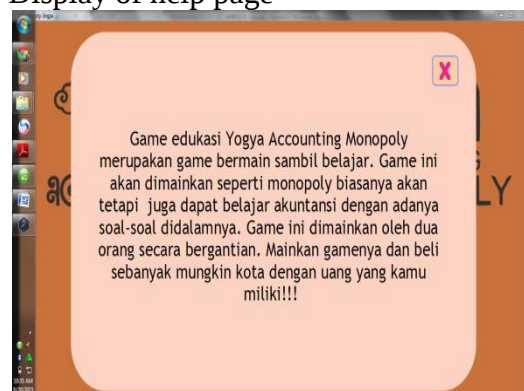


Figure 44 . Help Page

2. Characters page of Yogyaccounting Monopoly

1) Display of “choosing characters” page



Figure 45. Choosing Characters Page

2) Display of “naming characters” page



Figure 46. Naming Characters Page

3. Play page of Yogyaccounting Monopoly

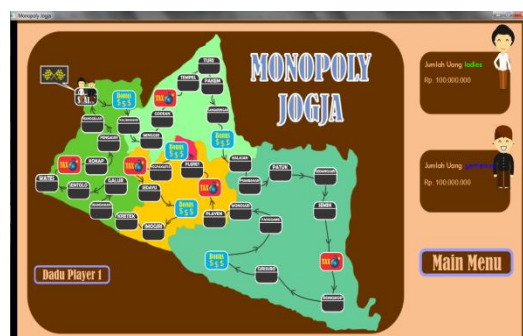


Figure 47. Play Page

C. Research Limitation

There are limitations of this research as follows:

1. The material presented is limited on material of introduction to finance and accounting.

2. Feasibility assessment of media was carried by one expert material, one media expert and one introduction to finance and accounting subject practitioner.
3. There are more monopoly creation features that have not been added, just like the bank loans, move to the desired city, destroying cities opponents, and others that can not be pursued by researchers.
4. The computer lab at the school has been scheduled at the beginning of the semester and introduction of finance and accounting subject do not have a schedule for this semester, so it can not be used when the research is done. The research is only done using the LCD, so many obstacles occurred.
5. The trial implementation of the media only at one school that is SMK Negeri 1 Bantul grade X Finance 4 involving 31 students.
6. Determination of feasibility standard is limited to aspect of learning media, content/ material, graphics, language, and effect for learning strategies.

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on data analysis and discussion above, it can be concluded that:

1. Educative game Yogyaccounting Monopoly using ADDIE development model wich consist five phase as follows: analysis phase, design phase, development phase, implementation phase, and evaluation phase.
2. The feasibility of Yogyaccounting Monopoly based on material expert assessment is about 4, 67 for all aspects. It can be concluded that media is very feasible to be used as learning media for Financial and Accounting subject.
3. The feasibility of Yogyaccounting Monopoly based on media expert assessment is about 4, 19 for all aspects. It can be concluded that media is feasible to be used as learning media for Financial and Accounting subject.
4. The feasibility of Yogyaccounting Monopoly based on assessment of accounting learning practitioner is about 4, 13 for all aspects. It can be concluded that media is feasible to be used as learning media for Financial and Accounting subject.
5. The feasibility of Yogyaccounting Monopoly based on student assessment is about 4, 29 for all aspects. It can be concluded that media is very feasible to be used as learning media for Financial and Accounting subject.

B. Suggestion

Based on research, Yogyaccounting Monopoly Game Educative still has many mistakes. Therefore, there are some suggestions that can be used as an input, suggestions include:

1. Feasibility assessment of media will be conduct more than one material experts, one media experts and one introduction to finance and accounting practitioner. So, there will be more suggestion for media to be better than before.
2. Further media development may adding more aspect for feasibility assessment, so the next media will get higher quality standard than before.
3. Provide more monopoly creation features that have not been added, just like the bank loans, move to the desired city, destroying cities opponents, and others that can not be strived by researchers
4. Game can be widely tested using larger samples for better quality, not only 31 students.
5. This research only measuring the feasibility of game, so it is better for futher research utilizing this game to measure students' motivation or students' achievement.
6. Game can be widely used for any accounting topics, not only for introduction to finance and accounting subject.

REFERENCES

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Penerbit Gave Media.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. *Pengembangan Model Pembelajaran*, diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>, pada tanggal 29 Oktober 2014.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman, (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- SIG CAI. (2009). *Game dalam pembelajaran berbasis multimedia*, (online), (http://tif.uad.ac.id/new_forum/index.php?topic=577.0), diakses pada 29 Oktober 2014.
- Smaldino, Sharon. 2000. *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Saddle River : Pearson Merill Prentice Hall.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriyanto, Wahyu, dkk. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta : Kanisius
- Syah, Muhibbin. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kementrian Pendidikan Nasional.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2003). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 29 Oktober 2014.
- Warren, Reeve, and Fess. (2005). *Accounting Introduction*. Singapore : Thomson Learning
- Widoyoko, Eko Putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.

APPENDIX I
PROCESS OF DEVELOPMENT EDUCATIVE GAME
YOGYACCOUNTING MONOPOLY

.....

Appendix 1	Silabus
Appendix 2	Material and Question
Appendix 3	Plot
Appendix 4	Flowchart
Appendix 5	Storyboard
Appendix 6	How to Use

Appendix 1. Silabus

SILABUS MATA PELAJARAN: PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN

Satuan Pendidikan : SMK

Kelas /Semester : X / 1 & 2

Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	Hakekat Akuntansi • Pengertian	Mengamati • mempelajari buku teks maupun sumber lain	Tugas • diskusi kelompok	1 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.3. Menyadari bahwa Tuhan YME memerintahkan kepada manusia untuk mencatat setiap kegiatan ekonomi agar terjadi keakuratan, ketertiban, kepercayaan terhadap hasil yang diperoleh	akuntansi • Tujuan akuntansi • Peran akuntansi	tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi • diskusi kelas • diskusi kelompok Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan Mengesplorasi • mengumpulkan data dan informasi tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan Asosiasi • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan • menyimpulkan dari keseluruhan materi	• membuat notula • Merangkum hasil diskusi secara kelompok Observasi • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok Portofolio • Laporan tertulis kelompok Tes • Tes		, buku referensi yang relevan • Laporan keuangan, kuitansi, bukti piutang, bukti retur • Majalah, Koran, internet
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.1. Menjelaskan pengertian, tujuan dan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
peran akuntansi		Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang pengertian, tujuan dan peran akuntansi dalam perusahaan	tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.1 Mengevaluasi peran akuntansi di berbagai usaha					
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi	Mengamati • Diberikan ilustrasi/tayangan/gambar dari suatu kegiatan bisnis perusahaan • mempelajari berbagai sumber tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi	Tugas • diskusi kelompok • membuat notula • Merangkum hasil diskusi secara kelompok	1 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan • Laporan keuangan, kuitansi, bukti piutang, bukti retur • Majalah,
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan		• diskusi kelas • diskusi kelompok Menanya	Observasi • Ceklist lembar		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja		- berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi Mengesplorasi - mengumpulkan berbagai informasi tentang pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi Asosiasi - menguraikan kembali deskripsi pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi - menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan tentang pihak-pihak yang	pengamatan kegiatan diskusi kelompok Portofolio - Laporan tertulis kelompok Tes - Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		Koran, internet
3.2. Menjelaskan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi					
4.2 Mengklasifikasi berbagai pihak yang membutuhkan informasi berdasarkan jenis informasinya					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		membutuhkan informasi akuntansi			
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Profesi akuntansi • Profesi • Jabatan	Mengamati • Diberikan ilustrasi / tayangan / gambar tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang profesi dan jabatan dalam akuntansi	Tugas • mencari tulisan/beritaterkait profesi, dan jabatan akuntansi kemudian didiskusikan • membuat notula diskusi kelompok	1 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi , buku referensi yang relevan • Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.		Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi	• merangkum hasil diskusi secara kelompok		
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja		Mengesplorasi • mengumpulkan berbagai informasi tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi			
3.3. Menjelaskan profesi dan jabatan dalam akuntansi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Mengklasifikasi berbagai profesi berbagai profesi bidang akuntansi berdasarkan jabatannya		Asosiasi - menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi - menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang profesi, dan jabatan dalam akuntansi	Observasi - Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok Portofolio - Laporan tertulis kelompok Tes - Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.	Bidang Spesialisasi akuntansi	Mengamati Diberikan ilustrasi / tayangan / gambar tentang bidang spesialisasi akuntansi	Tugas mencari tulisan/berita terkait bidang	1 minggu x 2 Jp	Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.		- mempelajari berbagai sumber bacaan tentang bidang spesialisasi akuntansi Menanya - berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang bidang spesialisasi akuntansi Mengeskplorasi - mengumpulkan berbagai informasi tentang bidang spesialisasi akuntansi Asosiasi - menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang bidang spesialisasi akuntansi - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi	spesialisasi akuntansi kemudian didiskusikan - membuat notula diskusi kelompok - merangkum hasil diskusi secara kelompok Observasi - Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok Portofolio - Laporan tertulis kelompok		yang relevan Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.					
2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					
3.4. Menjelaskan bidang-bidang spesialisasi akuntansi					
4.4 Menggolongkan berbagai bidang spesialisasi akuntansi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang bidang spesialisasi akuntansi	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Jenis dan bentuk badan usaha	Mengamati Diberikan ilustrasi/ tayangan/ gambar tentang jenis dan bentuk badan usaha	Tugas - diskusi kelompok - membuat notula	2 minggu x 2 Jp	- Buku teks Pengantar Akuntansi , buku referensi yang relevan - Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari		- mempelajari berbagai sumber bacaan tentang jenis dan bentuk badan usaha - diskusi kelas tentang ilustrasi/ tayangan/gambar - diskusi kelompok membahas ilustrasi/	- merangkum hasil diskusi kelompok Observasi - Ceklist lembar pengamatan kegiatan		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja		tayangan/ gambar Menanya - berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang jenis dan bentuk badan usaha Mengesplorasi - mengumpulkan berbagai informasi tentang jenis dan bentuk badan usaha Asosiasi - menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang jenis dan bentuk badan usaha - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi - menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang jenis dan	diskusi kelas dan kelompok Portofolio - Laporan tertulis kelompok Tes - Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
3.5. Menjelaskan jenis dan bentuk badan usaha					
4.5 Mengklasifikasi jenis badan usaha berdasarkan bentuk badan usaha					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		bentuk badan usaha			
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya. 2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2. 2.3.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja	Prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi	Mengamati - mempelajari berbagai sumber bacaan tentang prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi - diskusi kelas - diskusi kelompok Menanya - berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi Mengesplorasi - mengumpulkan berbagai informasi tentang prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi Asosiasi - menguraikan kembali	Tugas - Diskusi kelompok - Membuat notula - Merangkum hasil diskusi kelompok Observasi - Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok Portofolio - Laporan tertulis kelompok Tes	3 minggu x 2 Jp	- Buku teks Pengantar Akuntansi , buku referensi yang relevan - Majalah, Koran, internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Menjelaskan prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi		informasi yang diperoleh tentang prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi	• Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.6 Menggunakan prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi dalam kasus-kasus keuangan		• menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/ mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan tentang prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi			
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Tahap-tahap proses pencatatan transaksi • Pencatatan transaksi dalam dokumen	Mengamati • diberikan ilustrasi/tayangan dari suatu kegiatan dokumentasi bisnis perusahaan • mempelajari berbagai sumber bacaan tentang	Tugas • mencari contoh kegiatan bisnis perusahaan dan membuat	4 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan • Majalah,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja	• Dokumen transaksi dicatat dalam jurnal • Posting dari jurnal ke buku besar • Menyusun neraca saldo • Menyusun laporan keuangan	tahap-tahap proses pencatatan transaksi • diskusi kelas terkait pemberian studi kasus • diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang tahap-tahap proses pencatatan transaksi	penjelasan nya • membuat notula diskusi kelompok • merangkum hasil diskusi kelompok		Koran, internet
3.7. Menjelaskan tahapan proses pencatatan transaksi					
4.7 Melakukan langkah-langkah pencatatan transaksi		Mengesplorasi • mengumpulkan berbagai informasi tentang tahap-tahap proses pencatatan transaksi Asosiasi • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang	Observasi • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok Portofolio • Laporan		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tahap-tahap proses pencatatan - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi - menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang tahap-tahap proses pencatatan	tertulis kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Transaksi bisnis perusahaan - Pengertian transaksi bisnis - Kelompok transaksi bisnis - Jenis transaksi bisnis	Mengamati - diberikan ilustrasi/tayangan dari suatu kegiatan transaksi bisnis perusahaan - membaca buku teks maupun sumber lain tentang transaksi bisnis perusahaan - diskusi kelas terkait ilustrasi/tayangan - diskusi kelompok untuk	Tugas - diskusi kelompok - membuat notula diskusi kelompok - merangkum hasil diskusi - studi kasus individu	2 minggu x 2 Jp	- Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan - Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.	Pengaruh transaksi bisnis pada proses pencatatan	menyelesaikan studi kasus	Observasi		
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja		Menanya berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang transaksi bisnis perusahaan	Cek list lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok		
3.8. Menjelaskan transaksi bisnis perusahaan		Mengesplorasi mengumpulkan berbagai informasi tentang transaksi bisnis perusahaan	Cek list lembar pengamatan tugas individu		
4.8 Mengklasifikasi berbagai transaksi bisnis		Asosiasi - menguraikan kembali deskripsi transaksi bisnis perusahaan - Menyimpulkan dari materi keseluruhan Komunikasi - memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi - menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang transaksi	Portofolio - Laporan tertulis kelompok - Laporan tertulis individu Tes - Tes tertulis uraian dan/atau pilihan ganda		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		bisnis perusahaan			
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Persamaan dasar akuntansi • Pengertian persamaan dasar akuntansi • Unsur-unsur persamaan dasar akuntansi • Bentuk persamaan dasar akuntansi • Fungsi persamaan dasar akuntansi	Mengamati • diberikan ilustrasi/tayangan dari suatu kegiatan transaksi bisnis perusahaan • mempelajari sumber bacaan lain tentang persamaan dasar akuntansi • diskusi kelas terkait ilustrasi/tayangan • diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang persamaan dasar	Tugas • diskusi kelompok • membuat notula diskusi kelompok • merangku m hasil diskusi • studi kasus individu Observasi • Cek list lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok • Cek list	5 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi , buku referensi yang relevan • Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.9. Menjelaskan persamaan dasar akuntansi	• Analisis pengaruh transaksi ke persamaan dasar akuntansi • Teknik mencatat transaksi ke dalam persamaan dasar akuntansi • Menyusun persamaan dasar akuntansi	akuntansi	lembar pengamatan tugas individu		
4.9 Menyusun persamaan dasar akuntansi		Mengesplorasi • mengumpulkan berbagai informasi tentang persamaan dasar akuntansi Asosiasi • menguraikan kembali deskripsi persamaan dasar akuntansi • Menyimpulkan dari materi keseluruhan Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama proses diskusi • menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang persamaan dasar akuntansi	Portofolio • Laporan tertulis kelompok • Laporan tertulis individu Tes • Tes tertulis uraian dan/atau pilihan ganda		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
KELAS X SEMESTER 2					
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Pengkodean akun • Pengertian • Jenis • fungsi • Analisis transaksi • Analisis akun • Analisis pengaruh transaksi terhadap akun • Membuat pencatatan transaksi ke dalam akun	Mengamati • diberikan ilustrasi/tayangan/gambar dari suatu kegiatan pencatatan transaksi dalam akun • mempelajari buku teks maupun sumber lain tentang pencatatan transaksi • diskusi kelas terkait pemberian studi kasus • diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pencatatan transaksi dalam akun	Tugas • diskusi kelompok • membuat notula • merangku mhasil diskusi • studi kasus individu Observasi • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok • cek list lembar pengamatan tugas individu	3 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan • Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					
3.10. Menjelaskan pengertian, jenis, fungsi dan pengkodean akun serta hubungan akun dengan persamaan dasar akuntansi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.10 Menyiapkan data akun untuk proses persamaan dasar		Mengesplorasi • mengumpulkan berbagai informasi tentang pencatatan transaksi dalam akun Asosiasi • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang pencatatan transaksi dalam akun • menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama diskusi • menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang pencatatan transaksi dalam akun	Portofolio • Laporan tertulis kelompok • Laporan tertulis individu Tes • Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Pencatatan Transaksi - Pencatatan transaksi dalam jurnal umum - Posting transaksi ke buku besar - Penyusunan neraca saldo - Penyusunan neraca lajur	Mengamati - Diberikan ilustrasi/tayangan/gambar tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa - Mempelajari berbagai sumber bacaan terkait - Diskusi kelas dari sebuah studi kasus - Diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus - Mengerjakan tugas individu Menanya - berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa Mengesplorasi - mengumpulkan berbagai informasi tentang	Tugas - diskusi kelompok - membuat notula - merangkum hasil diskusi - studi kasus kelompok - tugas individu Observasi - Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok - Cek list lembar pengamatan tugas individu	9 minggu x 2 Jp	- Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan - Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					
3.11. Menjelaskan pencatatan transaksi dalam akun					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.11 . Mencatat transaksi dalam akun		pencatatan transaksi perusahaan jasa Asosiasi • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa • menyimpulkan dari keseluruhan materi • menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang pencatatan transaksi perusahaan jasa Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama diskusi • menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi/praktek dalam bentuk tulisan	Portofolio • Laporan tertulis kelompok • Laporan tertulis individu Tes • Tes tertulis bentuk uraian dan atau studi kasus		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1.Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2.Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Pelaporan Keuangan • Pengertian laporan keuangan • Fungsi laporan keuangan • Jenis laporan keuangan • Bentuk laporan keuangan • Cara menyusun laporan keuangan • Menyusun laporan keuangan	Mengamati • Diberikan ilustrasi/tayangan/gambar tentang laporan keuangan dari beberapa perusahaan • Mempelajari berbagai sumber bacaan terkait materi laporan keuangan • Diskusi kelas dari sebuah studi kasus • Diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus • Mengerjakan tugas individu Menanya • berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang laporan keuangan	Tugas • diskusi kelompok • membuat notula • merangkum hasil diskusi • studi kasus kelompok • tugas individu Observasi • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok • Cek list lembar pengamatan tugas individu	6 minggu x 2 Jp	• Buku teks Pengantar Akuntansi, buku referensi yang relevan • Majalah, Koran, internet
2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya. 2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin,jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif,kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja					
3.12. Menjelaskan pelaporan keuangan perusahaan jasa					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.12 Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa		Mengesplorasi • mengumpulkan berbagai informasi tentang laporan keuangan Asosiasi • menguraikan kembali informasi yang diperoleh tentang laporan keuangan • menyimpulkan dari keseluruhan materi • menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang laporan keuangan Komunikasi • memberikan pendapat, masukan, tanya jawab selama diskusi • menjelaskan / mempresentasikan hasil diskusi/praktek dalam bentuk tulisan	Portofolio • Laporan tertulis kelompok • Laporan tertulis individu Tes • Tes tertulis bentuk uraian dan atau studi kasus		

Appendix 2. Material and Question

MATERIAL AND QUESTION

Basic Competencies:

1. Explaining the meaning, objective, and the role of accounting
2. Explaining the principles and basic concepts of accounting
3. Perform the steps of recording transactions
4. Composing the accounting equation
5. Explaining the meaning, types, functions, and coding of accounts also relationship between accounts and accounting equation
6. Preparing accounts data for accounting equation process
7. Describing transactions record in the account
8. Recording transaction in accounts
9. Composing financial statements for services company

Main Materials:

1. Hakekat akuntansi
 - a. Nature of accounting
 - b. Accounting objective
 - c. Accounting role
2. Principles and basic concept of accounting
3. Stages of recording transaction process
 - a. Recording transaction on document
 - b. Transaction dokumen recorded at journal
 - c. Posting from jurnal to ledger
 - d. Arranging trial balance
 - e. Arranging financial statement
4. Accounting Equation
 - a. Definition of accounting equation
 - b. Element of accounting equation
 - c. Form of accounting equation
 - d. Function of accounting equation
 - e. Transaction influence analysis to accounting equation
 - f. Technique recording transaction to the accounting equation
 - g. Arranging accounting equation
5. Account coding
 - a. Definition of account coding
 - b. Type of account coding
 - c. Function of account coding
 - d. Transaction analysis
 - e. Account analysis
 - f. Analysis of transaction influences to the account
 - g. Making recording transaction to the account

6. Recording transaction
 - a. Recording transaction to the genereal journal
 - b. Posting transaction to the ledger
 - c. Arranging trial balance
 - d. Arranging worksheet
7. Financial statement
 - a. Definition of financial statement
 - b. Function of financial statement
 - c. Type of financial statement
 - d. Form of financial statement
 - e. How to arrange financial statement
 - f. Arranging financial statement

Questions to choosing character:

1. Menurut AICPA (American Institute of Certified Public Accountants) Akuntansi adalah seni dari pencatatan, penggolongan dan peringkasan dengan suatu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi yang paling sedikit atau sebagian bersifat keuangan dan penafsiran terhadap hasil-hasilnya. Mengapa akuntansi dapat dikatakan sebagai seni ?
 - a. Akuntansi membutuhkan seni yang tinggi untuk menggambarkan kolom-kolom akuntansi
 - b. Akuntansi membutuhkan tulisan yang rapi untuk mempermudah pemakai informasi dalam membaca laporan keuangan suatu perusahaan
 - c. Akuntansi membutuhkan seni dalam mencatat suatu transaksi kedalam jurnal-jurnal akuntansi
 - d. Akuntansi membutuhkan keyakinan, insting, kreativitas dan keahlian untuk menyelesaikan persoalan akuntansi
 - e. Akuntansi adalah seni karena merupakan bahasa dunia bisnis

Jawaban : D

Akuntansi dapat dikatakan sebagai seni karena akuntansi membutuhkan kemampuan, keyakinan, insting, kreativitas dan keahlian individu yang bergerak didalamnya. Bagi seseorang yang bergerak dibidang akuntansi tidak hanya dituntut kepandaian saja, tetapi juga insting dan kreatifitas pribadi untuk menyelesaikan suatu persoalan akuntansi

2. Akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut. Pernyataan diatas merupakan definisi akuntansi yang dikemukakan oleh...
 - a. AICPA
 - b. Warren, Reeve, Fess
 - c. AAA
 - d. Kieso, Weygandt
 - e. APB

Jawaban : C

- a) Pengertian akuntansi menurut AICPA (American Institute of Certified Public Accountants): Akuntansi adalah seni dari pencatatan, penggolongan dan peringkasan dengan suatu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi yang paling sedikit atau sebagian bersifat keuangan dan penafsiran terhadap hasil-hasilnya
- b) Pengertian akuntansi menurut Warren, Reeve, Fess : system informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan
- c) Pengertian akuntansi menurut AAA : Akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut.
- d) Pengertian akuntansi menurut Kieso, Weygandt : Akuntansi adalah suatu sistem informasi yang mengidentifikasi, mencatat dan mengkomunikasikan kejadian ekonomi dari suatu organisasi kepada pihak yang berkepentingan.
- e) Pengertian akuntansi menurut APB (*Accounting Principle Board*) Statement No.4 : Akuntansi merupakan suatu kegiatan jasa. Fungsinya yaitu memberikan informasi kuantitatif, umumnya dalam ukuran materi (uang), mengenai suatu badan ekonomi yang dimaksudkan untuk digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi, dimana digunakan dalam memilih di antara beberapa alternatif.

3. Berikut ini disajikan beberapa pernyataan :

- I. Akuntansi dapat membantu dalam mengalokasikan sumber daya langka yang ada di masyarakat
- II. Akuntansi membantu dalam mengelola dan mengarahkan sumber daya yang ada dalam perusahaan
- III. Akuntansi membantu pemilik perusahaan untuk memperoleh laba yang lebih besar
- IV. Akuntansi membantu pelaporan pemakaian sumber daya yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi
- V. Akuntansi membantu mencegah sumber daya yang ada dalam perusahaan untuk digelapkan karyawannya

Dari beberapa pernyataan tersebut, manakah yang bukan merupakan peran akuntansi ?

- a. I, III
- b. II, IV
- c. III, V
- d. I, II
- e. IV, V

Jawaban : C

Peran akuntansi :

- a) Akuntansi dapat membantu dalam mengalokasikan sumber daya langka yang ada di masyarakat. Sumber daya langka seperti modal dimiliki oleh masyarakat dan mereka ingin sumber daya modal ini dapat ditanamkan ke

bisnis yang menguntungkan. Informasi mengenai bisnis yang menguntungkan tersebut dapat diperoleh dari informasi yang dihasilkan oleh proses akuntansi. Informasi yang dihasilkan oleh akuntansi adalah laporan keuangan. Dengan berbekal laporan keuangan investor dapat membuat keputusan apakah modal yang dimilikinya akan ditanamkan atau tidak.

- b) Akuntansi membantu dalam mengelola dan mengarahkan sumber daya yang ada dalam perusahaan. Dengan informasi akuntansi sebagai landasan, para manajer perusahaan dapat mengendalikan biaya, menetapkan harga, dan menginvestasikan sumber daya perusahaan ke bidang yang dianggap paling tepat
- c) Akuntansi membantu pelaporan pemakaian sumber daya yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi. Dengan adanya laporan yang dibuat berdasarkan proses akuntansi para investor atau orang yang berkepentingan dengan perusahaan atau organisasi tersebut dapat menganalisis dan menilai bagaimana manajer atau pegawai menggunakan sumber daya tertentu dalam perusahaan.

2. Menghasilkan laporan keuangan yang menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi pengambil keputusan ekonomi adalah definisi dari ...

- a. Prinsip akuntansi
- b. Manfaat akuntansi
- c. Pengertian akuntansi
- d. Tujuan akuntansi
- e. Peran akuntansi

Jawaban : D

Tujuan akuntansi adalah menghasilkan laporan keuangan yang menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi pengambil keputusan ekonomi

3. Bentuk informasi yang dihasilkan akuntansi adalah ...

- a. Laporan kegiatan dunia usaha
- b. Perencanaan dunia usaha
- c. Laporan keuangan
- d. Peraturan dunia usaha
- e. Penilaian dunia usaha

Jawaban : C

Laporan akuntansi merupakan hasil akhir dari proses akuntansi. Tujuan laporan keuangan adalah memberikan informasi kepada pihak-pihak tertentu yang menyangkut posisi, kinerja, dan perubahan posisi keuangan sehingga bermanfaat sebagai dasar pengambilan keputusan ekonomi/bisnis.

4. Sistem pembukuan berpasangan (*double entries bookeping system*) merupakan pencatatan seluruh transaksi ke dalam dua aspek, yaitu...
- Penerimaan dan pengeluaran
 - Pembelian dan penjualan
 - Aktiva dan pasiva
 - Debit dan kredit
 - Aset dan liabilitas

Jawaban : D

Double entry system atau yang diterjemahkan sebagai sistem pembukuan ganda adalah sebuah sistem pencatatan dengan serangkaian aturan untuk mencatat informasi keuangan yang didalam setiap transaksi atau kejadian akan merubah setidaknya dua sisi buku besar. Sistem ini didasarkan pada konsep bahwa suatu bisnis dapat dijabarkan dengan menggunakan beberapa variabel atau rekening, yang masing-masing menjelaskan satu aspek dari bisnis tersebut dari sudut moneter. Sejarah sistem ini telah ditemukan sejak abad ke-12, dan pada akhir abad ke-15. Perkembangan akuntansi terjadi bersamaan dengan ditemukannya sistem pembukuan berpasangan (*double entry system*) oleh pedagang- pedagang Venesia yang merupakan kota dagang yang terkenal di Italia pada masa itu. Dengan dikenalnya sistem pembukuan berpasangan tersebut, pada tahun 1494 telah diterbitkan sebuah buku tentang pelajaran pembukuan berpasangan yang ditulis oleh seorang pemuka agama dan ahli matematika bernama Luca Paciolo dengan judul *Summa de Arithmetica, Geometrica, Proportioni et Proportionalita* yang berisi tentang pelajaran ilmu pasti. Bagian yang berisi pelajaran pembukuan itu berjudul *Tractatus de Computis et Scriptorio*. Sistem pembukuan berpasangan tersebut selanjutnya berkembang dengan system yang menyebut asal negaranya, misalnya sistem Belanda, sistem Inggris, dan sistem Amerika Serikat. Sistem Belanda atau tata buku disebut juga sistem Kontinental. Sistem Inggris dan Amerika Serikat disebut Sistem Anglo-Saxon. Pada akhir abad ke-19, sistem pembukuan berpasangan berkembang di Amerika Serikat yang disebut *accounting* (akuntansi). Pada Zaman penjajahan Belanda, perusahaan- perusahaan di Indonesia menggunakan tata buku. Setelah tahun 1960, akuntansi cara Amerika (Anglo- Saxon) mulai diperkenalkan di Indonesia. Jadi, sistem pembukuan yang dipakai di Indonesia berubah dari sistem Eropa (Kontinental) ke sistem Amerika (Anglo- Saxon).

Question for buying a city:

- Prinsip yang bermaksud untuk memastikan laporan keuangan yang dihasilkan harus berdasarkan pada data akuntansi yang didukung oleh bukti transaksi yang bersifat real dan objektif adalah pengertian dari prinsip akuntansi...
 - Prinsip harga perolehan
 - Prinsip realisasi penghasilan
 - Prinsip objektif
 - Prinsip pengungkapan penuh (*disclosure*)
 - Prinsip konsistensi

Jawaban : C

Prinsip-prinsip dasar akuntansi, yaitu :

- a) Prinsip harga perolehan
Prinsip harga perolehan merupakan prinsip akuntansi yang menekankan pada aspek liabilitas, aset, ekuitas, dan penghasilan serta biaya dibukukan sebagai harga perolehan yang disepakati pihak-pihak yang bertransaksi
- b) Prinsip realisasi penghasilan
Prinsip realisasi penghasilan adalah prinsip yang mempelajari pengukuran, pengertian, dan pengakuan terhadap penghasilan
- c) Prinsip objektif
Prinsip objektif adalah prinsip yang bermaksud untuk memastikan laporan keuangan yang dihasilkan harus berdasarkan pada data akuntansi yang didukung oleh bukti transaksi yang bersifat real dan objektif
- d) Prinsip pengungkapan penuh (disclosure)
Prinsip pengungkapan penuh (disclosure) adalah prinsip untuk memastikan laporan keuangan yang disusun hendaknya dapat menghasilkan dan memberikan semua informasi, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif yang dapat memengaruhi dalam pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang berkepentingan
- e) Prinsip konsistensi
Prinsip ini menghendaki laporan keuangan harus mempunyai daya banding, baik antar periode maupun antar perusahaan

2. Prinsip akuntansi untuk memastikan laporan keuangan yang disusun hendaknya dapat menghasilkan dan memberikan semua informasi, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif yang dapat memengaruhi dalam pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang berkepentingan, merupakan definisi dari prinsip akuntansi...

- a. Prinsip harga perolehan
- b. Prinsip realisasi penghasilan
- c. Prinsip objektif
- d. Prinsip pengungkapan penuh (disclosure)
- e. Prinsip konsistensi

Jawaban : D

Prinsip-prinsip dasar akuntansi, yaitu :

- a) Prinsip harga perolehan
Prinsip harga perolehan merupakan prinsip akuntansi yang menekankan pada aspek liabilitas, aset, ekuitas, dan penghasilan serta biaya dibukukan sebagai harga perolehan yang disepakati pihak-pihak yang bertransaksi
- b) Prinsip realisasi penghasilan
Prinsip realisasi penghasilan adalah prinsip yang mempelajari pengukuran, pengertian, dan pengakuan terhadap penghasilan
- c) Prinsip objektif
Prinsip objektif adalah prinsip yang bermaksud untuk memastikan laporan keuangan yang dihasilkan harus berdasarkan pada data akuntansi yang didukung oleh bukti transaksi yang bersifat real dan objektif
- d) Prinsip pengungkapan penuh (disclosure)

Prinsip pengungkapan penuh (disclosure) adalah prinsip untuk memastikan laporan keuangan yang disusun hendaknya dapat menghasilkan dan memberikan semua informasi, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif yang dapat memengaruhi dalam pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang berkepentingan

e) Prinsip konsistensi

Prinsip ini menghendaki laporan keuangan harus mempunyai daya banding, baik antar periode maupun antar perusahaan

3. Jika perusahaan elektronik menjual televisi secara kredit. Transaksi ini langsung dicatat ke dalam catatan akuntansi perusahaan dan bukan pada saat piutang itu diterima atau dilunasi, maka perusahaan ini menerapkan asas...
 - a. Cash basic
 - b. Accrual basic
 - c. Business entity concept
 - d. Going concern concept
 - e. Matching concept

Jawaban : B

Ada banyak sekali konsep dasar penyusunan informasi akuntansi. Diantaranya adalah cash basic dan accrual basic, business entity concept, going concern concept, matching concept, konsep harga perolehan, konsep unit pengukuran, dan lain sebagainya. Dengan contoh diatas maka jawabannya adalah accrual basic.

- a) Accrual basic sendiri diartikan sebagai suatu konsep yang menyatakan bahwa transaksi atau peristiwa lain diakui saat kejadian. Laporan yang disusun atas dasar akrual memberikan informasi kepada pemakai tidak hanya transaksi masa lalu yang melibatkan penerimaan atau pengeluaran kas, tetapi juga kewajiban pengeluaran kas di masa depan serta sumber daya yang mewakili kas yang akan diterima dimasa depan.
 - b) Sedangkan cash basic adalah konsep akuntansi yang mengakui pendapatan dan pengeluaran ketika kas diterima atau dikeluarkan. Misalnya, perusahaan A menjual secara kredit sebuah traktor tangan ke KUD B. Transaksi ini dicatat setelah perusahaan A menerima pembayaran dari penjualan traktor tangan tersebut, bukan pada saat traktor tangan itu dijual secara kredit atau saat transaksi terjadi.
4. Konsep yang menyatakan bahwa akuntansi berlaku untuk suatu unit ekonomi tertentu tidak boleh dicampurkan dengan unit ekonomi lainnya, maka konsep ini merupakan konsep...
 - a. Cash basic
 - b. Accrual basic
 - c. Business entity concept
 - d. Going concern concept
 - e. Matching concept

Jawaban : C

Konsep kesatuan usaha (Business entity concept) mensyaratkan bahwa sebuah perusahaan harus dianggap terpisah dari perusahaan-perusahaan lain. Misalnya, seseorang memiliki dua buah perusahaan bengkel mobil dan perusahaan angkutan, hendaklah mengadakan pencatatan akuntansi sendiri untuk masing-masing perusahaan tersebut. Keuangan perusahaan juga harus terpisah dari keuangan direktur utama, karyawan, atau keuangan pemilik.

5. Konsep yang menyatakan bahwa perusahaan akan beroperasi terus menerus sampai waktu yang tidak ditentukan, maka konsep ini merupakan konsep...
 - a. Cash basic
 - b. Accrual basic
 - c. Business entity concept
 - d. Going concern concept
 - e. Matching concept

Jawaban : D

Going concern merupakan konsep yang menyatakan bahwa perusahaan akan beroperasi terus menerus sampai waktu yang tidak ditentukan. Dengan konsep ini maka para pemakai laporan keuangan mengetahui perusahaan akan tetap berjalan sampai waktu yang tidak ditentukan dan dapat memakai laporan keuangan tersebut untuk menentukan membeli saham perusahaan tersebut atau berinvestasi dalam bentuk lain.

6. Konsep yang menyatakan bahwa beban diakui dalam laporan laba rugi atas dasar hubungan langsung antara biaya yang timbul dengan pos penghasilan tertentu yang diperoleh, maka konsep ini merupakan konsep...
 - a. Cash basic
 - b. Accrual basic
 - c. Business entity concept
 - d. Going concern concept
 - e. Matching concept

Jawaban : E

Konsep yang menyatakan bahwa beban diakui dalam laporan laba rugi atas dasar hubungan langsung antara biaya yang timbul dengan pos penghasilan tertentu yang diperoleh disebut Matching concept. Konsep ini melibatkan secara bersamaan penghasilan dan beban yang dihasilkan secara langsung dari transaksi atau peristiwa lain yang sama. Misalnya pembebanan biaya komisi penjualan terhadap jumlah penjualan yang diperoleh. Dengan adanya konsep ini maka dapat diketahui seberapa besar biaya dikeluarkan untuk memperoleh pendapatan tertentu. Selain itu juga, dapat mengukur laba bersih dengan mengurangi pendapatan dengan beban/biaya yang disatukan pada periode yang sama.

7. Jika sebuah aset tetap berupa mesin dibeli dari luar negeri sebesar Rp. 150.000.000,-. Biaya pengangkutan sebesar Rp. 15.000.000,- dan biaya asuransi sebesar Rp. 5.000.000,-. Maka besarnya harga aset yang dicatat sebesar...

- a. Rp. 170.000.000,-
- b. Rp. 150.000.000,-
- c. Rp. 165.000.000,-
- d. Rp. 155.000.000,-
- e. Rp. 160.000.000,-

Jawaban : A

Besarnya harga aset tersebut sewaktu dicatat sebesar Rp. 170.000.000,- yaitu Rp. 150.000.000,- + Rp. 15.000.000,- + Rp. 5.000.000,-. Prinsip ini disebut sebagai prinsip harga perolehan. Harga perolehan adalah total biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan suatu aset. Dengan adanya konsep ini maka aset tetap dicatat sebesar harga untuk memperolehnya sehingga informasi yang disampaikan menjadi benar. Selain itu, harga perolehan tersebut berguna untuk menetapkan besarnya penyusutan yang akan dilakukan terhadap aset tetap tersebut.

8. Berikut ini merupakan transaksi keuangan, kecuali...
- a. Pengalokasian beban
 - b. Penyusutan mesin
 - c. Penghapusan piutang
 - d. Pinjaman uang ke bank
 - e. Pembelian peralatan

Jawaban : A

Transaksi keuangan adalah suatu kejadian didalam perusahaan yang menghendaki pencatatan secara kronologis, sistematis, dan teratur yang menyebabkan perubahan dalam jumlah aset, liabilitas, dan ekuitas perusahaan. Transaksi keuangan dibagi menjadi dua golongan, yaitu transaksi intern dan transaksi ekstern. Transaksi intern adalah transaksi yang terjadi tanpa melibatkan pihak luar perusahaan. Contoh transaksi intern adalah penetapan penyusutan, pemakaian persediaan, dan pencadangan piutang ragu-ragu. Transaksi ekstern adalah transaksi keuangan yang dilakukan perusahaan dan melibatkan pihak luar. Pihak luar yang terlibat bisa saja konsumen, distributor, atau agen. Transaksi ekstern ini biasanya perlu dibuatkan bukti transaksi karena menyangkut kegiatan perusahaan yang utama, seperti pembelian peralatan, pinjaman kepada bank, dan penjualan produk ke konsumen. Bukti transaksi ini nantinya akan menjadi sumber pencatatan.

9. Aset adalah sumber daya yang ...
- a. Dimiliki perusahaan dan dijual ke perusahaan lain
 - b. Diproduksi perusahaan dan dijual kepada konsumen
 - c. Dimiliki perusahaan dan mempunyai nilai uang yang dapat memberikan manfaat ekonomi dimasa depan
 - d. Dimiliki perusahaan yang dipinjamkan ke perusahaan lain
 - e. Dimiliki perusahaan yang tidak berwujud dan dapat dinilai dengan uang

Jawaban : C

Aset adalah sumber daya yang dimiliki oleh entitas bisnis atau usaha sebagai akibat dari peristiwa masa lalu yang dapat memberikan manfaat ekonomi di masa depan. Manfaat ekonomi masa depan yang terwujud dalam aset adalah potensi dari aset tersebut untuk memberikan sumbangan, baik langsung maupun tidak langsung terhadap arus kas atau setara kas kepada perusahaan. Sumber daya ini dapat berbentuk fisik ataupun hak yang mempunyai nilai ekonomis. Biasanya, aset digunakan untuk memproduksi barang atau jasa yang dapat memuaskan kebutuhan dan keperluan pelanggan. Manfaat ekonomi masa depan yang dapat diberikan oleh aset dapat melalui hal-hal berikut :

- a) Aset tersebut digunakan sendiri maupun bersama aset lain dalam produksi barang dan jasa yang dijual oleh perusahaan
 - b) Aset tersebut dipertukarkan dengan aset lain
 - c) Aset tersebut digunakan untuk menyelesaikan liabilitas.
 - d) Aset tersebut dibagikan kepada pemilik perusahaan.
- Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

- a) Aset lancar
- b) Investasi jangka panjang
- c) Aset tetap
- d) Aset tidak berwujud
- e) Aset lain-lain

10. Akun yang termasuk dalam golongan aset lancar adalah...

- a. Kas, piutang usaha, wesel bayar, perlengkapan, dan bunga
- b. Kas, piutang usaha, peralatan, kendaraan, dan wesel tagih
- c. Kas, piutang usaha, perlengkapan, wesel tagih, dan sewa dibayar dimuka
- d. Sewa dibayar dimuka, kas, bank, peralatan dan kendaraan
- e. Peralatan, kendaraan, gedung, perlengkapan dan tanah

Jawaban : C

Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

- a) Aset lancar

Suatu aset diklasifikasikan sebagai aset lancar jika aset tersebut :

- 1) Diperkirakan akan direalisasikan atau dimiliki untuk dijual atau digunakan dalam jangka waktu siklus operasional perusahaan
- 2) Dimiliki untuk diperdagangkan atau untuk tujuan jangka pendek dan diharapkan akan direalisasikan dalam jangka waktu 12 bulan dari tanggal neraca
- 3) Berupa kas atau setara kas yang penggunaannya tidak dibatasi
Contoh : kas, efek (surat berharga), piutang usaha, wesel tagih, perlengkapan, beban dibayar dimuka, pendapatan yang akan diterima, persediaan barang dagang.

- b) Investasi jangka panjang

Investasi jangka panjang adalah investasi yang tidak dimaksudkan untuk dicairkan menjadi uang kas dalam operasi normal perusahaan atau dalam waktu satu tahun. Investasi jangka panjang antara lain sebagai berikut :

penanaman modal dalam saham, penanaman modal dalam obligasi dan penanaman modal dalam bentuk dana.

c) Aset tetap

Aset tetap adalah aset berwujud yang dipergunakan dalam operasi perusahaan yang mempunyai umur ekonomi lebih dari satu tahun atau yang sifatnya relatif tetap. Yang termasuk dalam golongan aset tetap, antara lain kendaraan, peralatan kantor, mesin-mesin, gedung, dan tanah yang digunakan untuk lokasi usaha. Aset tetap dalam penggunaannya secara bertahap akan menyusut atau berkurang nilai kegunaannya, kecuali tanah.

d) Aset tetap tidak berwujud

Aset tidak berwujud adalah aset yang berupa hak-hak istimewa atau posisi yang menguntungkan perusahaan dan mempunyai nilai, namun tidak mempunyai bentuk fisik. Yang termasuk aset tidak berwujud adalah berikut ini : hak paten, hak cipta, hak merk, franchise (waralaba), hak sewa (leasing) dan goodwill.

e) Aset lain-lain

Aset lain-lain adalah aset yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam kriteria di atas, antara lain mesin yang tidak dipakai atau tanah yang tidak menjadi tempat usaha.

11. Kelompok akun yang termasuk dalam golongan aset tetap adalah...

- a. Perlengkapan, peralatan, kendaraan, gedung dan tanah
- b. Kendaraan, peralatan, mesin-mesin, bangunan, dan tanah
- c. Sewa dibayar dimuka, peralatan, kendaraan, gedung, dan tanah
- d. Hak paten, hak merk, tanah, kendaraan, dan perlengkapan
- e. Kas, bank, piutang usaha, sewa dibayar dimuka, dan wesel tagih

Jawaban : B

Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

a) Aset lancar

Suatu aset diklasifikasikan sebagai aset lancar jika aset tersebut :

- 1) Diperkirakan akan direalisasikan atau dimiliki untuk dijual atau digunakan dalam jangka waktu siklus operasional perusahaan
 - 2) Dimiliki untuk diperdagangkan atau untuk tujuan jangka pendek dan diharapkan akan direalisasikan dalam jangka waktu 12 bulan dari tanggal neraca
 - 3) Berupa kas atau setara kas yang penggunaannya tidak dibatasi
- Contoh : kas, efek (surat berharga), piutang usaha, wesel tagih, perlengkapan, beban dibayar dimuka, pendapatan yang akan diterima, persediaan barang dagang.

b) Investasi jangka panjang

Investasi jangka panjang adalah investasi yang tidak dimaksudkan untuk dicairkan menjadi uang kas dalam operasi normal perusahaan atau dalam waktu satu tahun. Investasi jangka panjang antara lain sebagai berikut : penanaman modal dalam saham, penanaman modal dalam obligasi dan penanaman modal dalam bentuk dana.

- c) Aset tetap
Aset tetap adalah aset berwujud yang dipergunakan dalam operasi perusahaan yang mempunyai umur ekonomi lebih dari satu tahun atau yang sifatnya relatif tetap. Yang termasuk dalam golongan aset tetap, antara lain kendaraan, peralatan kantor, mesin-mesin, gedung, dan tanah yang digunakan untuk lokasi usaha. Aset tetap dalam penggunaannya secara bertahap akan menyusut atau berkurang nilai kegunaannya, kecuali tanah.
- d) Aset tetap tidak berwujud
Aset tidak berwujud adalah aset yang berupa hak-hak istimewa atau posisi yang menguntungkan perusahaan dan mempunyai nilai, namun tidak mempunyai bentuk fisik. Yang termasuk aset tidak berwujud adalah berikut ini : hak paten, hak cipta, hak merk, franchise (waralaba), hak sewa (leasing) dan goodwill.
- e) Aset lain-lain
Aset lain-lain adalah aset yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam kriteria di atas, antara lain mesin yang tidak dipakai atau tanah yang tidak menjadi tempat usaha.

12. Liabilitas adalah...

- a. Kewajiban membayar kepada pihak lain dalam jangka satu tahun atau kurang
- b. Kewajiban membayar kepada pihak lain dalam jangka satu tahun
- c. Kewajiban membayar kepada pihak lain dalam jangka kurang dari satu tahun
- d. Kewajiban membayar kepada pihak pada akhir periode
- e. Kewajiban membayar kepada pihak lain yang disebabkan oleh tindakan/transaksi sebelumnya

Jawaban : E

Liabilitas adalah kewajiban membayar kepada pihak lain yang disebabkan oleh tindakan/transaksi sebelumnya. Liabilitas dibagi menjadi dua golongan, yaitu liabilitas jangka pendek dan liabilitas jangka panjang.

- a) Liabilitas jangka pendek/lancar
Suatu liabilitas diklasifikasikan sebagai liabilitas jangka pendek jika :
 - 1) Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan
 - 2) Jatuh tempo dalam jangka waktu dua belas bulan dari tanggal neraca
 Contoh liabilitas jangka pendek : utang usaha, wesel bayar, beban yang masih harus dibayar, dan pendapatan diterima dimuka
- b) Liabilitas jangka panjang
Liabilitas jangka panjang adalah keharusan membayar kepada pihak lain dalam jangka waktu yang relatif lama atau lebih dari satu tahun. Bila liabilitas tersebut telah jatuh tempo dan harus dibayar dalam periode satu tahun, maka menjadi liabilitas lancar. Namun, jika tidak dibayar pada waktu jatuh temponya atau diperpanjang jangka pelunasannya, maka liabilitas tersebut akan tetap digolongkan sebagai liabilitas jangka

panjang. Contoh liabilitas jangka panjang adalah pinjaman obligasi, kredit investasi, dan utang hipotek.

13. Kelompok akun yang termasuk dalam golongan liabilitas jangka pendek adalah...

- a. Utang usaha, utang wesel, iklan dibayar dimuka, dan bunga
- b. Utang usaha, utang wesel, dan iklan yang masih harus dibayar
- c. Utang bunga, utang gaji, wesel bayar, dan sewa dibayar dimuka
- d. Utang usaha, utang obligasi, utang hipotek, dan utang wesel
- e. Sewa yang masih harus dibayar, gaji dibayar dimuka, dan wesel bayar

Jawaban : B

Liabilitas adalah kewajiban membayar kepada pihak lain yang disebabkan oleh tindakan/transaksi sebelumnya. Liabilitas dibagi menjadi dua golongan, yaitu liabilitas jangka pendek dan liabilitas jangka panjang.

a) Liabilitas jangka pendek/lancar

Suatu liabilitas diklasifikasikan sebagai liabilitas jangka pendek jika :

1) Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan

2) Jatuh tempo dalam jangka waktu dua belas bulan dari tanggal neraca

Contoh liabilitas jangka pendek : utang usaha, wesel bayar, beban yang masih harus dibayar, dan pendapatan diterima dimuka

b) Liabilitas jangka panjang

Liabilitas jangka panjang adalah keharusan membayar kepada pihak lain dalam jangka waktu yang relatif lama atau lebih dari satu tahun. Bila liabilitas tersebut telah jatuh tempo dan harus dibayar dalam periode satu tahun, maka menjadi liabilitas lancar. Namun, jika tidak dibayar pada waktu jatuh temponya atau diperpanjang jangka pelunasannya, maka liabilitas tersebut akan tetap digolongkan sebagai liabilitas jangka panjang. Contoh liabilitas jangka panjang adalah pinjaman obligasi, kredit investasi, dan utang hipotek.

14. Kelompok akun yang termasuk dalam golongan liabilitas jangka panjang adalah...

- a. Utang wesel, utang obligasi, dan utang hipotek
- b. Wesel bayar, wesel bayar, dan kredit investasi kecil
- c. Utang obligasi, utang hipotek, dan kredit investasi
- d. Wesel bayar, kredit investasi kecil, dan kredit investasi
- e. Utang obligasi, wesel tagih, wesel bayar, dan kredit investasi

Jawaban : C

Liabilitas adalah kewajiban membayar kepada pihak lain yang disebabkan oleh tindakan/transaksi sebelumnya. Liabilitas dibagi menjadi dua golongan, yaitu liabilitas jangka pendek dan liabilitas jangka panjang.

a) Liabilitas jangka pendek/lancar

Suatu liabilitas diklasifikasikan sebagai liabilitas jangka pendek jika :

1) Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan

2) Jatuh tempo dalam jangka waktu dua belas bulan dari tanggal neraca
Contoh liabilitas jangka pendek : utang usaha, wesel bayar, beban yang masih harus dibayar, dan pendapatan diterima dimuka

b) Liabilitas jangka panjang

Liabilitas jangka panjang adalah keharusan membayar kepada pihak lain dalam jangka waktu yang relatif lama atau lebih dari satu tahun. Bila liabilitas tersebut telah jatuh tempo dan harus dibayar dalam periode satu tahun, maka menjadi liabilitas lancar. Namun, jika tidak dibayar pada waktu jatuh temponya atau diperpanjang jangka pelunasannya, maka liabilitas tersebut akan tetap digolongkan sebagai liabilitas jangka panjang. Contoh liabilitas jangka panjang adalah pinjaman obligasi, kredit investasi, dan utang hipotek.

15. Ekuitas dapat diartikan sebagai...

- a. Penurunan manfaat ekonomi
- b. Penambahan manfaat ekonomi
- c. Hak pemilik atas aset perusahaan yang merupakan kekayaan bersih
- d. Hak perusahaan yang dipinjamkan kepada perusahaan lain
- e. Hak perusahaan lain diperusahaan

Jawaban : C

Ekuitas adalah hak pemilik atas aset perusahaan yang merupakan kekayaan bersih. Ekuitas juga bisa diartikan sebagai hak residual atas aset perusahaan setelah dikurangi semua liabilitas. Pemberian nama akun ekuitas bergantung pada jenis perusahaannya:

- a) Perseorangan : modal (nama pemilik)
- b) Persekutuan : modal (nama persekutuan)
- c) Perseroan terbatas : modal saham
- d) Koperasi : simpanan pokok, simpanan wajib

16. Beban adalah....

- a. Peningkatan manfaat ekonomi
- b. Penurunan manfaat ekonomi
- c. Penghapusan manfaat ekonomi
- d. Pencatatan manfaat ekonomi
- e. Pemakaian manfaat ekonomi

Jawaban : B

Beban adalah penurunan manfaat ekonomi selama suatu periode akuntansi dalam bentuk arus keluar atau berkurangnya aset atau terjadinya liabilitas yang mengakibatkan penurunan ekuitas yang tidak menyangkut pembagian kepada penanaman modal. Beban dibagi menjadi dua, yaitu :

- a) beban usaha (operasional) adalah beban yang dikeluarkan untuk mendapatkan hasil dari usaha pokok perusahaan, meliputi beban gaji, beban listrik, beban asuransi, beban iklan, dan beban sewa.
- b) Beban diluar usaha adalah beban yang dikeluarkan, tetapi tidak ada hubungannya dengan usaha pokok perusahaan, misalnya beban bunga dan rugi dari penjualan aset.

17. Pendapatan bunga bagi perusahaan bukan bank, termasuk kedalam pendapatan...

- a. Pendapatan diterima dimuka
- b. Pendapatan penjualan
- c. Pendapatan operasional
- d. Pendapatan nonoperasional
- e. Pendapatan komisi

Jawaban : D

Pendapatan adalah penambahan jumlah aset sebagai hasil operasi perusahaan secara bruto. Pendapatan diperoleh karena adanya penyerahan/penjualan barang/ jasa atau aktivitas lainnya dalam satu periode. Pendapatan dibagi menjadi dua yaitu :

a) Pendapatan operasional

Pendapatan operasional adalah pendapatan yang diperoleh perusahaan dalam rangka kegiatan utama, misalnya pendapatan jasa pada perusahaan jasa dan penjualan pada perusahaan dagang

b) Pendapatan non operasional

Pendapatan nonoperasional adalah pendapatan yang diperoleh diluar usaha pokok, yang sifatnya tidak tetap, misalnya pendapatan bunga bagi perusahaan nonbank dan pendapatan komisi bagi perusahaan nonkomisioner

18. I. Aset = Liabilitas + Ekuitas

II. Aset = Ekuitas – Liabilitas

III. Aset – Ekuitas = Liabilitas

IV. Aset = Ekuitas + Liabilitas

V. Aset = Liabilitas - Ekuitas

Dari pernyataan diatas, yang merupakan persamaan akuntansi yang benar adalah....

- a. I
- b. II
- c. III
- d. IV
- e. V

Jawaban : A

Persamaan akuntansi adalah kesamaan yang secara global dan terpadu menggambarkan semua hubungan yang ada diperusahaan, yaitu hubungan antara kekayaan/aset dengan sumbernya (liabilitas dan ekuitas) yang dinyatakan dalam bentuk persamaan. Persamaan dasar akuntansi bukan merupakan siklus akuntansi, namun perlu dipelajari karena memberikan gambaran bahwa setiap terjadi transaksi akan mempengaruhi keadaan aset, liabilitas dan ekuitas. Aset perusahaan merupakan kekayaan yang dimiliki perusahaan.

Aset perusahaan yang digunakan dalam kegiatan usaha dapat diperoleh melalui dua sumber, yaitu dari pemilik dan kreditor. Sumber pembelanjaan dari pemilik disebut ekuitas/modal, sedangkan aset yang berasal dari kreditor

dinamakan liabilitas/utang. Dalam persamaan akuntansi, liabilitas biasanya diletakkan sebelum ekuitas pemilik. Hal tersebut dimaksudkan untuk menjelaskan bahwa hak kreditor atas kekayaan harus didahulukan, sedangkan hak pemilik atas kekayaan ditangguhkan setelah semua liabilitas kepada pihak lain dilunasi. Kasus seperti itu muncul bila terjadi pailit atau pembubaran perusahaan. Semua aset yang masih ada digunakan untuk melunasi semua liabilitas perusahaan, sedangkan sisanya merupakan hak pemilik sehingga jika ada kerugian tidak dibebankan kepada kreditor. Oleh karena itu, maka posisi liabilitas dalam persamaan akuntansi tidak dapat ditukarkan dengan posisi ekuitas.

19. Tanggal 1 Januari Johan menyetorkan uang tunai untuk modal usaha sebesar Rp. 10.000.000,- dan meminjam uang di bank BRI untuk menambah modal usahanya sebesar Rp. 20.000.000,-. Sehingga persamaan akuntansinya menjadi...

a.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
1/1	10.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
b.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
1/1	20.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
c.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=		+	Modal
1/1	30.000.000	=		+	30.000.000
d.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
1/1	30.000.000	=	30.000.000		
e.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
1/1	30.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000

Jawaban : E

Tanggal 1 Januari Johan menyetorkan uang tunai untuk modal usaha sebesar Rp. 10.000.000,- dan meminjam uang di bank BRI untuk menambah modal usahanya sebesar Rp. 20.000.000,-. Pengaruh dari transaksi ini adalah peningkatan aset (kas), pada sisi kiri persamaan sebesar Rp. 30.000.000,- (Rp.10.000.000 dari pemilik + Rp 20.000.000 dari pinjaman bank). Untuk menyeimbangkannya pada sisi kanan maka ekuitas (modal) bertambah karena pemilik menyetorkan modal sebesar Rp. 10.000.000,- dan liabilitas meningkat karena adanya pinjaman bank (utang bank) sebesar Rp. 20.000.000,-.

20. Pada tanggal 3 Januari Johan melakukan pembelian tanah secara tunai sebesar Rp. 20.000.000 dengan saldo awal kas sebesar Rp. 30.000.000, utang bank Rp. 20.000.000 dan ekuitas Rp.10.000.000

a.	Aset	=	Ekuitas
	Kas	=	Modal
3/1	50.000.000	=	50.000.000

b.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas + Tanah	=	Utang Bank	+	Modal
	30.000.000 +	=	20.000.000	+	10.000.000
3/1	-20.000.000 + 20.000.000	=		+	
	10.000.000 + 20.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
c.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
	30.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
3/1	-20.000.000	=		+	20.000.000
	10.000.000	=	20.000.000	+	30.000.000
d.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas + Tanah	=	Utang Bank	+	Modal
3/1	30.000.000 + 20.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
e.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
	30.000.000	=	20.000.000	+	10.000.000
3/1	-20.000.000	=	20.000.000	+	
	10.000.000	=	40.000.000	+	10.000.000

Jawaban : B

Karena perusahaan membeli tanah dengan tunai maka aset berupa kas berkurang sebesar Rp. 20.000.000,- dan aset berupa tanah bertambah sebesar Rp. 20.000.000,-

21. Dibeli perlengkapan seharga Rp. 1.500.000,00. Dibayar tunai Rp. 1.250.000,00 dan sisanya kredit. Pengaruh transaksi tersebut terhadap persamaan akuntansi adalah...

- Kas bertambah, perlengkapan berkurang, dan utang usaha bertambah
- Kas berkurang, perlengkapan bertambah, dan utang usaha bertambah
- Kas berkurang, perlengkapan bertambah, dan utang usaha berkurang
- Kas bertambah, perlengkapan berkurang, dan utang usaha berkurang
- Kas, perlengkapan, dan utang usaha berkurang

Jawaban : B

Transaksi tersebut akan berdampak pada persamaan transaksi sebagai berikut yaitu kas akan berkurang Rp. 1.250.000,00 karena digunakan untuk membayar perlengkapan secara tunai. Utang usaha akan bertambah sebesar Rp. 250.000,00 karena perlengkapan belum dibayar sebesar tersebut. Sedangkan pembelian perlengkapan akan menambah perlengkapan perusahaan sebesar Rp. 1.500.000,00.

22. Suatu perusahaan menyajikan data sebagai berikut :

Laba	Rp. 400.000,-
Pengambilan prive	Rp. 100.000,-
Ekuitas akhir	Rp. 1.360.000,-

Dari data diatas ekuitas awalnya sebesar...

- Rp. 860.000,-
- Rp. 960.000,-

- c. Rp. 1.060.000,-
- d. Rp. 1.760.000,-
- e. Rp. 1.860.000,-

Jawaban : C

Ekuitas akhir = ekuitas awal + (+laba/-rugi) – prive

Rp. 1.360.000,- = Ekuitas awal + Rp. 400.000,- - Rp. 100.000,-

Rp. 1.360.000,- = Ekuitas awal + Rp. 300.000,-

Ekuitas Awal = Rp. 1.360.000,- - Rp. 300.000,-

Ekuitas Awal = Rp. 1.060.000

23. Suatu perusahaan menyajikan data sebagai berikut :

Ekuitas awal Rp. 700.000,-

Pengambilan prive Rp. 200.000,-

Ekuitas akhir Rp. 550.000,-

Dari data diatas perusahaan memperoleh...

- a. Laba Rp. 50.000.00
- b. Rugi Rp. 50.000.00
- c. Laba Rp. 150.000.00
- d. Rugi Rp.150.000.00
- e. Laba Rp. 200.000.00

Jawaban : A

Ekuitas akhir = ekuitas awal + (+laba/-rugi) – prive

Rp. 550.000,- = Rp. 700.000,- + (+laba/-rugi) - Rp. 200.000,-

Rp. 550.000,- = Rp. 500.000,- + (+laba/-rugi)

Laba/rugi = Rp. 50.000

Karena ekuitas akhir lebih besar daripada (ekuitas awal – prive) maka perusahaan memperoleh laba.

24. Tanda tangan yang tercantum dalam kwitansi adalah tanda tangan....

- a. Pegawai bank
- b. Penerima uang
- c. Orang yang menerima kwitansi
- d. Pemegang buku
- e. Pembayar

Jawaban : B

Ada banyak bukti transaksi antara lain : kwitansi, nota tunai, faktur, nota kredit, nota debit, cek, bilyet giro, memo dan bukti pencatatan (bukti pengeluaran kas dan bukti kas masuk)

Contoh bukti-bukti transaksi :

1. Faktur

Qty	NAMA BARANG	ITEM ID	HARGA SATUAN	TOTAL
5 unit	Hendak P. Jualan	No. 120	Rp 120.000,-	Rp 3.250.000,-
1 unit	Switch hulu tp link	TI 1008	Rp 125.000,-	Rp 125.000,-
1 unit	Chaplin krom		Rp 100.000,-	Rp 100.000,-
Total				Rp. 3.475.000,-

2. Kuitansi



3. Nota debit

PD. Pembangunan
Jl. Danau No. 4
Tangerang

Tangerang, 10 Oktober 2000
Kepada
Yth. : Toko Hidayat
Jln. : Tambak 5
Tangerang

NOTA DEBIT

Dikirim kembali 10 galon air minum Aqua, karena tidak sesuai dengan pesanan sehingga Rp.50.000,00 dan rekening ini telah di DEBIT.

Hormat kami,
Hasna

4. Nota kredit

PD. Pembangunan
Jl. Danau No. 4
Tangerang

Tangerang, 10 Oktober 2000
Kepada
Yth. : Toko Hidayat
Jln. : Tambak 5
Tangerang

NOTA KREDIT

Diterima kembali 2 buah papan tulis putih (White Board) karena rusak sehingga Rp.36.000,00 dan rekening ini telah di KREDIT.

Hormat kami,
Hasna

25. Berikut ini merupakan bukti transaksi, kecuali...

- Kwitansi
- Nota debit
- Bukti kas keluar
- Faktur
- Bukti memorial

Jawaban : E

Ada banyak bukti transaksi antara lain : kwitansi, nota tunai, faktur, nota kredit, nota debit, cek, bilyet giro, memo dan bukti pencatatan (bukti pengeluaran kas dan bukti kas masuk)

Contoh bukti-bukti transaksi :

1. Faktur

FAKTUR

Tanggal : 11 Januari 2011
No : 044/BST/101/2011
Garami sampai : 11 Januari 2012

Kepada Yth:
Bpk. Dani
STT Anderson Minahasa
Manado

Mohon diterima barang-barang pesanan sbb:

Qty	NAMA BARANG	ITEM ID	HARGA SATUAN	TOTAL
5 unit	Telebit Pc station	Nc 120	Rp 650.000,-	Rp 3.250.000,-
1 unit	Switch hub tp link	TI 1008	Rp 125.000,-	Rp 125.000,-
	ongkos kirim			Rp 100.000,-
Total				Rp. 3.475.000,-

Diterima Oleh: Delivery: Marketing: Gudang: Approval:

Zaenal Muttaqin Agus Anip Sitawati Hani Sitawati

2. Kuitansi



3. Nota debit

PD. Pembangunan Jl. Danau No. 4 Tangerang	Tangerang, 10 Oktober 2000 Kepada Yth. : Toko Hidayat Jln. : Tambak 5 Tangerang
---	---

NOTA DEBIT

Dikirim kembali 10 galon air minum Aqua, karena tidak sesuai dengan pesanan seharga Rp.50.000,00 dan rekening ini telah di DEBIT.

Hormat kami,
Hasna

4. Nota kredit

PD. Pembangunan Jl. Danau No. 4 Tangerang	Tangerang, 10 Oktober 2000 Kepada Yth. : Toko Hidayat Jln. : Tambak 5 Tangerang
---	---

NOTA KREDIT

Diterima kembali 2 buah papan tulis putih (White Board) karena rusak seharga Rp.36.000,00 dan rekening ini telah di KREDIT.

Hormat kami,
Hasna

26. Dalam cara pemberian nomor kode akun dengan menggunakan 4 angka, angka yang keempat menunjukkan/ mempunyai arti...

- Kelompok akun
- Rubrik akun
- Jenis akun
- Golongan akun
- Subgolongan akun

Jawaban : C

Untuk mempermudah pencatatan, akun disusun sedemikian rupa dan diberi nomor atau kode. Terdapat beberapa macam kode :

a) Kode numeric

1) Kode nomor berurutan

Contoh :

100 kas

101 piutang usaha

102 perlengkapan

- 121 tanah
- 122 gedung
- 201 utang usaha
- 202 wesel bayar

2) Kode kelompok

Contoh :

1111

Angka pertama : kelompok akun, misalnya aset

Angka kedua : golongan akun, misalnya aset lancar

Angka ketiga : subgolongan akun, misalnya aset lancar non persediaan

Angka keempat : jenis akun, misalnya kas

3) Kode blok

Contoh :

Akun dikelompokkan menjadi beberapa kelompok :

Aset 100-199

Liabilitas 200-299

Tiap kelompok dibagi menjadi beberapa golongan :

Aset lancar 100-149

Aset tetap 150-199

Liabilitas lancar 200-249

Liabilitas jangka panjang 250-299

Tiap golongan dibagi lagi menjadi beberapa jenis :

Kas 100

Piutang 101

Kendaraan 150

Utang usaha 201

b) Kode desimal

Akun dibagi menjadi beberapa rubrik, misalnya :

Rubrik 0 : akun aset lancar

Rubrik 1 : akun aset tetap

Rubrik dibagi menjadi beberapa golongan :

Rubrik 2 : akun liabilitas lancar

Golongan : 20 utang usaha

21 utang wesel

Golongan dibagi lagi menjadi beberapa jenis

Golongan : 20 utang usaha

Jenis : 201 utang gaji

202 utang sewa

c) Kode mnemonic

Contoh :

Aset A

Aset lancar AL

Kas K

Aset tetap AT

d) Kode kombinasi huruf dan angka

Contoh :

Aset	A
Aset lancar	AL
Kas	AL 01
Piutang usaha	AL 02

27. Suatu perusahaan memberikan nomor kode akun untuk perlengkapan AT 01.

Cara yang digunakan dalam pemberian nomor kode ini adalah...

- Kode kombinasi huruf dan angka
- Kode numeric
- Kode kelompok
- Kode decimal
- Kode mnemonic

Jawaban : A

Untuk mempermudah pencatatan, akun disusun sedemikian rupa dan diberi nomor atau kode. Terdapat beberapa macam kode :

a) Kode numeric

1) Kode nomor berurutan

Contoh :

100	kas
101	piutang usaha
102	perlengkapan
121	tanah
122	gedung
201	utang usaha
202	wesel bayar

2) Kode kelompok

Contoh :

1111

Angka pertama : kelompok akun, misalnya aset

Angka kedua : golongan akun, misalnya aset lancar

Angka ketiga : subgolongan akun, misalnya aset lancar non persediaan

Angka keempat : jenis akun, misalnya kas

3) Kode blok

Contoh :

Akun dikelompokkan menjadi beberapa kelompok :

Aset	100-199
------	---------

Liabilitas	200-299
------------	---------

Tiap kelompok dibagi menjadi beberapa golongan :

Aset lancar	100-149
-------------	---------

Aset tetap	150-199
------------	---------

Liabilitas lancar	200-249
-------------------	---------

Liabilitas jangka panjang	250-299
---------------------------	---------

Tiap golongan dibagi lagi menjadi beberapa jenis :

Kas	100
Piutang	101
Kendaraan	150
Utang usaha	201

b) Kode desimal

Akun dibagi menjadi beberapa rubrik, misalnya :

Rubrik 0 : akun aset lancar

Rubrik 1 : akun aset tetap

Rubrik dibagi menjadi beberapa golongan :

Rubrik 2 : akun liabilitas lancar

Golongan : 20 utang usaha

21 utang wesel

Golongan dibagi lagi menjadi beberapa jenis

Golongan : 20 utang usaha

Jenis : 201 utang gaji

202 utang sewa

c) Kode mnemonic

Contoh :

Aset A

Aset lancar AL

Kas K

Aset tetap AT

d) Kode kombinasi huruf dan angka

Contoh :

Aset A

Aset lancar AL

Kas AL 01

Piutang usaha AL 02

28. I. Aset

II. Liabilitas

III. Ekuitas

IV. Pendapatan

V. Beban

Akun-akun diatas jika bertambah disisi kredit, kecuali

a. I dan II

b. I dan III

c. I dan V

d. II dan III

e. II dan IV

Jawaban : C

Saldo normal akun-akun :

Kelompok akun	Bertambah	Berkurang	Saldo normal
Aset	D	K	D
Liabilitas	K	D	K
Ekuitas	K	D	K
Pendapatan	K	D	K
Beban	D	K	D

29. Pembelian peralatan seharga Rp.3.500.000,00 yang dibayar dengan cek seharga Rp 1.500.000,00 dan sisanya dengan uang tunai. Transaksi diatas melibatkan akun...

- Kas sebelah kredit
- Utang bank sebelah kredit
- Peralatan sebelah debit
- a, b, dan c benar
- a dan c benar

Jawaban : D

Karena pembelian dilakukan secara tunai maka kas akan berkurang (kas berkurang sebelah kredit). Sedangkan karena sebagian pembayarannya menggunakan cek maka utang bank bertambah (liabilitas bertambah sebelah kredit) dan peralatan perusahaan bertambah maka peralatan bertambah disebelah debit.

30. Pembelian perlengkapan seharga Rp. 500.000,00 akan dibayar sebulan kemudian dan upah tenaga kerja sebesar Rp. 200.000,00 dibayar tunai. Transaksi melibatkan ...

- 3 akun D dan 2 akun K
- 2 akun D dan 1 akun K
- 2 akun D dan 2 akun K
- 1 akun D dan 1 akun K
- 1 akun D dan 2 akun K

Jawaban : C

Dari transaksi diatas maka jurnalnya sebagai berikut :

Perlengkapan	Rp. 500.000,00	
Beban upah tenaga kerja	Rp. 200.000,00	
Utang usaha		Rp. 500.000,00
Kas		Rp. 200.000,00

Sehingga dengan transaksi diatas maka terdapat 2 akun D dan 2 akun K

31. Perusahaan mengirimkan faktur sebagai tagihan kepada Tn. Roni atas biaya perbaikan mobil yang telah diselesaikan. Jurnal transaksi ini adalah ...

- | | | |
|---------------|--------|--------|
| Piutang usaha | Rp. xx | |
| Pendapatan | | Rp. xx |
- | | | |
|--------------|--------|--------|
| Beban servis | Rp. xx | |
| Utang usaha | | Rp. xx |

c. Kas	Rp. xx	
Pendapatan		Rp. xx
d. Beban servis	Rp. xx	
Kas		Rp. xx
e. Beban servis	Rp. xx	
Tn. Roni		Rp. xx

Jawaban : A

Faktur merupakan bukti transaksi penjualan secara kredit. Sehingga piutang usaha akan bertambah disebelah debit dan pendapatan juga akan bertambah disebelah kredit.

32. Pada tanggal 8 dibayar sewa untuk masa 1 tahun sebesar Rp. 600.000,00 dan dibayar beban pemasangan iklan di Kompas sebesar Rp. 300.000,00 untuk 6 kali penerbitan mingguan. Maka jurnal dari transaksi tersebut adalah ...

a. Sewa diterima dimuka	Rp. 600.000,00	
Iklan dibayar dimuka	Rp. 300.000,00	
Kas		Rp. 900.000,00
b. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Iklan diterima dimuka	Rp. 300.000,00	
Kas		Rp. 900.000,00
c. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Iklan dibayar dimuka	Rp. 300.000,00	
Utang		Rp. 900.000,00
d. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Iklan diterima dimuka	Rp. 300.000,00	
Utang		Rp. 900.000,00
e. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Iklan dibayar dimuka	Rp. 300.000,00	
Kas		Rp. 900.000,00

Jawaban : E

Karena pembayaran sewa dan iklan digunakan untuk membayar 1 tahun, maka akun untuk transaksi tersebut adalah sewa dibayar dimuka bertambah disebelah debit karena merupakan aset. Sedangkan karena digunakan untuk pembayaran secara tunai maka kas perusahaan berkurang disebelah kredit.

33. Setelah transaksi keuangan dicatat kedalam jurnal umum, maka langkah selanjutnya adalah ...

- Membuat kertas kerja
- Membuat jurnal penyesuaian
- Membuat jurnal penutup
- Membuat buku besar
- Membuat neraca saldo setelah penyesuaian

Jawaban : D

Siklus akuntansi : bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca saldo setelah penutupan, jurnal pembalik

34. Fungsi utama buku besar adalah ...

- a. Menghitung perubahan aset dan liabilitas
- b. Mencatat perubahan aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan dan beban
- c. Menganalisis perubahan aset, liabilitas, dan ekuitas
- d. Mengikhtisarkan perubahan aset, liabilitas, ekuitas dan pendapatan
- e. Melaporkan perubahan pendapatan dan beban

Jawaban : B

Buku besar adalah kumpulan akun yang saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan yang lengkap. Buku besar berfungsi untuk mencatat perubahan aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan, dan beban dalam periode tertentu. Buku besar tersebut meliputi dua kelompok akun, yaitu akun riil yang meliputi aset, liabilitas, dan ekuitas, serta akun nominal yang terdiri atas pendapatan dan beban.

35. Tahap pertama dalam siklus akuntansi adalah pencatatan dalam jurnal dan akun buku besar. Siklus selanjutnya adalah ...

- a. Neraca Saldo
- b. Persamaan akuntansi
- c. Jurnal penutup
- d. Jurnal pembalik
- e. Jurnal khusus

Jawaban : A

Siklus akuntansi : bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca saldo setelah penutupan, jurnal pembalik

36. Tahap selanjutnya dalam tahap pengikhtisaran setelah membuat jurnal penyesuaian adalah ...

- a. Jurnal Penutup
- b. Jurnal Pembalik
- c. Neraca Saldo
- d. Neraca Saldo Setelah Penyesuaian
- e. Neraca Saldo Setelah Penutupan

Jawaban : D

Siklus akuntansi : bukti transaksi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca saldo setelah penutupan, jurnal pembalik. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

37. Disediakan data-data sebagai berikut....

- I. Neraca Saldo
- II. Penyesuaian
- III. Arus kas
- IV. Laba rugi
- V. Neraca

Didalam kertas kerja format 10 kolom, terdapat kolom-kolom diatas kecuali...

- a. I
- b. II
- c. III
- d. IV
- e. V

Jawaban : C

Kertas kerja adalah suatu daftar yang terdiri dari kolom neraca saldo, penyesuaian, neraca saldo disesuaikan, laba rugi, dan neraca sekaligus tempat penggolongan akun buku besar. Fungsi kertas kerja adalah sebagai berikut :

- a) Kertas kerja mempermudah membuat laporan keuangan karena terdapat kelompok akun besar yang sesuai dengan laporan keuangan yang disusun.
- b) Kertas kerja dapat menghindarkan kesalahan dalam membuat laporan keuangan

Kertas kerja dapat dibuat dengan 6 kolom, 8 kolom, 10 kolom, dan 12 kolom.

Format 6 kolom : nomor akun, nama akun, neraca saldo, laba rugi, neraca

Format 8 kolom : nomor akun, nama akun, neraca saldo, penyesuaian, laba rugi, neraca

Format 10 kolom : nomor akun, nama akun, neraca saldo, penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laba rugi, neraca

Format 12 kolom : nomor akun, nama akun, neraca saldo, penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laba rugi, perubahan ekuitas, neraca

38. Didalam kertas kerja, akun-akun nominal yang telah disesuaikan dipindahkan ke kolom...

- a. Neraca
- b. Laba rugi
- c. Kertas kerja
- d. Perubahan ekuitas
- e. Penyesuaian

Jawaban : B

Akun nominal adalah seluruh akun yang ada dalam laporan laba rugi dan privat atau dividen, yang akan ditutup pada setiap akhir periode akuntansi. Kelompok akun nominal terdiri dari pendapatan dan beban. *Akun riil (tetap)* adalah akun yang dilaporkan dalam neraca, di mana saldo akunnya terbawa dari satu periode ke periode berikutnya. Akun riil terdiri dari tiga kelompok yaitu aset, liabilitas dan ekuitas.

39. Berikut disediakan akun-akun

- I. Perlengkapan
- II. Kas
- III. Aset tetap
- IV. Beban dibayar dimuka
- V. Beban yang masih harus dibayar

- VI. Pendapatan diterima dimuka
- VII. Pendapatan yang masih harus diterima
- VIII. Ekuitas
- IX. Prive

Dari ayat-ayat diatas, manakah yang merupakan ayat-ayat yang harus disesuaikan ...

- a. I, II, III, IV, V, VI
- b. II, III, IV, V, VI, VII
- c. I, III, IV, V, VI, VIII
- d. I, III, IV, V, VI, VII
- e. II, IV, VI, VII, VIII, IX

Jawaban : D

Ada dua bagian pos yang memerlukan penyesuaian. Bagian pertama adalah pos penaguhan dan pos aktual. Pos yang termasuk pos penyesuaian adalah sebagai berikut :

- a) Perlengkapan
- b) Penyusutan aset tetap
- c) Beban dibayar dimuka
- d) Pendapatan diterima dimuka
- e) Beban yang masih harus dibayar
- f) Pendapatan yang masih harus diterima

40. Pada tanggal 1 April 2012 perusahaan membayar premi asuransi sebesar Rp. 600.000,00 untuk masa satu tahun. Dengan jurnal sebagai berikut :

Beban Asuransi	Rp. 600.000,00	
Kas		Rp. 600.000,00
Pada 31 Desember 2012, maka ayat jurnal penyesuaiannya adalah ...		
a. Asuransi dibayar dimuka	Rp. 150.000,00	
Beban Asuransi		Rp. 150.000,00
b. Asuransi dibayar dimuka	Rp. 450.000,00	
Beban Asuransi		Rp. 450.000,00
c. Kas	Rp. 450.000,00	
Beban Asuransi		Rp. 450.000,00
d. Kas	Rp. 600.000,00	
Beban Asuransi		Rp. 600.000,00
e. Kas	Rp. 600.000,00	
Asuransi dibayar dimuka		Rp. 600.000,00

Jawaban : B

Perusahaan mencatat premi asuransi tersebut sebagai beban, pada tanggal 31 desember 2012 disesuaikan sebesar yang sudah menjadi beban dengan ayat jurnal penyesuaian sebagai berikut :

Asuransi dibayar dimuka	Rp. 450.000,00	
Beban Asuransi		Rp. 450.000,00

41. Pada tanggal 1 April 2012 perusahaan menyewakan alat berat dan jasanya diterima tunai sebesar Rp. 2.600.000,00 untuk masa satu tahun. Pada tanggal

1 April 2012 diperlakukan sebagai kewajiban. Sampai akhir periode akuntansi masa sewa yang sudah dijalani sebesar Rp. 1.500.000,00. Maka ayat jurnal untuk transaksi tersebut adalah ...

a.	1/4	Kas	Rp. 2.600.000,00	
		Beban sewa dibayar dimuka		Rp. 2.600.000,00
	31/12	Asuransi dibayar dimuka	Rp. 2.600.000,00	
		Kas		Rp. 2.600.000,00
b.	1/4	Kas	Rp. 2.600.000,00	
		Pendapatan sewa		Rp. 2.600.000,00
	31/12	Pendapatan sewa	Rp. 1.500.000,00	
		Pendapatan sewa diterima dimuka		Rp. 1.500.000,00
c.	1/4	Kas	Rp. 1.100.000,00	
		Pendapatan sewa		Rp. 1.100.000,00
	31/12	Pendapatan sewa	Rp. 1.100.000,00	
		Pendapatan sewa diterima dimuka		Rp. 1.100.000,00
d.	1/4	Kas	Rp. 2.600.000,00	
		Pendapatan sewa diterima dimuka		Rp. 2.600.000,00
	31/12	Pendapatan sewa diterima dimuka	Rp. 1.500.000,00	
		Pendapatan sewa		Rp. 1.500.000,00
e.	1/4	Kas	Rp. 1.100.000,00	
		Pendapatan sewa diterima dimuka		Rp. 1.100.000,00
	31/12	Pendapatan sewa diterima dimuka	Rp. 1.100.000,00	
		Pendapatan sewa		Rp. 1.100.000,00

Jawaban : D

Karena diperlakukan sebagai kewajiban, maka jurnal dari transaksi 1 April 2012 adalah sebagai berikut :

Kas	Rp. 2.600.000,00	
Pendapatan sewa diterima dimuka		Rp. 2.600.000,00

Sehingga pada tanggal 31 desember 2012 disesuaikan sebesar yang sudah menjadi pendapatan dengan ayat jurnal penyesuaian sebagai berikut :

Pendapatan sewa diterima dimuka	Rp. 1.500.000,00	
Pendapatan sewa		Rp. 1.500.000,00

42. Pada tanggal 5 Januari 2011, dibeli perlengkapan secara tunai seharga Rp. 300.000,00. Akhir Januari perlengkapan masih tersisa seharga Rp. 75.000,00. Untuk menyesuaikan dengan kondisi sebenarnya maka perlu disesuaikan dengan jurnal...

a.	Beban perlengkapan	Rp. 225.000,-	
	Perlengkapan		Rp. 225.000,-
b.	Beban perlengkapan	Rp. 300.000,-	
	Perlengkapan		Rp. 300.000,-
c.	Beban perlengkapan	Rp. 75.000,-	
	Perlengkapan		Rp. 75.000,-

d. Beban perlengkapan	Rp. 375.000,-	
Perlengkapan		Rp. 375.000,-
e. Beban perlengkapan	Rp. 150.000,-	
Perlengkapan		Rp. 150.000,-

Jawaban : A

Jurnal pembelian 5 januari :

Perlengkapan	Rp. 300.000,-	
Kas		Rp. 300.000,-

Ayat jurnal penyesuaian 31 januari :

Beban perlengkapan	Rp. 225.000,-	
Perlengkapan		Rp. 225.000,-

Keterangan :

Jumlah perlengkapan	Rp. 300.000,-
Sisa 31 januari 2011	<u>Rp. 75.000,-</u>
Perlengkapan yang terpakai	Rp. 225.000,-

43. Informasi keuangan yang disajikan dan disiapkan oleh manajemen dari suatu perusahaan kepada pihak internal dan eksternal sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ekonomi yang berisi seluruh kegiatan bisnis dari satu kesatuan usaha, merupakan definisi dari...

- Laporan kegiatan dunia usaha
- Laporan keuangan
- Perencanaan dunia usaha
- Peraturan dunia usaha
- Penilaian dunia usaha

Jawaban : B

Laporan Keuangan adalah informasi keuangan yang disajikan dan disiapkan oleh manajemen dari suatu perusahaan kepada pihak internal dan eksternal, yang berisi seluruh kegiatan bisnis dari satu kesatuan usaha. Laporan keuangan merupakan salah satu alat pertanggungjawaban dan komunikasi manajemen kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ekonomi. Berikut beberapa laporan keuangan :

1. Neraca/Laporan posisi keuangan (balance sheet), yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aset, utang (liabilities), dan modal (equity) pada suatu tanggal tertentu.
2. Laporan laba rugi (income statement) merupakan ikhtisar dari seluruh pendapatan dan beban dari satu kesatuan usaha untuk satu periode tertentu.
3. Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan ekuitas dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (investment by and distributions to owner's)

4. Laporan arus kas (cash flow statement) berisi seluruh penerimaan dan pengeluaran kas baik yang berasal dari aktivitas operasional, investasi dan pendanaan dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu.
5. Catatan atas pelaporan keuangan (notes of financial statement) berisi informasi yang tidak dapat diungkapkan dalam keempat laporan keuangan di atas, yang mengungkapkan seluruh prinsip, prosedur, metode, dan teknik yang diterapkan dalam penyusunan laporan keuangan tersebut.

44. Berikut ini disajikan beberapa karakteristik :

- I. Dapat dipahami
- II. Relevan
- III. Ketegasan
- IV. Materialitas
- V. Keandalan
- VI. Netralitas
- VII. Komunikatif
- VIII. Dapat dibandingkan
- IX. Kreatif
- X. Penyajian jujur

Dari beberapa karakteristik tersebut, manakah yang bukan merupakan karakteristik kualitatif laporan keuangan ?

- a. III, VII, IX
- b. III, VI, VIII
- c. I, II, V
- d. IV, V, VI
- e. V, VI, VII

Jawaban : A

Untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas, informasi akuntansi harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a) Dapat dipahami : Laporan keuangan harus mudah dipahami pemakai informasi agar dapat bermanfaat dan dijadikan sumber informasi yang andal untuk mengambil keputusan keuangan.
- b) Relevan : informasi memiliki kualitas relevan jika dapat mempengaruhi keputusan ekonomi pemakai dengan membantu mereka mengevaluasi peristiwa masa lalu, masa kini, atau masa depan dan menegaskan atau mengoreksi hasil evaluasi mereka di masa lalu
- c) Materialitas : Informasi dipandang material jika kelalaian untuk kesalahan dalam mencatat informasi tersebut dapat mempengaruhi keputusan ekonomi pemakai yang diambil berdasarkan laporan keuangan
- d) Keandalan : Andal berarti bebas dari pengertian yang menyesatkan seperti kesalahan material dan dapat diandalkan pemakainya sebagai penyajian yang seharusnya disajikan atau penyajian secara wajar
- e) Penyajian jujur : Informasi harus menggambarkan dengan jujur transaksi serta peristiwa lainnya.

- f) Substansi mengungguli bentuk : Transaksi serta peristiwa lain tersebut perlu dicatat dan disajikan sesuai dengan substansi dan realitas ekonomi, bukan hanya bentuk hukumnya
- g) Netralitas : Informasi akuntansi harus diarahkan pada kebutuhan umum pemakai dan tidak bergantung pada kebutuhan dan keinginan pihak tertentu
- h) Pertimbangan sehat : Pembuatan laporan adakalanya menghadapi ketidakpastian peristiwa dan keadaan tertentu, ketidakpastian tersebut harus diakui dengan mengungkapkan kalimat serta tingkatnya dengan menggunakan pertimbangan sehat dalam penyusunan laporan keuangan.
- i) Kelengkapan : Informasi dalam laporan keuangan harus lengkap dalam batasan materialitas dan biaya.
- j) Dapat dibandingkan : Informasi dalam laporan keuangan harus bisa dibandingkan antar periode maupu antarperusahaan untuk mengetahui posisi keuangan dan kinerja keuangan

45. Daftar yang menggambarkan posisi aset, liabilitas, dan ekuitas pada saat tertentu adalah....

- a. Laporan keuangan
- b. Laporan perubahan ekuitas
- c. Laporan arus kas
- d. Laporan laba rugi
- e. Neraca

Jawaban : E

Neraca (balance sheet) adalah suatu daftar yang menggambarkan posisi keuangan dari satu kesatuan usaha yang merupakan keseimbangan antara aset, utang (liabilities), dan modal (equity) pada suatu tanggal tertentu.

46. Unsur-unsur yang harus disusun dalam laporan laba rugi perusahaan jasa adalah...

- a. Pendapatan, beban, dan prive
- b. Pendapatan, beban, dan liabilitas
- c. Pendapatan, beban, dan ekuitas
- d. Pendapatan, beban, dan aset
- e. Pendapatan dan beban usaha

Jawaban : E

Laporan laba rugi (income statement) merupakan ikhtisar dari seluruh pendapatan dan beban dari satu kesatuan usaha untuk satu periode tertentu. Laporan laba rugi menunjukan pendapatan yang diterima dan beban yang dikorbankan suatu perusahaan selama satu periode tertentu. Laporan laba rugi menggambarkan hasil usaha selama satu periode. Hasil usaha tersebut diperoleh dengan cara membandingkan jumlah pendapatan dengan jumlah beban. Jika jumlah pendapatan lebih besar dari jumlah beban maka berarti laba. Sebaliknya, jika jumlah pendapatan lebih kecil dari jumlah beban berarti rugi.

47. Unsur-unsur yang diperlukan dalam sebuah laporan perubahan ekuitas adalah, kecuali...

- a. Ekuitas awal, laba, prive, dan ekuitas akhir
- b. Ekuitas awal, rugi, prive, dan ekuitas akhir
- c. Ekuitas awal, laba, dan ekuitas akhir
- d. Ekuitas awal, rugi, dan ekuitas akhir
- e. Ekuitas awal, laba dan rugi, prive, dan ekuitas akhir

Jawaban : E

Laporan perubahan ekuitas (statement of change of equity) adalah laporan perubahan modal dari satu kesatuan usaha selama satu periode tertentu, yang meliputi laba komprehensif, investasi dan distribusi dari dan kepada pemilik (investment by and distributions to owner's). Laporan perubahan ekuitas memberikan informasi mengenai penambahan atau pengurangan ekuitas selama periode tertentu. Penambahan ekuitas berasal dari investasi dan laba. Pengurangan ekuitas biasanya terjadi karena adanya kerugian dan pengambilan untuk kepentingan pribadi

48. Dalam penyajian neraca yang baik, akun harus disusun dengan klasifikasi sebagai berikut ...

- a. Aset, liabilitas lancar, ekuitas, dan liabilitas jangka panjang
- b. Aset lancar, aset tetap, liabilitas jangka pendek, liabilitas jangka panjang, dan ekuitas
- c. Aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan, dan beban
- d. Aset tetap, aset lancar, liabilitas, ekuitas, dan beban
- e. Utang usaha, ekuitas, aset lancar, dan aset tetap

Jawaban : B

Akun-akun dalam neraca disusun dengan urutan aset, liabilitas dan ekuitas. Tiap kelompok akun akan disusun kembali sesuai dengan golongan akun yang paling likuid. Akun yang paling likuid adalah akun yang paling mudah dicairkan dalam bentuk uang. Dalam kasus ini maka akan terdapat susunan sebagai berikut : Aset lancar, aset tetap, liabilitas jangka pendek, liabilitas jangka panjang, dan ekuitas

49. Akun-akun yang akan ditutup adalah akun...

- a. Aset lancar, aset tetap, dan liabilitas
- b. Aset tetap, pendapatan, investasi, dan obligasi
- c. Laba rugi, prive, beban, dan akun laba/rugi
- d. Nominal, riil, dan campuran
- e. Pendapatan, prive, beban dan akun laba/rugi

Jawaban : E

Ayat jurnal penutup adalah ayat jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk me-nol-kan akun-akun nominal dan dipindahkan ke akun ekuitas melalui ikhtisar laba rugi. Penutupan akun-akun nominal merupakan proses akhir pekerjaan akuntansi untuk mengetahui kemajuan-kemajuan perusahaan selama satu periode akuntansi. Oleh karena itu, maka akun-akun yang ditutup dalam ayat jurnal penutup adalah akun-akun pendapatan, beban,

ikhtisar laba rugi, dan akun prive. Dengan demikian, ayat jurnal penutup berfungsi mengikhtisarkan semua pos-pos yang mempengaruhi perubahan ekuitas selama periode akuntansi.

50. Tujuan penutupan akun-akun buku besar adalah ...
- Menghindari kesalahan dalam menyusun keuangan
 - Menyesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya
 - Menolkan akun laba rugi
 - Menolkan akun neraca
 - Menolkan akun laba rugi dan akun neraca

Jawaban : C

Ayat jurnal penutup adalah ayat jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk me-nol-kan akun-akun nominal (laba rugi) dan dipindahkan ke akun ekuitas melalui ikhtisar laba rugi. Penutupan akun-akun nominal merupakan proses akhir pekerjaan akuntansi untuk mengetahui kemajuan-kemajuan perusahaan selama satu periode akuntansi. Oleh karena itu, maka akun-akun yang ditutup dalam ayat jurnal penutup adalah akun-akun pendapatan, beban, ikhtisar laba rugi, dan akun prive. Dengan demikian, ayat jurnal penutup berfungsi mengikhtisarkan semua pos-pos yang mempengaruhi perubahan ekuitas selama periode akuntansi.

51. Diketahui dalam laporan laba rugi usaha laundry Ibu Rusmi sebagai berikut :

Pendapatan jasa laundry	Rp. 5.000.000,00	
Beban-beban :		
Beban utilitas (air dan listrik)	Rp. 800.000,00	
Gaji karyawan	Rp. 1.200.000,00	
Sewa kios	Rp. 500.000,00	
Perlengkapan	Rp. 600.000,00	
Laba neto	Rp. 1.900.000,00	
Catatan : diambil untuk keperluan pribadi	Rp. 250.000,00	
Maka jurnal penutup yang dapat dilakukan adalah, kecuali ...		
a. Pendapatan jasa	Rp. 5.000.000,00	
Ikhtisar laba rugi		Rp. 5.000.000,00
b. Ikhtisar laba rugi	Rp. 3.100.000,00	
Beban gaji		Rp. 1.200.000,00
Beban utilitas	Rp. 800.000,00	
Beban perlengkapan		Rp. 600.000,00
Beban sewa		Rp. 500.000,00
c. Ikhtisar laba rugi	Rp. 1.900.000,00	
Modal, Ibu Rusmi		Rp. 1.900.000,00
d. Modal, Ibu Rusmi	Rp. 250.000,00	
Prive, Ibu Rusmi		Rp. 250.000,00
e. Laba	Rp. 1.900.000,00	
Ikhtisar Laba rugi		Rp. 1.900.000,00

Jawaban : E

Jurnal penutup yang dapat dilakukan adalah...

a) Menutup akun penghasilan		
Pendapatan jasa	Rp. xxx	
Ikhtisar laba rugi		Rp. xxx
b) Menutup akun beban		
Ikhtisar laba rugi	Rp. xxx	
Beban		Rp. xxx
Beban		Rp. xxx
Beban		Rp. xxx
Beban		Rp. xxx
c) Menutup akun ikhtisar laba rugi		
Ikhtisar laba rugi	Rp. xxx	
Modal, (nama pemilik)		Rp. xxx
d) Menutup akun ikhtisar prive		
Modal, (nama pemilik)	Rp. xxx	
Prive, (nama pemilik)		Rp. xxx

52. Diketahui dalam laporan laba rugi usaha laundry Ibu Rusmi sebagai berikut :

Pendapatan jasa laundry	Rp. 5.000.000,00	
Beban-beban :		
Beban utilitas (air dan listrik)	Rp. 800.000,00	
Gaji karyawan	Rp. 1.200.000,00	
Sewa kios	Rp. 500.000,00	
Perlengkapan	Rp. 600.000,00	
Laba netto	Rp. 1.900.000,00	
Catatan : diambil untuk keperluan pribadi	Rp. 250.000,00	
Maka jurnal penutup untuk menutup akun prive adalah ...		
a. Prive, Ibu Rusmi	Rp. 250.000,00	
Ikhtisar laba rugi		Rp. 250.000,00
b. Ikhtisar laba rugi	Rp. 250.000,00	
Prive, Ibu Rusmi		Rp. 250.000,00
c. Prive, Ibu Rusmi	Rp. 250.000,00	
Modal, Ibu Rusmi		Rp. 250.000,00
d. Modal, Ibu Rusmi	Rp. 250.000,00	
Prive, Ibu Rusmi		Rp. 250.000,00
e. Prive, Ibu Rusmi	Rp. 250.000,00	
Ikhtisar Laba rugi		Rp. 250.000,00

Jawaban : D

Jurnal penutup yang dapat dilakukan adalah...

a) Menutup akun penghasilan		
Pendapatan jasa	Rp. xxx	
Ikhtisar laba rugi		Rp. xxx
b) Menutup akun beban		
Ikhtisar laba rugi	Rp. xxx	
Beban		Rp. xxx
Beban		Rp. xxx
Beban		Rp. xxx

- | | | | |
|----|---------------------------------|---------|---------|
| c) | Menutup akun ikhtisar laba rugi | | |
| | Ikhtisar laba rugi | Rp. xxx | |
| | Modal, (nama pemilik) | | Rp. xxx |
| d) | Menutup akun prive | | |
| | Modal, (nama pemilik) | Rp. xxx | |
| | Prive, (nama pemilik) | | Rp. xxx |

53. Setelah disusun ayat jurnal penutup, maka selanjutnya diperlukan ...

- Ayat pembalik
- Memindahbukukan ayat penutup
- Penyesuaian pada akun masing-masing
- Neraca saldo setelah penutupan
- Menyusun laporan penutup

Jawaban : D

Setelah ayat jurnal penyesuaian dan ayat jurnal penutup dipindahbukukan ke akun buku besar, akun-akun nominal (pendapatan, beban, prive) akan bersisa nol. Untuk memastikan keseimbangan akun-akun buku besar kelompok akun riil (aset, liabilitas, ekuitas) disusunlah neraca saldo setelah penutupan. Neraca saldo setelah penutupan adalah tugas yang harus dilaksanakan pada tahap akhir periode akuntansi yang merupakan neraca akhir periode akuntansi dan sebagai neraca awal periode akuntansi berikutnya.

54. Neraca saldo setelah penutupan dibuat dengan tujuan ...

- Menolkan akun-akun buku besar kelompok nominal
- Mengetahui besarnya laba rugi
- Menutup akun-akun buku besar kelompok nominal
- Memastikan keseimbangan akun buku besar kelompok akun riil
- Menyusun neraca awal tahun berikutnya

Jawaban : D

Setelah ayat jurnal penyesuaian dan ayat jurnal penutup dipindahbukukan ke akun buku besar, akun-akun nominal (pendapatan, beban, prive) akan bersisa nol. Untuk memastikan keseimbangan akun-akun buku besar kelompok akun riil (aset, liabilitas, ekuitas) disusunlah neraca saldo setelah penutupan. Neraca saldo setelah penutupan adalah tugas yang harus dilaksanakan pada tahap akhir periode akuntansi yang merupakan neraca akhir periode akuntansi dan sebagai neraca awal periode akuntansi berikutnya.

55. Akun-akun yang tidak ditemukan pada neraca saldo setelah penutupan adalah

- ...
- Pendapatan
 - Aset
 - Liabilitas
 - Ekuitas
 - Campuran

Jawaban : A

Akun-akun yang tidak ditemukan pada neraca saldo setelah penutup adalah akun-akun nominal karena akun-akun tersebut sudah di nol kan ketika membuat jurnal penutup, sehingga akun-akun tersebut tidak akan muncul pada neraca saldo setelah penutupan.

56. Jurnal pembalik dibuat pada...

- a. Awal periode akuntansi
- b. Setiap periode
- c. Setiap akhir bulan
- d. Setiap awal bulan
- e. Akhir periode akuntansi

Jawaban : A

Pada akhir periode, saat menyusun jurnal penyesuaian, biasanya akan muncul akun baru (akun riil baru), baik berupa liabilitas maupun aset. Akun tersebut akan tampak dalam neraca sisa setelah disesuaikan, yang jika diperhatikan pada neraca sisa sebelumnya belum ada. Munculnya akun baru disebabkan oleh suatu keadaan tertentu dapat diperlakukan sebagai beban atau sebagai pendapatan atau karena ada pendapatan yang masih harus diterima atau beban yang masih harus dibayar. Pembuatan jurnal pembalik adalah upaya untuk dapat dilaksanakannya kegiatan akuntansi periode selanjutnya dengan data yang seharusnya. Seandainya akun baru tersebut terbawa ke periode berikutnya, memungkinkan pembebanan dua kali sehingga perhitungan beban atau pendapatan tidak tepat. Untuk itu dibuatlah jurnal pembalik, yaitu jurnal yang berfungsi membalikkan jurnal penyesuaian yang dilakukan pada awal periode.

57. Sumber data jurnal pembalik diambil dari ...

- a. Jurnal umum
- b. Jurnal khusus
- c. Jurnal penyesuaian
- d. Jurnal penutup
- e. Neraca saldo setelah penyesuaian

Jawaban : C

Pada akhir periode, saat menyusun jurnal penyesuaian, biasanya akan muncul akun baru (akun riil baru), baik berupa liabilitas maupun aset. Akun tersebut akan tampak dalam neraca sisa setelah disesuaikan, yang jika diperhatikan pada neraca sisa sebelumnya belum ada. Munculnya akun baru disebabkan oleh suatu keadaan tertentu dapat diperlakukan sebagai beban atau sebagai pendapatan atau karena ada pendapatan yang masih harus diterima atau beban yang masih harus dibayar. Pembuatan jurnal pembalik adalah upaya untuk dapat dilaksanakannya kegiatan akuntansi periode selanjutnya dengan data yang seharusnya. Seandainya akun baru tersebut terbawa ke periode berikutnya, memungkinkan pembebanan dua kali sehingga perhitungan beban atau pendapatan tidak tepat. Untuk itu dibuatlah jurnal pembalik, yaitu jurnal yang berfungsi membalikkan jurnal penyesuaian yang dilakukan pada awal periode

58. Jurnal pembalik dibuat dengan...

- a. Membuat jurnal penyesuaian baru beban diawal periode
- b. Membuat jurnal penyesuaian baru pendapatan diawal periode
- c. Membuat jurnal penyesuaian baru perlengkapan diawal periode
- d. Membalik jurnal penyesuaian beban yang masih harus dibayar diawal periode
- e. Membalik jurnal penyesuaian depresiasi aset tetap diawal periode

Jawaban : D

Pada akhir periode, saat menyusun jurnal penyesuaian, biasanya akan muncul akun baru (akun riil baru), baik berupa liabilitas maupun aset. Akun tersebut akan tampak dalam neraca sisa setelah disesuaikan, yang jika diperhatikan pada neraca sisa sebelumnya belum ada. Munculnya akun baru disebabkan oleh suatu keadaan tertentu dapat diperlakukan sebagai beban atau sebagai pendapatan atau karena ada pendapatan yang masih harus diterima atau beban yang masih harus dibayar. Pembuatan jurnal pembalik adalah upaya untuk dapat dilaksanakannya kegiatan akuntansi periode selanjutnya dengan data yang seharusnya. Seandainya akun baru tersebut terbawa ke periode berikutnya, memungkinkan pembebanan dua kali sehingga perhitungan beban atau pendapatan tidak tepat.

59. Berikut transaksi yang memerlukan jurnal pembalik, kecuali ...

- a. Beban yang dibayar dimuka, jika beban tersebut pada saat terjadi dicatat sebagai beban
- b. Penyusutan aset tetap
- c. Beban yang masih harus dibayar
- d. Pendapatan diterima dimuka, jika pendapatan tersebut pada saat terjadi dicatat sebagai pendapatan
- e. Pendapatan yang masih harus diterima

Jawaban : B

Ada empat macam transaksi yang memerlukan jurnal pembalik :

- a) Beban yang dibayar dimuka, jika beban tersebut pada saat terjadi dicatat sebagai beban
- b) Beban yang masih harus dibayar
- c) Pendapatan diterima dimuka, jika pendapatan tersebut pada saat terjadi dicatat sebagai pendapatan
- d) Pendapatan yang masih harus diterima

60. Jika pada tanggal 25 Desember 2008 membayar gaji karyawan sebesar Rp 225.000,00 dan pada saat tutup buku tanggal 31 Desember 2008 ternyata masih ada beban yang masih harus dibayar sebesar Rp 142.500,00. Jurnal pembalik yang dibuat pada tanggal 1 Januari 2009 adalah ...

- | | | |
|---------------|----------------|----------------|
| a. Beban Gaji | Rp 225.000,00 | |
| Kas | | Rp. 225.000,00 |
| b. Beban gaji | Rp. 142.500,00 | |
| Utang gaji | | Rp. 142.500,00 |
| c. Utang gaji | Rp. 142.500,00 | |
| Kas | | Rp. 142.500,00 |
| d. Utang gaji | Rp. 142.500,00 | |
| Beban gaji | | Rp. 142.500,00 |
| e. Beban gaji | Rp. 82.500,00 | |
| Utang gaji | | Rp. 82.500,00 |

Jawaban : D

Jurnal penyesuaian untuk transaksi tanggal 31 desember sebagai berikut :

31/12	Beban gaji	Rp. 142.500,00	
	Utang gaji		Rp. 142.500,00

Sehingga untuk jurnal pembaliknya adalah dengan membalik jurnal penyesuaian atas transaksi diatas, yaitu sebagai berikut :

1/1	Utang gaji	Rp. 142.500,00	
	Beban gaji		Rp. 142.500,00

Appendix 3. Plot

GAME PLOT

1. Homepage

Homepage consist of logo and main menu of game. Main menu of game consist of:

 - a. Start

Start is button to playing game. Game played by two player interchangeably.
 - b. *Belajar Dulu Ya!*

Button of *belajar dulu ya!* consist of materials are encouraged for students to read before playing gameYogyaccounting Monopoly so it can be more easier for students to answer the question in game.
 - c. Help

Help is button to know how to playing game Yogyaccounting Monopoly
 - d. Exit

Exit is button to exit the game.
2. Choosing character page

Choosing character page is the page that is displayed when start button is clicked. This page is the first page in the game. Players have to choose a character that will be played in the game. There are four characters which can be played by the player, but if one of the characters has been selected by the first player, the second player can not choose the same character. How to choose a character is clicking choosen characters then would available questions that have to answer by players. Character will belong to players if the player can answer the question correctly. If players answer the question incorrectly, then player can not select a character that had previously been selected.
3. Playing page

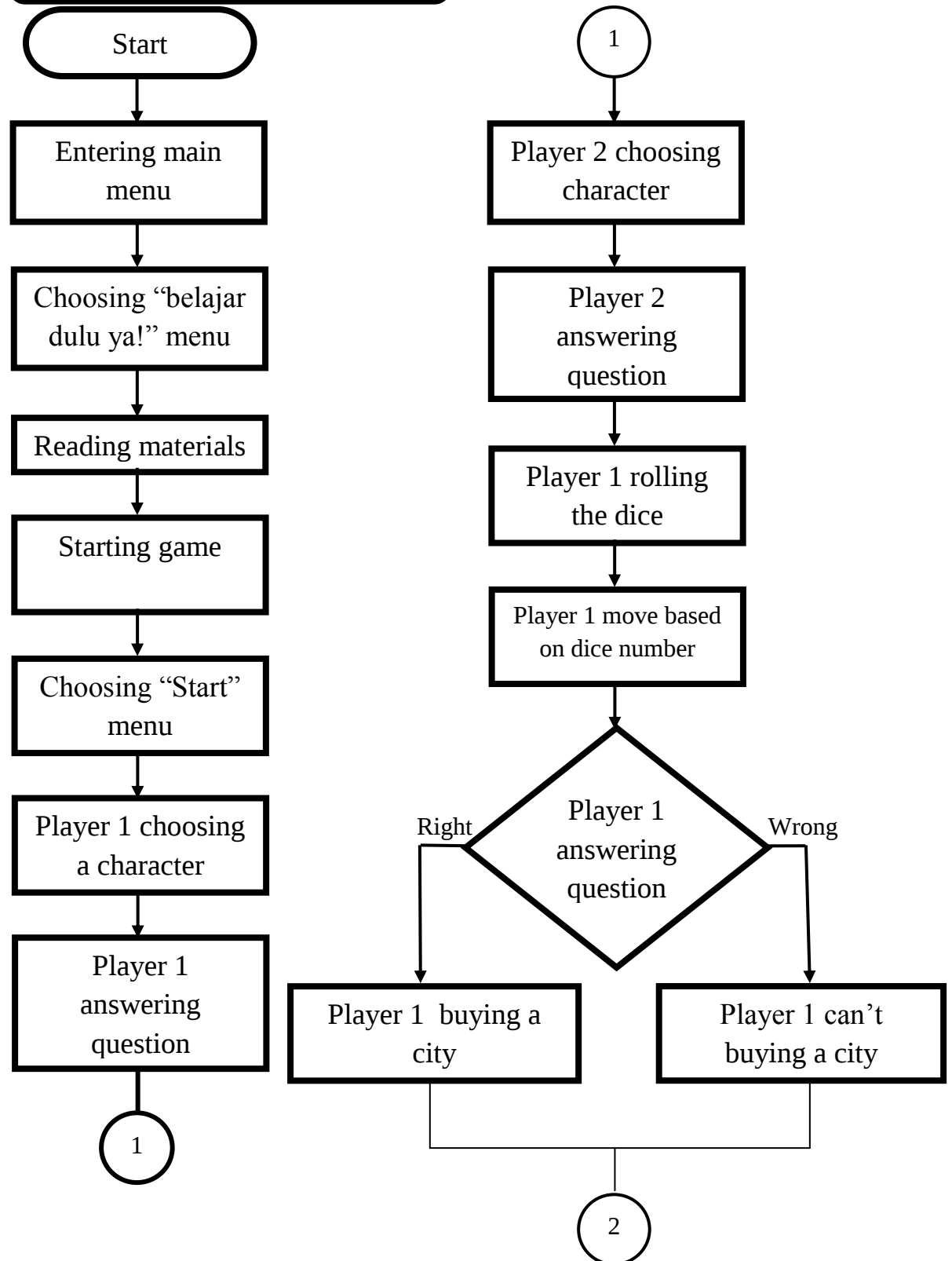
In playing page, player will play monopoli same as traditional monopoli. But this monopoly using Yogyakarta city map. In this playing page, character which choosen by player will appear in box player.

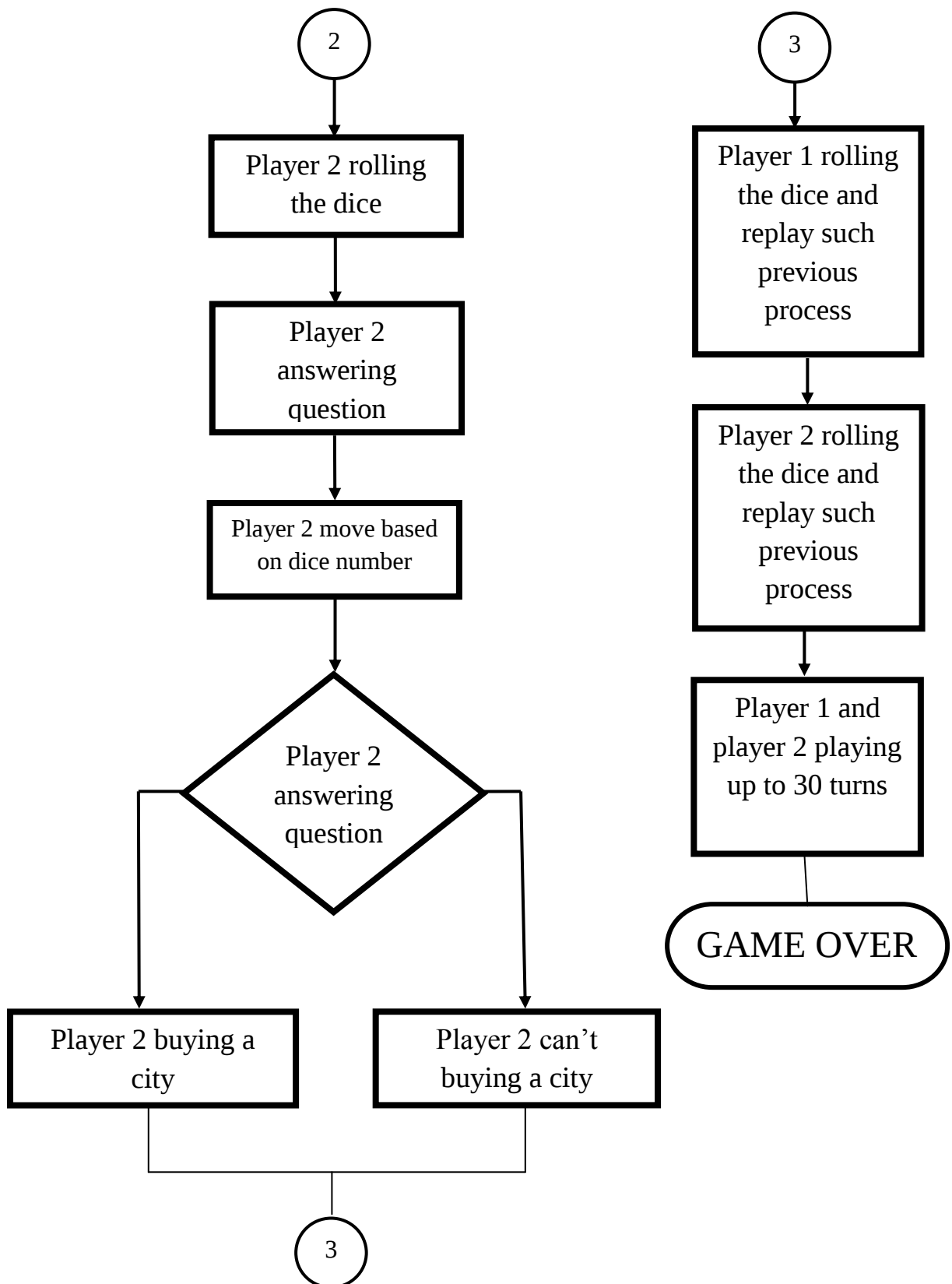
 - a. Rolling the dice

Player have to roll the available dice. First player will rolling “Dadu Player 1” while second player will “Dadu Player 2”. Player will roll the dice interchangeably.
 - b. Region

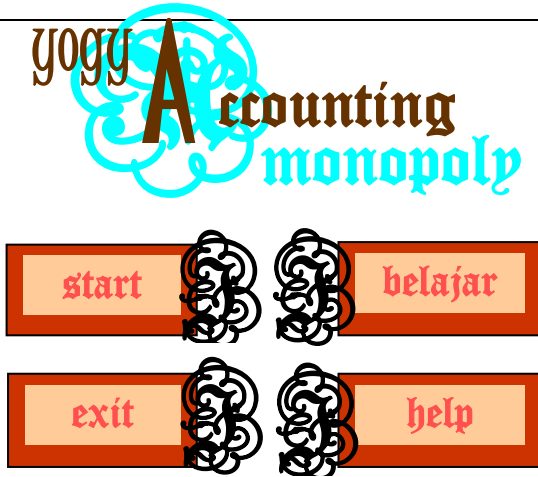
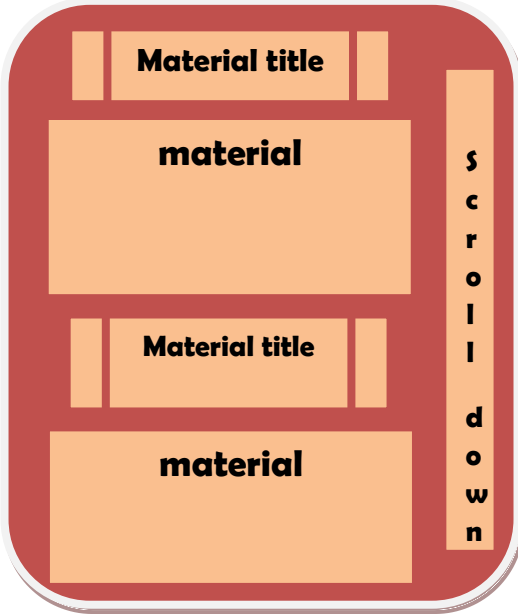
In the game there are 30 regions should be fought over by two players, so the player can buy more regions shall be the winner in this game. After rolling the dice the player will stand in a region, players have to correctly answer a question that has been provided so that players can build a house, restaurant or hotel for the region.

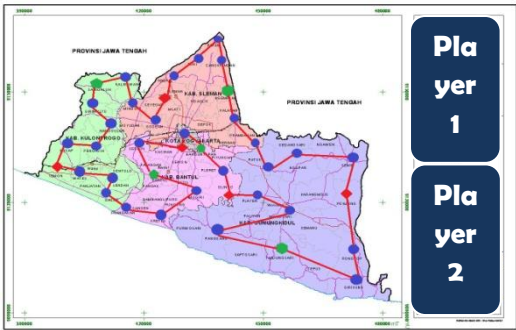
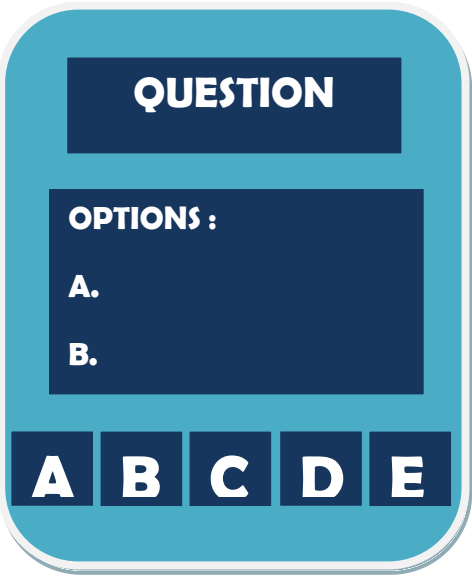
- c. Player beginning capital
Players are only given a capital of Rp. 100,000,000.00 so players have to be smart to manage its finances in order to buy as much regions as possible. Players will also get more salary when a player has passed the start box twice. When it passed the start box then the player will get capital of Rp. 100,000,000.00.
- d. Red region and green region
In addition, the player should pay attention on green box and red box. If the players are in the green box, then the player will earn a salary of Rp. 500,000.00. Meanwhile, if the players are in the red box, then the player have to pay a tax of Rp. 500,000.00.
- e. Profile box
Profile boxes containing available money which is used by players to purchase regions or pay taxes and choosen player characters.
- f. Main menu box
The main menu box is a box that is used for return to the main menu. So that the player can choose to restart game or quit the game.

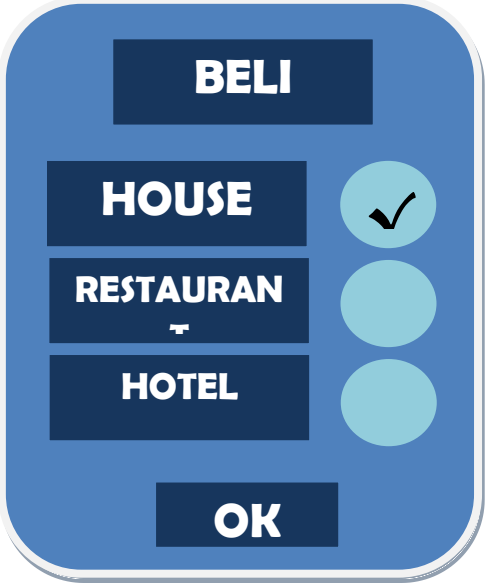
Appendix 4. Flowchart



Appendix 5. Storyboard

No	Page Name	Design	Description
1.	Logo		- Game logo will appear in the first game page - Backsound will appear in this page - In the bottom of page, there is button to open the game
2.	Main menu		- After that button clicked so main menu page will displayed - In main menu, there are several buttons: start, learn, help and exit
3.	“Belajar dulu ya!” page		There are three parts of these page: Material title part, material part, and scroll down button

4.	Character page		There are two parts of this page: display of characters and “choosing player” button.
5.	Main map		There are three parts of this page: Map, player 1 description and player 2 description.
6.	Question page		There are three parts of these page: Question page, answer page, options of answer buttons

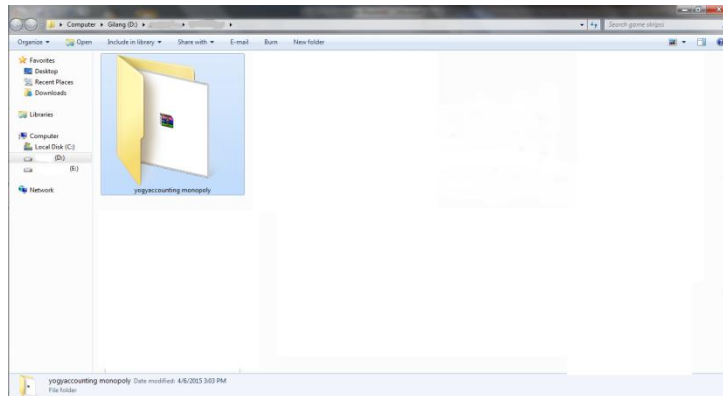
7.	“Buy the city” pages		There are several parts of this page: Title page, house button to build house at the city, restaurant button to bulild restaurant at the city, hotel button to bulild hotel at the city, ok button to exit this page
8.	Game over		Thera are two parts of this page: game over and game over description whis describe who win or lose the game

Appendix 6. How to Use

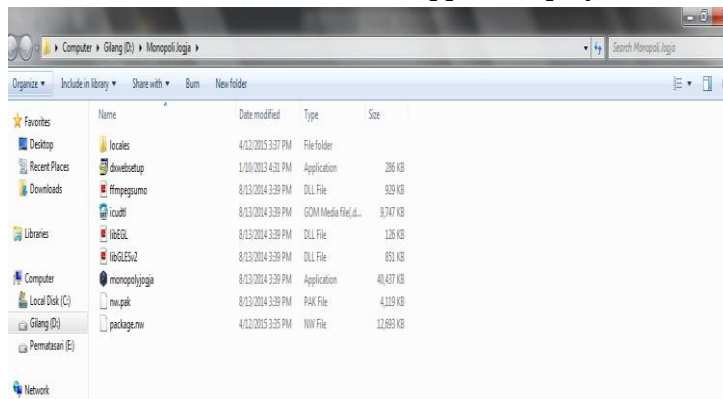
1. INSTALATION GUIDE

A. Open the folder that consist game Yogyaccounting Monopoly with double

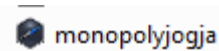
click on .



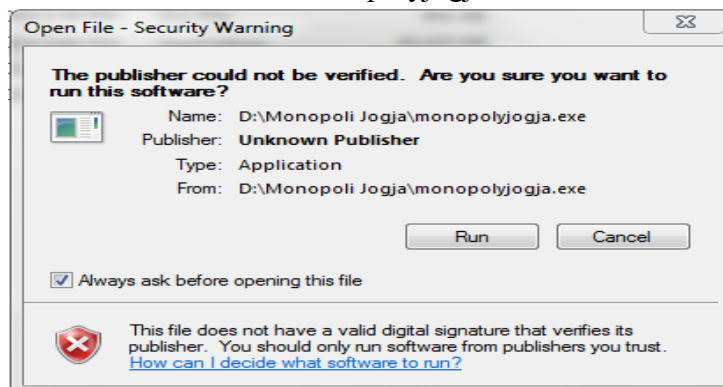
B. After that folder clicked so will appear display:

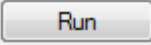


C. Double click on icon “monopolyjogja”



so will appear:



D. Click on icon “run” , wait until appear this display:



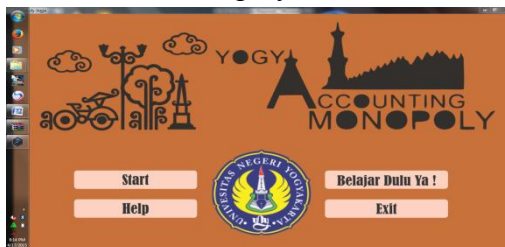
E. So application will already to use

2. HOW TO USE

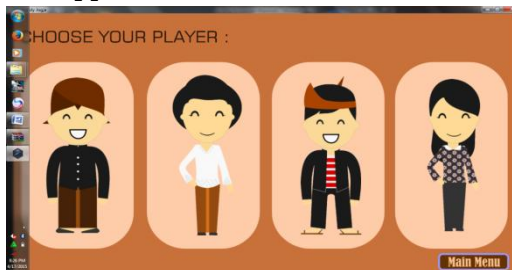
A. Beginning application display after installed :



B. Click on “click to play”  to enter the game, then will be appear:



C. “Start”  is button to play game. If this button clicked then will appear:



At the display, player have to choose one of available characters whether



.. Player consist of two people that will play game interchangeably, first player choosing one character. Then will appear the question that have to answer by the player:



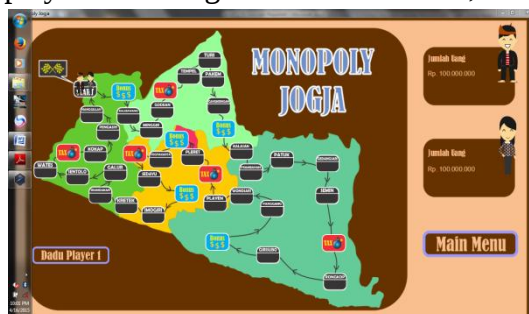
Player can answer the question by clicking answer option **A** or **B** or **C** or **D** or **E**. If players answer incorrectly **JAWABAN SALAH** so player can replay to choose character and answer question again, but player can not choosing chosen character. If players answer correctly so will appear answer explanation:



After answer explanation display appear then player have to fill name of character:



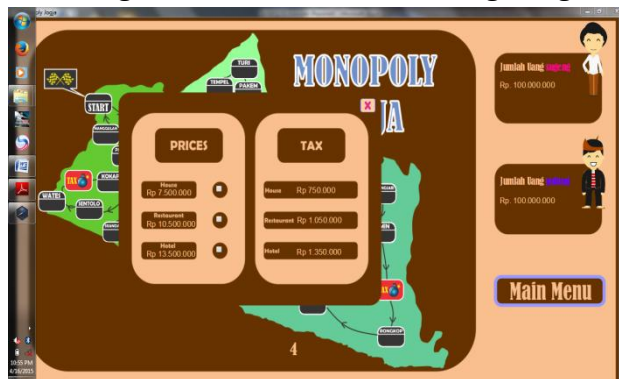
In choosing character page, if players don't want to continue choosing character and want to read material first or want to exit the game, it is available button **Main Menu** to go back in main menu. After both of players choosing available character, then both player will enter playing page:





Box beside game map has function to know amount of players money. In that box, players will get notification whether amount of players money decrease or increase. While button “main menu” **Main Menu** has function to go back on main menu. Button “dadu player 1” **Dadu Player 1** is button for player 1 to roll the dice. Character will move to the city based on number on the dice. After character stop in a city then player have to answer the question to buying that city. How to answer the question same as when choosing a character . If players answer correctly so will appear answer

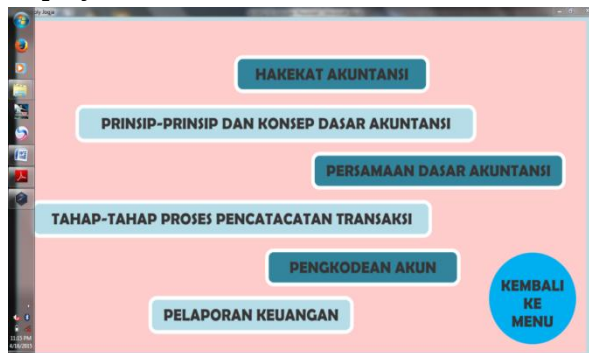
explanation and option to build “hotel” , “restaurant” , or “house” . Players have to give “checklist”  to choosing that buliding. After players choosing, to continue game click button . Display of how to build a building can be seen in the following image:



After player 1 already rolling the dice, will appear button for player 2 to roll the dice “dadu player 2” **Dadu Player 2** Player 2 has same process like Player 1 which was describe above.

D. Belajar Dulu Ya!

Button “*belajar dulu ya!*” **Belajar Dulu Ya !** consist of material that students have to read before playing game Yogyaccounting Monopoly so it will help students to answer the question more easier. If “*belajar dulu ya!*” clicked will displayed:



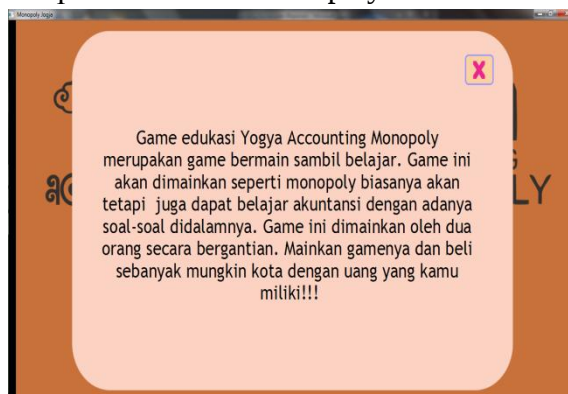
In “*belajar dulu ya!*” available six main materials that can be learned by players. While if players already finish reading the materials and want go back



to main page, players may click this button “kembali ke menu”.

E. Help

Help is button knowing how to playing game Yogyaccounting Monopoly. If “help” clicked so will displayed:



F. Exit

Exit is button to quit the game. If button “exit” clicked so players will quit from the game.

APPENDIX II**FEASIBILITY OF EDUCATIVE GAME**
.....

Appendix 1	Research Instrument
Appendix 2	Validation Result of Media Expert, Material Expert, Teacher and Students
Appendix 3	Validation Questionnaires Scoring Recapitulation of Experts
Appendix 4	Validation Questionnaires Scoring Recapitulation of Students

Appendix 1. Research Instrument

LIST OF VARIABLES ELABORATION FOR MATERIALS EXPERTS, MEDIA EXPERTS, ACCOUNTING LEARNING PRACTITIONERS AND STUDENTS

No.	Indicators	Materials Experts	Media Experts	Teachers	Students	Total Item
Aspects of Materials Relevance						
1.	Clarity of learning objective formulation	√	-	√	-	1
2.	Relevance between materials and basic competencies	√	-	√	-	1
3.	Conformity between materials and objective	√	-	√	-	1
4.	Conformity between materials and indicators	√	-	√	-	1
5.	Depth of the materials	√	-	√	-	1
6.	Systematic and coherent	√	-	√	√	1
7.	Clear logic flow	√	-	√	√	1
8.	Clarity of materials delivery	√	-	√	√	1
9.	Usefulness of materials	√	-	√	-	1
10.	Material actualitation	√	-	√	-	1
11.	Material completeness	√	-	√	-	1
12.	Clarity of example that given	√	-	√	√	1
13.	Conformity between level of difficulty and concepts abstraction with students's cognitive development	√	-	√	-	1
14.	The truth of materials concept in terms of science aspects	√	-	√	-	1
Aspects of Evaluation/Exercises						
15.	Conformity between evaluation with materials and learning objective	√	-	√	-	1
16.	Truth answer key	√	-	√	-	1

No.	Indicators	Materials Experts	Media Experts	Teachers	Students	Total Item
17.	Clarity of processing instructions	√	-	√	√	1
18.	Clarity of questions formulation	√	-	√	-	1
19.	The truth of questions concept	√	-	√	-	1
20.	Questions variation	√	-	√	-	1
21.	Level of questions difficulty	√	-	√	-	1
22.	Clarity of answer discussion	√	-	√	√	1
Language Aspects						
23.	Communicative Language	-	√	√	√	1
24.	Accuracy of terms used	-	√	√	√	1
Software Engineering Aspects						
25.	Effective and efficient use of resources	-	√	-	-	1
26.	Reliability media	-	√	-	-	1
27.	Compatibility media	-	√	-	-	1
28.	Integrated packaging	-	√	-	-	1
29.	Reusability	-	√	-	-	1
30.	Usability media	-	√	-	-	1
31.	Maintainable (can be maintained/easy managed)	-	√	-	-	1
32.	Creativity and innovation in learning media	-	√	-	-	1
Visual Communicative Aspects						
33.	Communicative	-	√	-	√	1
34.	Creative	-	√	-	√	1
35.	Audio	-	√	-	√	1
36.	Visual	-	√	-	√	1
37.	Animation	-	√	-	√	1
38.	Navigation icons	-	√	-	√	1
Effect for Learning Strategies Aspects						
39.	Ability to encourage students's curiosity	-	-	√	√	1
40.	Media support for the independence of student learning	√	-	√	√	1

No.	Indicators	Materials Experts	Media Experts	Teachers	Students	Total Item
41.	Providing learning motivation	-	-	√	√	1
42.	Media ability to increase students's knowledge	√	-	√	√	1
Total Instruments Item		24	18	28	18	42

Sources: Romi Satria Wahono (2006) quoted from Asriyatun (2014) with modifications

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2.	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator					
5.	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan					

		secara mendalam					
6.	Sistematis dan runtut	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut					
7.	Alur logika jelas	Materi disampaikan secara koheren					
8.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas					
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini					
11.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dengan jelas					
13.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
14.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi					
Aspek Evaluasi/-Latihan Soal							
15.	Keseuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
16.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
17.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu					
18.	Perumusan soal jelas	Soal dirumuskan dengan jelas					
19.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
20.	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi					

21.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang ada					
22.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
24.	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)

C. Komentar dan Saran

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,

Ahli Materi,

.....

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek media

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Bahasa							
1.	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi					
2.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
3.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	Sumber daya (CPU, RAM, harddisk) yang digunakan dalam media efektif dan efisien				
4.	Reliabilitas media	Media dapat berjalan dengan baik, tidak mudah <i>hang</i> , <i>crash</i> , atau berhenti saat beroperasi				
5.	Kompatibilitas media	Media dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada				
6.	Pemaketan yang terpadu	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall</i>)				
7.	Reusabilitas	Media dapat digunakan kembali/ digunakan berulang-ulang				
8.	Usabilitas media	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				
9.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah				
10.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				
Aspek Komunikasi Visual						
11.	Komunikatif	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna				
12.	Kreatif	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media				
13.	Audio	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> , dan music yang digunakan pada media sesuai dan menarik				
14.	Visual	<i>Layout design</i> , <i>typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan				

		pada media sesuai dan menarik						
15.	Animasi	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik						
16.	Ikon Navigasi	Layout interaktif dan ikon navigasi yang mudah digunakan						

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)

C. Komentar dan Saran

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
 Ahli Media,

.....
 NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Praktisi (Guru) :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2.	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD					
3.	Keseuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					

4.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator					
5.	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam					
6.	Sistematis dan runtut	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut					
7.	Alur logika jelas	Materi disampaikan secara koheren					
8.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas					
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini					
11.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dengan jelas					
13.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
14.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi					
Aspek Evaluasi/-Latihan Soal							
15.	Keseuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
16.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
17.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu					
18.	Perumusan soal jelas	Soal dirumuskan dengan jelas					

19.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
20.	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi					
21.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
22.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa							
23.	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi					
24.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
25.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa					
26.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
27.	Pemberian motivasi belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi					
28.	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)

2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Guru,

.....
NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Nama :
Kelas :

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015
 Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan
 Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi
 Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek komunikatif dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari siswa sebagai akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar siswa dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis dan koheren					
2.	Alur dalam game edukasi dapat dilogika dengan jelas dan mudah					
3.	Materi dalam game edukasi disampaikan dengan jelas					

4.	Contoh yang disajikan dalam game edukasi dengan jelas					
Aspek Evaluasi/ Latihan Soal						
5.	Petunjuk pengerjaan soal dalam game edukasi disampaikan dengan jelas dan tidak mempunyai makna yang ganda atau membuat anda bingung					
6.	Pembahasan jawaban soal game edukasi disampaikan dengan jelas					
Aspek Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi					
8.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami					
Aspek Komunikatif Visual						
9.	Elemen media audio dan visual yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna					
10.	Kreatif dalam menyajikan ide pada media dan memberikan suasana yang berbeda					
11.	Narasi, musik, <i>background</i> , <i>sound effects</i> disajikan secara menarik dalam game edukasi					
12.	<i>Layout design</i> , <i>typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik					
13.	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik					
14.	Layout interaktif dan ikon navigasi (tombol kontrol game) yang mudah digunakan					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
15.	Media mendorong rasa ingin tahu anda					
16.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
17.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi					
18.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda					

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)

2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Siswa,

.....

Appendix 2. Validation Result of Media Expert, Material Expert, Teacher and Students

VALIDATION RESULT OF MEDIA EXPERT

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *game* edukasi "Yogyaccounting Monopoly" yang terdiri dari aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek media

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Bahasa							
1.	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi	✓				
2.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
3.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	Sumber daya (CPU, RAM, harddisk) yang digunakan dalam media efektif dan efisien	✓				
4.	Reliabilitas media	Media dapat berjalan dengan baik, tidak mudah <i>hang</i> , <i>crash</i> , atau berhenti saat beroperasi	✓				
5.	Kompatibilitas media	Media dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada	✓				

6.	Pemaketan yang terpadu	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall</i>)			✓		
7.	Reusabilitas	Media dapat digunakan kembali/ digunakan berulang-ulang	✓				
8.	Usabilitas media	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				
9.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	✓				
10.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
Aspek Komunikasi Visual							
11.	Komunikatif	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	✓				
12.	Kreatif	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media	✓				
13.	Audio	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> , dan music yang digunakan pada media sesuai dan menarik	✓				

14.	Visual	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	✓				
15.	Animasi	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik	✓				
16.	Ikon Navigasi	Layout interaktif dan ikon navigasi yang mudah digunakan	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)
	<i>semua kesalahan dan masukan sudah diperbaiki pada proses bimbingan media.</i>	

C. Komentor dan Saran

Sempurnakan master program dengan membuat "SETUP" dan proses "UNINSTAL".

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 20 - April - 2015

Ahli Media,



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

VALIDATION RESULT OF MATERIAL EXPERT

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 5 = Sangat setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
2.	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓				
5.	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam		✓			
6.	Sistematis dan runtut	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut		✓			
7.	Alur logika jelas	Materi disampaikan secara koheren		✓			
8.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓				
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat	✓				
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini		✓			
11.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dengan jelas		✓			
13.	Kesesuaian tingkat	Tingkat kesulitan dan					

	kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	✓				
14.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	✓				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
15.	Keseuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
16.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
17.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu	✓				
18.	Perumusan soal jelas	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
19.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				
20.	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi	✓				
21.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal	✓				

		sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang ada						
22.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran								
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓					
24.	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa	✓					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)
1.	kesalahan teori	1. memperbaiki landasan teori
2.	kesalahan jawaban	2. memperbaiki jawaban

C. Komentaran dan Saran

u. Memas dalam game
bisa melakukan semua
kegiatan yang ada

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,

Ahli Materi,

Adeng Pustikanir

NIP. 19720825 200912 2 001

VALIDATION RESULT OF TEACHER

LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi

Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Praktisi (Guru) : Margiyati, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian kelayakan aspek materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi							
1.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		✓			
2.	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD		✓			
3.	Keseuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		✓			
5.	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam		✓			
6.	Sistematis dan runtut	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut		✓			
7.	Alur logika jelas	Materi disampaikan secara koheren		✓			
8.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat		✓			
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini		✓			
11.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh yang disajikan dengan jelas		✓			

13.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah	✓				
14.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	✓				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
15.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓				
16.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
17.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu	✓				
18.	Perumusan soal jelas	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
19.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				

20.	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi	✓				
21.	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	✓				
22.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓				
Aspek Bahasa							
23.	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi	✓				
24.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
25.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓				
26.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
27.	Pemberian motivasi belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	✓				
28.	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa	✓				

B. Kebenaran Materi**Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)

C. Komentor dan Saran

Media game ini sangat menarik siswa dalam belajar, sehingga siswa merasa senang dan antusias

Saran :

Ukuran huruf pada soal hendaknya diperbesar, sehingga mempermudah siswa dalam memahami soal.

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

- ① Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 23 Mei 2015

Guru,

Margiyati, S.Pd.

NIP. 1970030520072017

VALIDATION RESULT OF STUDENTS

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Nama : Sofi Damayanti
Kelas : X KV 4 /04

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan
Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi
Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi "Yogyaccounting Monopoly" yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek komunikatif dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari siswa sebagai akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar siswa dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas bantuan dan kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis	✓				
2.	Alur dalam game edukasi dapat dilogika dengan jelas dan mudah	✓				
3.	Materi dalam game edukasi disampaikan dengan jelas	✓				
4.	Contoh yang disajikan dalam game edukasi dengan jelas	✓				
Aspek Evaluasi/ Latihan Soal						
5.	Petunjuk pengerjaan soal dalam game edukasi disampaikan dengan jelas dan tidak mempunyai makna yang ganda atau membuat anda bingung	✓				
6.	Pembahasan jawaban soal game edukasi disampaikan dengan jelas	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi		✓			
8.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami	✓				

Aspek Komunikatif Visual					
9.	Elemen media audio dan visual yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	✓			
10.	Kreatif dalam menyajikan ide pada media dan memberikan suasana yang berbeda	✓			
11.	Narasi, musik, <i>backsound</i> , <i>sound effects</i> disajikan secara menarik dalam game edukasi		✓		
12.	<i>Layout design</i> , <i>typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	✓			
13.	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik	✓			
14.	Layout interaktif dan ikon navigasi (tombol kontrol game) yang mudah digunakan	✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran					
15.	Media mendorong rasa ingin tahu anda	✓			
16.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓			
17.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi		✓		
18.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda	✓			

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)
1.	Bentuk bangunan	Sebaiknya lebih diberi perbedaan yg spesifik misal : Hotel ini gedung yang tinggi, restoran dg gambar sendok & garpu, dan rumah dg gambar rumah yg sederhana. 
2.	Sound yang digunakan kurang menarik	lebih diberi sound yang menarik dan gembira. Contohnya pada saat kena bom, sound nya diberi suara bom. Begitu

C. Komentar dan Saran

Media ini sudah layak digunakan. Hanya saja memperhatikan aspek perbaikan dari kesalahan yang ada.

D. Kesimpulan

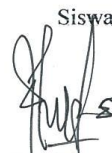
Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 25 Mei 2015

Siswa,


Sofi Damayanti

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Nama : Si Ani
Kelas : X Ku 4

Judul Penelitian : Development of Yogyaccounting Monopoly educative game as learning media based computer for introduction to finance and accounting subject at grade X SMK Negeri 1 Bantul academic year 2014/2015
Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Keuangan
Mata Pelajaran : Pengantar Keuangan dan Akuntansi
Peneliti : Avio Gilang Permatasari

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi “Yogyaccounting Monopoly” yang terdiri dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek komunikatif dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari siswa sebagai akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar siswa dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
Atas bantuan dan kesediaan siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis		✓			
2.	Alur dalam game edukasi dapat dilogika dengan jelas dan mudah		✓			
3.	Materi dalam game edukasi disampaikan dengan jelas		✓			
4.	Contoh yang disajikan dalam game edukasi dengan jelas		✓			
Aspek Evaluasi/ Latihan Soal						
5.	Petunjuk pengerjaan soal dalam game edukasi disampaikan dengan jelas dan tidak mempunyai makna yang ganda atau membuat anda bingung		✓			
6.	Pembahasan jawaban soal game edukasi disampaikan dengan jelas		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi		✓			
8.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami		✓			

Aspek Komunikatif Visual						
9.	Elemen media audio dan visual yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna	✓				
10.	Kreatif dalam menyajikan ide pada media dan memberikan suasana yang berbeda	✓				
11.	Narasi, musik, <i>background</i> , <i>sound effects</i> disajikan secara menarik dalam game edukasi	✓				
12.	<i>Layout design</i> , <i>typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik	✓				
13.	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik					
14.	Layout interaktif dan ikon navigasi (tombol kontrol game) yang mudah digunakan	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
15.	Media mendorong rasa ingin tahu anda	✓				
16.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
17.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi	✓				
18.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (B)

No.	Jenis Kesalahan (A)	Saran Perbaikan (B)
1.	Ukuran huruf yang digunakan terlalu kecil	Ukuran huruf diperbesar agar mudah dibaca dan
2.	Musik kurang menarik	semua jawaban diberi penjelasan baik yang benar maupun salah

C. Komentar dan Saran

Game ini sangat menarik, materi yang disampaikan juga lengkap.

Jadi belajar akuntansi lebih semangat dan lebih paham.

Untuk kedepannya, semoga aplikasi game ini lebih banyak variasi dan menarik lagi.

=> Seharusnya ada laporan keuangan / harta yang dimiliki si pemain. Jadi pemain paham dan tidak bertanya kenapa si A / si B menang. dan ukuran hurufnya tolong diperbesar

D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan *) :

- ① Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 25 Mei 2015

Siswa,



Sri Ari

No	Expert Name	Material Relevance Aspect														Evaluation Aspect/Exercises								Learning Effect Aspect	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Adeng Pustikaningsih, S.E, M	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
Total		63														36								10	
Average		4.5														4.5								5	
Total Average		4.67																							
Category		Strongly Feasible																							

No	Expert Name	Language Aspect		Software Engineering Aspect										Visual Communication Aspect					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5		
Total		8		34										26					
Average		4		4.25										4.33					
Total Average		4.19																	
Category		Feasible																	

No	Expert Name	Material Relevance Aspect														Evaluation Aspect/Exercises								Language Aspect		Software Engineering Aspect			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	Margiyati, S.Pd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Total		56														34								8		17			
Average		4														4.25								4		4.25			
Total Average		4.13																											
Category		Feasible																											

APPENDIX III
IMPLEMENTATION OF LEARNING MEDIA

Appendix 1

Documentation

Appendix 2

Research License

Appendix 1. Documentation



Researchers explaining research objective



Researchers explaining how to read material before playing game



Researchers explaining how to play game



Researchers explaining how to play game



Students trying to play games



Students trying to play games



Students help their friend group to answer questions



Students help their friend group to answer questions

Appendix 2. Research License



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/N/714/4/2015

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN 1 FAKULTAS EKONOMI** Nomor : **498/UN34.18/LT/2014**
 Tanggal : **23 MARET 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **AVIO GILANG PERMATASARI** NIP/NIM : **11403244005**
 Alamat : **FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN AKUNTANSI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
 Judul : **DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTINGH SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL ACADEMIC YEAR 2014/2015**
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
 Waktu : **28 APRIL 2015 s/d 28 JULI 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **28 APRIL 2015**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN 1 FAKULTAS EKONOMI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 2001 / S1 / 2015

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/V/714/4/2015
Tanggal : 28 April 2015 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **AVIO GILANG PERMATASARI**
P. T / Alamat : **FAKULTAS EKONOMI UNY
KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281**
NIP/NIM/No. KTP : **3402126208930001**
Nomor Telp./HP : **085729000866**
Tema/Judul Kegiatan : **DEVELOPMENT OF YOGYACCOUNTING MONOPOLY EDUCATIVE GAME AS LEARNING MEDIA BASED COMPUTER FOR INTRODUCTION TO FINANCE AND ACCOUNTING SUBJECT AT GRADE X SMK NEGERI 1 BANTUL ACADEMIC YEAR 2014/2015**
Lokasi : **SMK NEGERI 1 BANTUL**
Waktu : **28 April 2015 s/d 28 Juli 2015**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 29 April 2015

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, N. B. Kasubbid,
Litbang

Henry Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMK Negeri 1 Bantul
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)