

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF “*ACCOUNTING LIFE*”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
PADA KELAS XI SMA N 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
**DWI KARTIKO AJI**  
11403241022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF “*ACCOUNTING LIFE*”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
PADA KELAS XI SMA N 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh:

DWI KARTIKO AJI

11403241022

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 24 November 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.

NIP. 19831120200812 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “ACCOUNTING LIFE”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
PADA KELAS XI SMA N 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

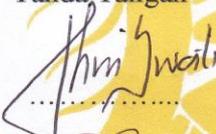
Yang disusun oleh:

DWIKARTIKO AJI

NIM. 11403241022

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 29 Desember 2015  
dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
RR. Indah Mustikawati, M.Si., Ak.	Ketua Penguji		19-01-2016
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Sekretaris Penguji		20-01-2016
Endra Murti Sagoro, S.E., M.Sc.	Penguji Utama		20-01-2016

Yogyakarta, 21 Januari 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19530328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwi Kartiko Aji  
NIM : 11403241022  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif "*Accounting Life*" sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMA N 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 29 Desember 2015

Penulis,



Dwi Kartiko Aji

NIM. 11403241022

## **MOTTO**

*“Bila kita merasa letih karena berbuat kebaikan, maka sesungguhnya kelelahan itu akan hilang dan kebaikan akan kekal.*

*Bila kita bersenang-senang dalam dosa, maka sesungguhnya kesenangan akan hilang dan dosa yang akan kekal.”*

***(Umar bin Khattab)***

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, atas segala doa dan semangat yang engkau berikan.
2. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan karya ini.

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “ACCOUNTING LIFE” SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI AKUNTANSI  
PERUSAHAAN JASA PADA KELAS XI SMA N 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:  
Dwi Kartiko Aji  
11403241022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Cara mengembangkan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret, 2) Kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi, 3) Kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadopsi model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA N 1 Pleret kelas XI IPS 2, ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi SMA. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran *game* edukatif “*Accounting Life*”. Tahap validasi dilakukan dengan validasi produk yang dilakukan oleh ahli pengantar akuntansi, ahli media pembelajaran dan praktisi pembelajaran akuntansi. Produk diujicobakan pada 21 siswa kelas XI IPS 2 di SMA N 1 Pleret.

Berdasarkan hasil penelitian 1) Penelitian ini terdiri dari lima tahap pengembangan; a) *analysis*, b) *design*, c) *develop*, d) *implementation*, dan e) *evaluation*; 2) Kelayakan *game* edukatif “*Accounting life*” berdasarkan ahli materi mendapatkan skor 3.84 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Berdasarkan ahli media mendapatkan skor 4.08 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Berdasarkan praktisi pembelajaran akuntansi mendapatkan skor 3.90 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak; 3) Berdasarkan penilaian siswa mendapatkan skor 4.01 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi.

**Kata Kunci:** *Game* Edukatif, Media pembelajaran, “*Accounting Life*”

**DEVELOPMENT OF EDUCATIVE GAME “ACCOUNTING LIFE” AS  
ACCOUNTING LEARNING MEDIA FOR SERVICES COMPANY  
MATERIAL AT CLASS XI SMA N 1 PLERET  
ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

By:  
Dwi Kartiko Aji  
11403241022

**ABSTRACT**

*This research to know: 1) How to develop educative game “Accounting Life” as accounting learning media for services company material in SMAN 1 Pleret, 2) Feasibility of educative game “Accounting Life” as accounting learning media for services company material in SMAN 1 Pleret based on validation/assessment from material expert, media expert and Accounting learning practitioners, 3) Feasibility of educative game “Accounting Life” as accounting learning media for services company material in SMAN 1 Pleret based on validation/assessment from students.*

*This research was a Research and Development (R & D), which adopting ADDIE development model. This research subject was students of class XI IPS 2 SMA N 1 Pleret, media expert, material expert, and accounting learning practitioners. Research object was development of learning media educative game “Accounting Life”. Validation stages conducted with product validation by accounting introduction expert, learning media expert, and accounting learning practitioners. Product was tested on 21 students of class XI IPS 2 in SMA N 1 Pleret.*

*Based on research result 1) This research consists of five development stages; a) analysis, b) design, c) develop, d) implementation, and e) evaluation; 2) Feasibility of educative game “Accounting life” based on material expert get score 3.84 for overall aspect which include category of “Feasible”. Based on media expert get score 4.08 for overall aspect which include category of “Feasible”. Based on accounting learning practitioners get score 3.90 for overall aspect which include category of “Feasible”; 3) Based on students assessment get score 4.01 for overall aspect which include category of “Feasible”. It can be conclude that learning media is feasible to used as learning media for accounting subject.*

**Key Word:** *Educative Game, Learning Media, “Accounting Life”*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting Life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Kelas XI SMA N 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Abdullah Taman, SE.Ak.,M.Si., Kaprodi Pendidikan Akuntansi.
4. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Endra Murti Sagoro,S.E M.Sc., Dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Ibu RR. Indah Mustikaati, M.Si.,Ak., Dosen ketua penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com., Dosen Penasihat Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.

8. Bapak Totok Heru T.M., M.Pd., Dosen ahli media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media.
9. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com., Dosen ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi materi.
10. Bapak Drs. Imam Nurrohmat, Kepala Sekolah SMA N 1 Pleret yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret.
11. Ibu Susi Purwestri, S.Pd., Guru akuntansi di SMA N 1 Pleret yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret atas kerja sama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua hal yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SwT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 Desember 2015

Penulis,



Dwi Kartiko Aji

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN UNTUK DIUJIKAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR VALIDASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Akuntansi.....	10
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	10
b. Pengertian Akuntansi.....	12
c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi di SMA .....	13
d. Kompetensi Dasar Akuntansi .....	14

2. Media Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	19
d. Kriteria Pemilihan Media .....	21
e. Penilaian Media Pembelajaran .....	24
3. <i>Game Edukatif Role Playing Game “Accounting Life”</i> .....	28
a. Pengertian <i>Game Edukatif</i> .....	28
b. <i>Role Playing Game</i> .....	29
c. <i>Game Akuntansi “Accounting Life”</i> .....	31
4. Model Pengembangan <i>Game</i> .....	32
a. Model Borg and Gall .....	32
b. Model Sugiyono .....	33
c. Model Dick and Carry (ADDIE).....	36
d. Model 4D.....	38
B. Penelitian yang Relevan .....	41
C. Kerangka Berpikir .....	43
D. Pertanyaan Penelitian .....	45
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>47</b>
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	48
D. Prosedur Penelitian.....	48
1. Tahap Analisis .....	48
2. Tahap Desain .....	49
3. Tahap Pengembangan.....	50
4. Tahap Implementasi .....	50
5. Tahap Evaluasi .....	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	57

<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian .....	62
1. Tahap Analisis .....	62
2. Tahap Desain .....	64
3. Tahap Pengembangan .....	65
4. Tahap Implementasi .....	99
5. Tahap Evaluasi .....	99
B. Kelayakan Edukatif <i>Game “Accounting Life”</i> sebagai Media Pembelajaran Akuntansi .....	100
1. Ahli Materi .....	100
2. Ahli Media .....	101
3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi .....	103
4. Siswa SMA Negeri 1 Pleret .....	105
C. Produk Akhir .....	106
D. Keterbatasan Penelitian .....	117
<b>BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>118</b>
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
1	SK dan KD Akuntansi SMA Kelas XI IPS yang akan dimuat dalam <i>Game</i> .....	14
2	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	54
3	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	55
4	Kisi-Kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran.....	56
5	Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa .....	57
6	Ketentuan Pemberian Skor .....	58
7	Kriteria Kategori Penilaian .....	59
8	Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5 .....	61
9	Hasil Validasi Ahli Materi .....	100
10	Hasil Validasi Ahli Media.....	102
11	Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi .....	104
12	Hasil Validasi Siswa .....	105

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
1	Hasil Survei Genre <i>Game</i> Favorit (Agate Studio, 2012) .....	30
2	Kerangka Berpikir .....	45
3	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran “ <i>Accounting Life</i> ” .....	52
4	Tampilan <i>RPG Maker VX Ace</i> .....	65
5	Tampilan <i>Character Generator RPG Maker VX Ace</i> .....	66
6	Tampilan Desain Karakter <i>RPG Maker VX</i> .....	66
7	Tampilan Penggunaan Karakter .....	67
8	Tampilan Cara <i>Import Face</i> Tahap 1 .....	67
9	Tampilan Cara <i>Import Face</i> Tahap 2 .....	68
10	Tampilan Memilih <i>Imported Character</i> .....	68
11	Tampilan <i>Tab Actors RPG Maker VX Ace</i> .....	69
12	Tampilan Gambar Karakter Setelah di Klik .....	69
13	Tampilan Gambar Karakter Tokoh Lainnya .....	70
14	Tampilan Awal <i>RPG Maker VX Ace</i> .....	70
15	Tampilan <i>Desain Map</i> .....	71
16	Tampilan <i>Map Editor</i> .....	71
17	Tampilan Menambah <i>Map</i> Baru .....	71
18	<i>Map Bengkel</i> .....	72
19	<i>Map Game</i> .....	72
20	<i>Map Laundry</i> .....	72
21	<i>Map Mini Game</i> Dibengkel .....	73
22	<i>Map Mini Game</i> Dirumah Dokter .....	73
23	<i>Map Mini Game</i> Di <i>laundry</i> .....	73
24	<i>Map</i> Perpustakaan .....	74
25	<i>Map</i> Rumah Alexander .....	74
26	<i>Map</i> Rumah Atas Bejo .....	74

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
27	<i>Map</i> Rumah Bawah Bejo ..... 75
28	<i>Map</i> Rumah Dokter..... 75
29	<i>Map</i> Rumah Nenek ..... 75
30	<i>Map</i> Salon ..... 76
31	<i>Map</i> Sekolah ..... 76
32	Tampilan Memberi Lagu pada <i>Map</i> ..... 76
33	Tampilan Memilih Lagu Tahap 1 ..... 77
34	Tampilan Memilih Lagu Tahap 2 ..... 77
35	Tampilan Awal <i>RPG Maker VX Ace</i> ..... 78
36	Tampilan Menggambar Desain <i>Map</i> ..... 78
37	Tampilan <i>Map Editor</i> ..... 79
38	Tampilan Menambah <i>Map</i> Baru ..... 79
39	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 1..... 79
40	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 2..... 80
41	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 3..... 80
42	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 4..... 81
43	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 5..... 81
44	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 6..... 82
45	Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 7..... 82
46	Tampilan <i>Help</i> Setelah Revisi ..... 84
47	Tampilan Halaman Awal Sebelum Revisi ..... 85
48	Tampilan Halaman Awal Setelah Revisi ..... 85
49	Tampilan Halaman Kompetensi Dasar ..... 86
50	Tampilan Materi Sebelum Revisi ..... 88
51	Tampilan Materi Setelah Revisi..... 88
52	Tampilan Bangunan Sebelum Revisi ..... 89
53	Tampilan Bangunan Setelah Revisi ..... 89
54	Tampilan Halaman Awal Setelah Revisi ..... 90
55	Tampilan Kompetensi Dasar Setelah Revisi..... 91

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
56	Tampilan Soal Pertanyaan Sebelum Revisi ..... 94
57	Tampilan Soal Pertanyaan Sebelum Revisi ..... 94
58	Tampilan Soal Pertanyaan Setelah Revisi ..... 95
59	Tampilan Petunjuk Pengoperasian <i>Game</i> ..... 95
60	Tampilan Bangunan Sebelum Revisi ..... 96
61	Tampilan Bangunan Setelah Revisi ..... 96
62	Tampilan Petunjuk Pengoperasian <i>Game</i> ..... 97
63	Tampilan Bahasa <i>Game</i> Sebelum Revisi ..... 97
64	Tampilan Bahasa <i>Game</i> Setelah Revisi ..... 97
65	Tampilan Petunjuk Pengaturan Volume <i>Game</i> ..... 98
66	Tampilan Menu Pengaturan Suara ..... 98
67	Tampilan Pengaturan Suara ..... 98
68	Hasil Validasi Ahli Materi ..... 101
69	Hasil Validasi Ahli Media ..... 103
70	Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi ..... 105
71	Hasil Validasi Siswa ..... 106
72	Halaman Utama ..... 107
73	Halaman Kompetensi Dasar ..... 108
74	Halaman Bantuan ..... 108
75	<i>Game</i> Mulai ..... 109
76	Peta <i>Game</i> ..... 109
77	<i>Map</i> Bengkel ..... 110
78	<i>Map Laundry</i> ..... 110
79	<i>Map Mini Game</i> Bengkel ..... 111
80	<i>Map Mini Game</i> Dokter ..... 111
81	<i>Map Mini Game Laundry</i> ..... 112
82	<i>Map</i> Perpustakaan ..... 112
83	<i>Map</i> Rumah Alexander ..... 113
84	<i>Map</i> Rumah Atas Bejo ..... 113

85	<i>Map</i> Rumah Bawah Bejo .....	114
86	<i>Map</i> Rumah Dokter.....	114
87	<i>Map</i> Rumah Nenek .....	115
88	<i>Map</i> Salon .....	115
89	<i>Map</i> Sekolah .....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
<b>1</b>	<b>Proses Pengembangan <i>Educative Game</i> .....</b>	<b>123</b>
	A. Silabus .....	124
	B. Storyboard .....	130
	C. Plot, Materi, dan Pertanyaan .....	134
<b>2</b>	<b>Kelayakan <i>Educative Game</i> .....</b>	<b>217</b>
	A. Instrumen Penelitian .....	218
	B. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Siswa .....	236
	C. Rekapitulasi Kuesioner Validasi Ahli .....	258
	D. Rekapitulasi Kuesioner Validasi Siswa .....	259
<b>3</b>	<b>Kelayakan <i>Educative Game</i> .....</b>	<b>260</b>
	A. Dokumentasi .....	261
	B. Surat Ijin Penelitian .....	262

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMAN 1 Pleret, pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan masih bersifat verbal dan *teacher-centered*. Pembelajaran *teacher-centered* tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Hal ini disebabkan sebagian besar guru selalu mendominasi jalannya proses pembelajaran. Banyak siswa yang kurang tertarik dengan model pembelajaran seperti ini. Hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa yang tidak menghiraukan guru yang sedang menyampaikan materi.

Pada pembelajaran *teacher-centered*, guru menjadi pusat pembelajaran sehingga aktifitas guru dalam pembelajaran menjadi sangat dominan. Pengetahuan dipindahkan dari pengajar ke siswa dan siswa hanya menerima pengetahuan tersebut secara pasif. Hal ini merupakan faktor utama yang mempengaruhi perilaku siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Agar siswa menjadi aktif dan kreatif, maka diperlukan pembelajaran yang inovatif. Salah satu pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran yang menggunakan media.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Apalagi pada mata pelajaran akuntansi yang mengharuskan siswa memahami konsep terlebih

dahulu untuk melanjutkan rangkaian kegiatan pembelajaran akuntansi yaitu praktik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang dengan pesat di masyarakat, salah satunya dengan menggunakan komputer. Pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman (2012: 153) ialah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (cd pembelajaran) berupa program komputer. Akan tetapi, guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah ada. Guru hanya menggunakan media pembelajaran bahan cetak seperti contoh kwitansi, nota, faktur, dan lain sebagainya. Padahal jika teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan oleh guru dengan baik, hal itu dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Selain belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah ada, guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah. Salah satu contohnya adalah laboratorium komputer dan LCD yang belum maksimal dimanfaatkan oleh guru. Laboratorium komputer masih belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mata pelajaran akuntansi, bahkan tidak pernah digunakan untuk mata pelajaran akuntansi. LCD yang disediakan oleh sekolah pada setiap kelas juga hanya digunakan untuk menampilkan presentasi berupa *power point* saja, belum digunakan untuk memutar video akuntansi, *game* akuntansi, dan lain sebagainya.

Untuk menjawab seluruh permasalahan diatas maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan sekaligus mendidik. Dalam hal ini peneliti memilih *game* edukatif sebagai media yang menarik, menyenangkan sekaligus mendidik. *Game* telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian siswa. Faktanya bahwa sebagian besar siswa (64,28%) menyukai permainan (*game*), mengisyaratkan diperlukannya media berbasis *game* edukatif. Salah satu *game* yang paling sering dimainkan adalah GTA (*Grand Theft Auto*) dan COC (*Clash of Clan*). Kedua *game* tersebut adalah *game* yang termasuk dalam *genre Role-Playing Game* (RPG). Henry (2010: 129) menyatakan bahwa RPG merupakan *game* yang pemainnya akan berperan menjadi sebuah karakter. Pemain diajak untuk berimajinasi memerankan tokoh yang ada dalam *game* sehingga pemain akan merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang ada dalam *game* tersebut.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan *game* edukatif dengan *genre Role-Playing Game* (RPG). Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *game* edukatif pada mata pelajaran akuntansi diharapkan dapat membuat siswa lebih menyenangkan dalam belajar Akuntansi. Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting Life*” sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *teacher-centered* kurang menarik minat siswa untuk memperhatikan pelajaran.
2. Siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung.
3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti bahan cetak dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah ada untuk dijadikan media pembelajaran.
4. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini yaitu pada media pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dan masih sedikitnya pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik khususnya dalam pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan berupa “Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media

Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMAN 1 Pleret”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Game* Edukatif “*Accounting life*” dengan standar kompetensi memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa dengan kompetensi dasar mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi, menafsirkan persamaan akuntansi, mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit, mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum, melakukan posting ke dalam buku besar, membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa, dan menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari siswa.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui cara mengembangkan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret
2. Mengetahui kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi
3. Mengetahui kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari siswa

### **F. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media yang dihasilkan

Media yang dihasilkan berupa aplikasi/*software* komputer yang berbentuk *game* edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan latihan soal/evaluasi. Pengemasan media yang menarik membuat siswa lebih tertarik belajar akuntansi sambil bermain.

Spesifikasi minimal komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan media ini:

(1) *Operating system: Windows 2000*

(2) *RAM: 512 Mb*

(3) *Processor: Pentium IV 2 GHz*

(4) *Monitor Resolution: SVGA 1024 X 768 pixels*

## 2. Materi yang disajikan

Materi yang tersaji dalam *game* edukatif sesuai dengan standard kompetensi memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa dengan kompetensi dasar, mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi, menafsirkan persamaan akuntansi, mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit, mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum, melakukan posting ke dalam buku besar, membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa, dan menyusun laporan keuangan perusahaan jasa pada siswa SMA kelas XI IPS yang berdasar pada kurikulum KTSP.

## G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Bagi siswa

- a. Siswa dapat bermain sambil belajar tentang materi akuntansi, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam belajar bahkan akan semakin aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman siswa.
  - c. *Game* edukatif ini dapat digunakan sebagai media latihan soal-soal yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memanggil ulang (*recall*) memori pengetahuan yang sudah diberikan oleh guru di kelas.
2. Bagi guru
- a. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa sehingga dapat digunakan guru sebagai referensi untuk mengembangkan media *game* edukatif yang lain.
  - b. Sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan
3. Bagi peneliti
- 1) Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
  - 2) Mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukatif "*Accounting Life*" sebagai media pembelajaran siswa, dan diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer serta dapat dijadikan referensi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis komputer ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* edukatif RPG ini merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan siswa SMA XI IPS di dalam kelas maupun secara mandiri/di luar kelas.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kelayakan/kualitas *game* edukatif yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
3. Siswa memiliki *personal computer* ataupun laptop sehingga penggunaan *game* edukatif sebagai media yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *game* edukatif berbasis komputer adalah sebagai berikut :

1. Materi yang dikembangkan dalam *game* hanya terbatas pada siklus akuntansi perusahaan jasa.
2. Media ini hanya dapat dijalankan dengan personal komputer atau laptop. Kelancaran pengoperasiannya pun tergantung pada spesifikasi personal komputer. Komputer yang bisa digunakan untuk pengoperasian *game* harus minimal memiliki *Operating system* yaitu *Windows 2000*, *RAM* minimal adalah *512 Mb*, *Processor* minimal adalah *Pentium IV 2 GHz* dan *Monitor Resolution* adalah *SVGA 1024 X 768 pixels*
3. Media ini lebih banyak memuat soal latihan daripada materi akuntansi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Akuntansi**

###### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Hilgrad (1966) dalam Wina Sanjaya (2012: 112) mengungkapkan bahwa belajar adalah proses dari segala aktivitas atau proses perubahan selama aktivitas belajar. Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun latihan di lingkungan alam.

Menurut Sudjana (1989) dalam Rusman (2012:83), belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu, sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003) mendefinisikan belajar sebagai “usaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu. Wittig (1981) dalam Muhibbin Syah (2012:89), mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisasi sebagai hasil pengalaman. Menurut Wina Sanjaya (2012: 198) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Cronbach

(1954) dalam Rusman (2012:86) juga mendefinisikan belajar sejalan dengan pemikiran Wittig dan Wina Sanjaya, yaitu “*learning is shown by change in behavior as a result of experience*”, sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia khususnya siswa untuk mendapatkan ilmu yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono (2007: 80) merupakan setiap yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna pembelajaran merupakan proses, cara

perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sadar penyampaian segala informasi berupa ilmu yang disampaikan oleh guru kepada siswanya, yang bertujuan untuk memberikan manfaat baik berupa perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan, serta dapat memberikan ketrampilan, yang melibatkan berbagai komponen, yaitu peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian akuntansi menurut Warren, Reeve, and Fess (2005: 10) menjelaskan bahwa secara umum akuntansi didefinisikan sebagai sistem informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan. AAA (*American Accounting Association*) mendefinisikan akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi untuk pengambilan penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi para pemakai informasi tersebut. Sedangkan pengertian akuntansi menurut *Committee on Terminology of the American Institute of Certified Public Accountant* bahwa akuntansi adalah seni mencatat, menggolongkan, dan mengikhtisarkan transaksi dan peristiwa yang paling tidak sebagian bersifat keuangan dengan suatu cara yang bermakna dan dalam satuan uang, serta menginterpretasikan hasilnya. Akhir-akhir ini akuntansi selain

dipandang sebagai seni, juga dipandang sebagian bahasa dunia usaha, yaitu sebagai sarana untuk menkomunikasikan informasi tentang suatu perusahaan.

Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountant*) tahun 1970 dalam Zaki Baridwan (2008:10) mendefinisikan:

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.

Berdasarkan pengertian akuntansi di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian akuntansi adalah menganalisa data keuangan yang dilakukan dengan cara tertentu dan ukuran moneter yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi atau perusahaan.

#### c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi di SMA

Berdasarkan standar isi dan standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan menengah SMA/MA/SMK fungsi pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Sedangkan tujuan pembelajaran Akuntansi untuk SMA adalah membekali lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, dan prosedur

Akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun untuk terjun ke dunia kerja, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

d. Kompetensi Dasar Akuntansi

Kompetensi Dasar (KD) diartikan sebagai pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). Berikut adalah Standar Kompetensi (SK) dan KD dari mata pelajaran Akuntansi yang akan dimuat dalam *game* :

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA Kelas XI IPS yang akan Dimuat dalam *Game*

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa	Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi
	Menafsirkan persamaan akuntansi
	Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit
	Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum
	Melakukan posting dari jurnal ke buku besar
	Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa
	Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S (1993) dalam Rusman (2012:64) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Menurut Arsyad (2011:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar karena media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator

menuju komunikasi, tetapi komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi. Azhar Arsyad (2011:25) juga mengemukakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Arief S. Sadiman (1984) dalam Rusman (2012:162) mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti film, buku dan kaset. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran didefinisikan oleh Gagne dan Reiser (1975) dalam Azhar Arsyad (2011:4) sebagai alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad, 2011:16).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada

murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 16-17) yaitu :

1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingat kembali.

Manfaat media menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut: media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungannya, dan kemandirian siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan minatnya; media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan-keterbatasan seperti: indra, ruang, dan waktu; media pembelajaran memberikan pengalaman kepada siswa serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Menurut Rusman (2012:162) ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme.
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing (*teacher independent*).

Menurut Rusman (2012:173), media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1) Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

a) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b) Media Auditif

Media auditif adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
  - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :
  - a) Media yang diproyeksikan
  - b) Media yang tidak diproyeksikan

Sedangkan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Azhar Arsyad (2011: 81-101):

- 1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

- 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

### 3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

### 4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

### 5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Assisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi pembelajaran dan pelatihan bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

## d. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Rusman (2012: 169) ada tiga komponen yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Komponen tujuan, yaitu tujuan apa yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, apakah domain kognitif, afektif, atau psikomotor.

- 2) Komponen karakteristik media pembelajaran, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu baik dilihat dari segi kehandalannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaannya sehingga dengan adanya karakteristik tersebut menjadi pertimbangan bagi pengguna media dalam pemilihan media.
- 3) Komponen kesesuaian, yaitu kesesuaian dengan rencana kegiatan, sasaran belajar, tingkat keterbacaan media, situasi, kondisi, dan objektivitas.

Dina Indriana (2011: 28) menyebutkan beberapa faktor yang menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran, antara lain: kesesuaian dengan tujuan pengajaran; kesesuaian dengan materi yang diajarkan; kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu; kesesuaian dengan karakteristik siswa; kesesuaian dengan gaya belajar siswa; dan kesesuaian dengan teori yang digunakan. Sedangkan Heinich (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 67) menyarankan suatu langkah pemilihan media yang lebih mengacu secara praktis terhadap pengembangan suatu media dengan istilah *Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilitize, Require learner response, and Evaluate (ASSURE)*. Azhar Arsyad (2011:75) menyebutkan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 2) Praktis, lues, dan bertahan, yaitu media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan.
- 3) Guru terampil menggunakannya.
- 4) Pengelompokan sasaran, yaitu tidak semua media dapat digunakan untuk seluruh kelompok baik kecil, sedang, besar maupun perorangan.
- 5) Mutu teknis, yaitu pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sementara untuk kriteria pemilihan media, Arief S. Sadiman (2009:85) berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, strategi pembelajaran, alokasi waktu, dan lain sebagainya. Dick and Carey (1978) dalam Arief S. Sadiman (2009: 86) mengungkapkan bahwa selain kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, masih ada empat faktor dalam pemilihan media antara lain: faktor ketersediaan sumber media (apakah harus dibeli dan sebagainya), faktor ketersediaan tenaga dan fasilitas jika media perlu diproduksi, faktor kepraktisan, keluwesan, ketahanan media, dan faktor ketersediaan biaya.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Beberapa aspek dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) sebagai berikut.

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Komputer memiliki keterbatasan dalam hal kecepatan, memori, dan kapasitas penyimpanan tetap, sehingga kita harus mengelola pemakaian *resource* (CPU, RAM, dan *Harddisk*) secara efektif dan efisien agar program yang dibuat tidak berjalan lamban.

- b) *Reliable* (handal)

Program dikatakan *reliable* bila program dapat berjalan dengan baik, tidak mudah *hang*, *crash* atau berhenti pada saat pengoperasian.

- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Struktur program hendaknya disusun dengan kode atau *script* yang sederhana dan mudah dipahami agar dapat dengan mudah merubah/memperbaiki/menambah fitur program.

- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Desain dan tata letak navigasi mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam memahami informasi yang tersirat dalam media pembelajaran dan juga membantu pengguna untuk memanfaatkan media tersebut.

- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengembang.

- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/ dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

Media dapat dijalankan di berbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam tidak terbatas pada spesifikasi komputer tertentu.

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Proses instalasi berjalan secara otomatis dengan menggunakan *autorun*. Dengan sekali instal, program langsung dapat digunakan tanpa melakukan instalasi satu persatu. Selain itu, program juga dapat dikembangkan tanpa proses instalasi maksudnya hanya dengan meng-klik satu *icon*, program sudah dapat digunakan.

h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap.

Dokumentasi media pembelajaran yang dibuat harus meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

i) Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

Setelah pengembang dapat membuat media pembelajaran, seorang pengembang kemudian harus berorientasi kepada fitur dan fungsi program kita supaya dapat digunakan lagi di program lain dengan mudah.

2) Aspek Desain Pembelajaran

a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).

Dengan rumusan tujuan yang jelas, siswa dapat mengetahui manfaat dan arah yang jelas mengapa media tersebut dibuat. Selain itu, tujuan juga harus ditulis dengan bahasa yang jelas, realistis, dan dapat diukur.

b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum

c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun

d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

e) Interaktivitas

f) Pemberian motivasi belajar

- g) Kontekstualitas dan aktualitas
  - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
  - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
  - j) Kedalaman materi yang dimuat dalam media
  - k) Kemudahan materi yang dimuat dalam media untuk dipahami
  - l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, runtut, dan alur logikanya jelas
  - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
  - p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif

Sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran.
  - b) Kreatif

Media disajikan dengan ide/penuangan gagasan yang menghadirkan suasana baru.
  - c) Sederhana dan memikat
  - d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
  - e) Visual (*layout design*, *typography*, warna)
  - f) Media Bergerak (animasi, *movie*)
  - g) *Layout Interactive* (ikon navigasi)

### 3. *Game Edukatif Role Playing Game “Accounting Life”*

#### a. Pengertian *Game* Edukatif

*Game* adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. *Game* (permainan) merupakan aktivitas yang mempunyai seperangkat aturan, tantangan dan strategi yang harus dilakukan oleh pemainnya agar tujuan dari permainan tersebut dapat dicapai. Menurut Arief S. Sadiman (2009:75) mengungkapkan bahwa:

Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Dalam kamus besar bahasa Inggris *education* berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007:3) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2003) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik itu paham, mengerti serta mampu berpikir lebih kritis. Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakatnya.

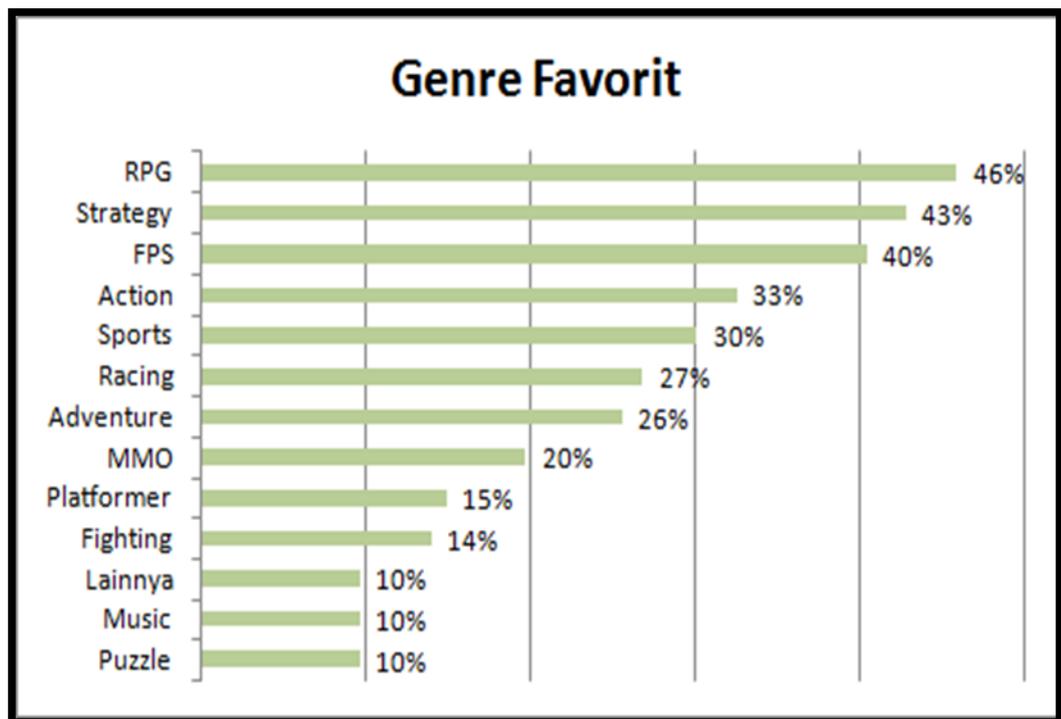
Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah suatu usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan pemerintah, keluarga, dan masyarakat untuk tujuan mengubah suatu individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya.

*Game* edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). *Game* edukatif adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukatif adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

#### b. *Role Playing Game*

Samuel Henry (2010: 129) menyatakan bahwa *Role-Playing Game* disingkat RPG adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Dalam genre *game* ini, pemain akan berperan menjadi sebuah karakter dengan berbagai atribut seperti kesehatan, inteligensi, kekuatan, dan keahlian. Pemain diajak untuk berimajinasi memerankan tokoh yang ada dalam *game* sehingga pemain akan merasa

bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan yang ada dalam *game* tersebut. Genre RPG dipilih karena genre ini merupakan salah satu *game* terfavorit di Indonesia. Hal tersebut diketahui berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh salah satu studio *game* di Indonesia yaitu Agate Studio didapatkan hasil bahwa genre *game* terfavorit di Indonesia adalah genre RPG, Strategi, dan FPS. Berikut akan disajikan data hasil survei pada bulan Februari 2012 sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Survei Genre *Game* Favorit (Agate Studio, 2012)

c. *Game* Akuntansi “*Accounting Life*”

*Game* ini merupakan *game* bergenre role playing game yang menggambarkan tentang kehidupan siswa dalam perjuangannya mempelajari akuntansi. Siswa akan menjadi pelaku utama dalam *game* ini. *Accounting Life* merupakan *game* yang berisi tentang materi dan latihan soal.

*Game* ini mengambil lima *setting* tempat dalam kehidupan siswa yaitu di sekolah, di rumah, di perpustakaan, di bengkel dan di salon. *Setting* di sekolah merupakan *setting* ketika siswa belajar di kelas, sehingga pada *setting* ini siswa akan mendapatkan materi akuntansi yang dijelaskan oleh guru. *Setting* di rumah merupakan *setting* ketika siswa mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru berdasarkan materi yang telah disampaikan di sekolah, sehingga pada *setting* ini siswa akan mendapatkan berbagai latihan soal. *Setting* di perpustakaan merupakan *setting* ketika siswa membaca buku-buku akuntansi sehingga pada *setting* ini siswa akan mendapatkan materi akuntansi dari buku yang dibacanya. *Setting* di bengkel dan di salon merupakan *setting* ketika siswa mendapatkan tugas sekolah untuk mempelajari sistem akuntansi salon dan bengkel, sehingga siswa akan mendapatkan latihan-latihan soal berdasarkan transaksi perusahaan yang terjadi.

#### 4. Model Pengembangan *Game*

Ada berbagai macam model pengembangan media di penelitian dan pengembangan (*research and development*), sebagai berikut:

##### a. Model Borg and Gall

Borg and Gall (1989) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 163) menyatakan bahwa tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:

- 1) *Research and Information Collect*, di dalam langkah ini termasuk tinjauan literatur, observasi kelas.
- 2) *Planning*, yaitu mendefinisikan keterampilan, menetapkan tujuan dan penentuan urutan.
- 3) *Develop Preliminary Form of Product*, persiapan bahan ajar, buku pegangan dan perangkat evaluasi.
- 4) *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan pengujian 1 sampai 3 sekolah dengan menggunakan 6 sampai 12 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, dan kemudian dianalisis.
- 5) *Main Product Revision*, revisi dilakukan sesuai saran oleh hasil uji tahap awal.
- 6) *Main Field Testing*, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subyek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
- 7) *Operational Product Revision*, yaitu revisi atas produk seperti yang disarankan oleh hasil utama.

- 8) *Operational Field Testing*, yaitu dilakukan pada 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner data dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) *Final Product Revision*, yaitu revisi produk oleh hasil uji lapangan operasional.
- 10) *Dissemination and Implementation*, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan publiser dan mulai distribusi, dan memberikan kontrol kualitas.

b. Model Sugiyono

Menurut Sugiyono (2012: 409) langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi:

1) Potensi dan masalah

Semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang diajukan. Potensi atau masalah adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi.

2) Pengumpulan data

Setelah potensi masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari masyarakat pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.

### 3) Desain produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan.

### 4) Validasi desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan member penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang kita buat. Para pakar tersebut diminta memberikan masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.

### 5) Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan dari forum diskusi.

### 6) Uji coba produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas.

#### 7) Revisi produk

Revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu :

- a) Uji coba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya,
- b) Dalam ujicoba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan,
- c) Data untuk merevisi produk dapat dijangkau melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

#### 8) Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.

#### 9) Revisi produk

Setelah melakukan uji coba produk pada kelompok yang lebih luas, dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh.

#### 10) Produksi massal

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan. Dalam bidang pendidikan produksi massal dari produk yang dikembangkan merupakan suatu pilihan yang berimplikasi pada pemanfaatan yang lebih luas.

c. Model Dick and Carry (ADDIE)

Menurut Dick and Carry (1985) dalam Endang Mulyatiningsih (2011:

5) dijelaskan tahap pengembangan model pembelajaran, yaitu:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

- a) Apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi ?
- b) Apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan ?
- c) Apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut ?

2) *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3) *Development*

Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

5) *Evaluation*

Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk member umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dan mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

d. Model 4D

Dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 195), model 4D menjelaskan tahap pengembangan sebagai berikut:

1) *Define*

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu:

a) *Front and analysis*

Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

b) *Learner analysis*

Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb.

c) *Task analysis*

Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

d) *Concept analysis*

Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e) *Specifying instructional objectives*

Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional

2) *Design*

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

### 3) *Develop*

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Validasi model oleh ahli/pakar, hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.
- b) Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi
- c) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
- d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba
- e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### 4) *Disseminate*

Tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila

respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Asriyatun (2014) yang meneliti tentang Pengembangan *Game* Edukatif berbasis *Role-Playing Game* (RPG) *Maker XP* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi SMK Kelas XI dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *game* edukatif sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,26 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,14 termasuk dalam kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 4,77 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan penilaian siswa menunjukkan nilai rata-rata 4,43 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lokasi penelitian dan materi yang dimuat dalam *game*. Penelitian ini dilakukan di SMK sedangkan penulis melakukan penelitian di SMA. Penelitian ini memuat materi akuntansi pajak, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan memuat materi akuntansi perusahaan jasa.
3. Agustina Dwi Wulandari (2012) dengan judul “*Game* Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan *Role Playing Game* (RPG) *Maker XP* sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang.” Hasil analisis data menunjukkan tingkat kelayakan oleh ahli materi sebesar 83,33% yang masuk dalam kategori

sangat layak, ahli media sebesar 81.07% yang dikategorikan sangat layak, dan siswa sebagai pengguna sebesar 80,75% yang dikategorikan layak. Demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif sejarah komputer termasuk dalam kategori layak sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dengan penelitian ini adalah genre *game* yang dikembangkan sama yaitu RPG. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang dimuat dalam *game* dan subjek penelitian. Materi yang akan disajikan dalam *game* ini adalah akuntansi SMA sedangkan pada penelitian terdahulu adalah sejarah komputer pada mata pelajaran TIK.

4. Ahmad Faiq Abror (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1.” Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat validasi pengembangan media berbasis aplikasi *game* dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,32 pada kategori sangat layak, ahli materi diperoleh rata-rata 4,34 pada kategori sangat layak, dan penilaian terhadap siswa kelas VI SD Negeri Jetis 1 diperoleh nilai 4,36 pada kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika kelas VI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah jenis pengembangan *game* dengan genre RPG. Perbedaannya adalah materi yang disajikan dalam media tersebut dan subjek penelitian. Materi yang akan disajikan dalam *game* ini adalah Akuntansi SMA, sedangkan pada penelitian terdahulu adalah matematika SD.

### C. Kerangka Berpikir

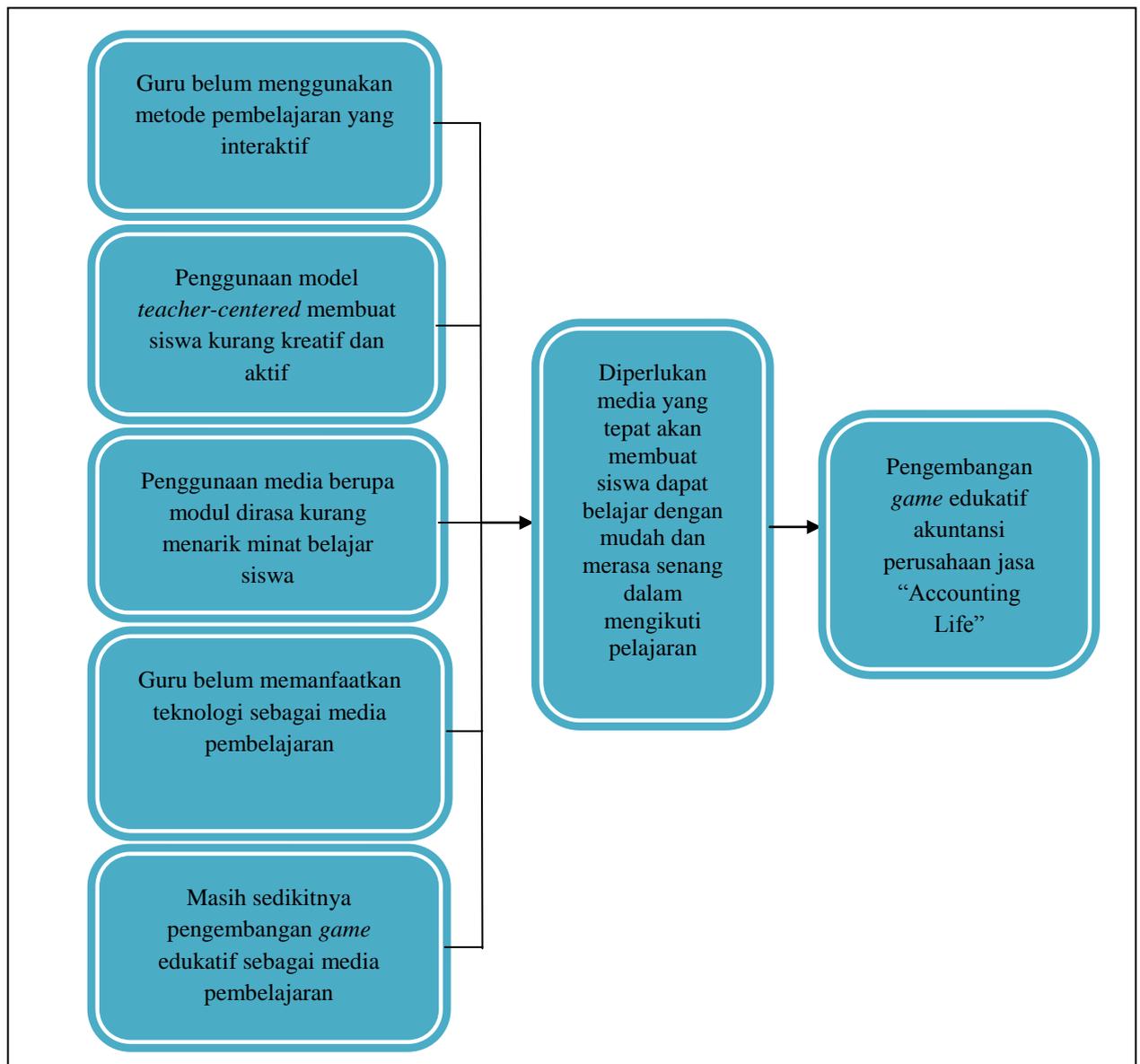
Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran. Media dapat membantu pendidik untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan aktif. Kemajuan Teknologi saat ini belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh para pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, padahal sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan aktif adalah *game* edukatif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *game* edukatif akuntansi “*Accounting life*”.

Media pembelajaran *game* edukatif akuntansi perusahaan jasa “*accounting life*” ini dibuat dengan beberapa tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Analisis antara lain menentukan isi materi akuntansi perusahaan jasa kurikulum KTSP sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan diatas. Sesuai dengan kurikulum KTSP, siswa kelas XI SMA diajarkan dasar-dasar akuntansi dan aplikasinya di perusahaan jasa. Beberapa materi pokok yang diajarkan adalah mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem; menafsirkan persamaan akuntansi; mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit; mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum; melakukan posting dari jurnal ke buku besar; membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan

jasa; menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Materi ini merupakan materi dasar yang penting untuk dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, siswa perlu memahami materi ini dengan sangat baik untuk mendukung materi akuntansi selanjutnya.

Setelah peneliti menetapkan materi yang akan digunakan dalam *game* edukatif ini, maka tahap selanjutnya adalah tahap *design* (perancangan). Tahap perancangan meliputi pembuatan diagram alur berupa main mapping dan perancangan design melalui *storyboard*. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa media pembelajaran *game* edukatif “*Accounting life*”.

Selanjutnya komponen yang sudah dibuat pada tahap desain kemudian disatukan yang akan menghasilkan produk utuh. Produk yang berupa media pembelajaran ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika mendapat saran untuk memperbaiki maka produk ini akan direvisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, setelah itu barulah media pembelajaran ini akan di uji cobakan kepada siswa atau calon pengguna, pada tahap ini disebut sebagai tahap *implementation*. Setelah produk memasuki tahap implementasi, maka langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kelemahan dari produk tersebut dan apabila dari hasil uji coba produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka produk tersebut akan dipublikasikan.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

#### D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan landasan teoritis yang telah disebutkan diatas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi materi akuntansi perusahaan jasa di SMAN 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari siswa?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukatif “Accounting Life” ini adalah metode penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Sugiyono (2012:297) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat pelaksanaan uji coba produk adalah di SMA Negeri 1 Pleret yang beralamat di Kedaton, Pleret, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Januari 2015 – November 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian (subjek uji coba produk) adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pleret. Kelas yang dipilih terdiri dari 21 siswa. Selain itu, subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media pembelajaran (dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY), satu orang ahli materi (dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY), dan praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMA Negeri 1 Pleret), sedangkan objek penelitian ini adalah kelayakan *game* edukatif “*Accounting Life*” sebagai media pembelajaran akuntansi SMA yang meliputi validasi/penilaian aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

### D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Prosedur pengembangan media pembelajaran “*Accounting Life*” adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
  - a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengguna media pengembangan “*Accounting Life*”.

- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini.
- c. Analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk media pembelajaran "*Accounting Life*".

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi empat tahap berikut:

- a. Penyusunan desain produk secara keseluruhan (*story board*). Pembuatan suatu produk diawali dengan membuat *story board flowchart* sehingga akan dapat dilihat hubungan setiap bagian dalam produk.
- b. Penyusunan teks materi, soal, dan jawaban. Seluruh materi, soal, dan jawaban yang akan dimuat dalam produk.
- c. Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, efek suara, musik, dan tombol-tombol.
- d. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*checklist*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi dan untuk siswa.

Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan produk. Pembuatan produk menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*, penggabungan semua bahan yang sudah dibuat mulai dari desain, materi, dan efek suara.
- b. Validasi produk I. Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.
- c. Revisi produk I. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).
- d. Validasi tahap II. Pada tahap ini produk divalidasi praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMA menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya.
- e. Revisi produk II. Pada tahap ini produk direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan guru yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Produk awal hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

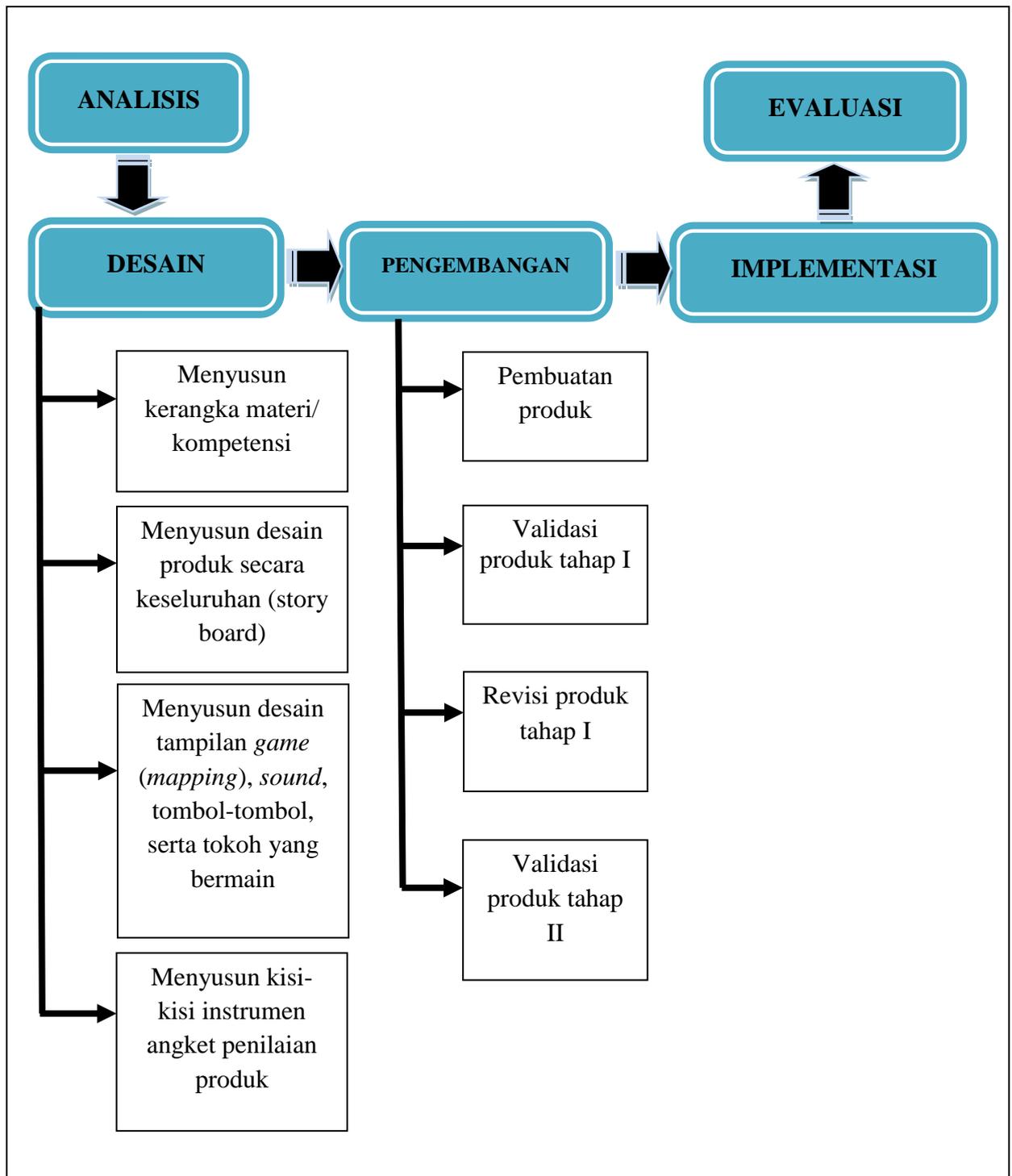
### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

- a. Pada tahap ini produk diuji cobakan kepada 21 siswa dari SMA N 1 Pleret. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dibuat.

- b. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

- a. Pada tahap evaluasi yaitu analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
- b. Analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah dibuat.
- c. Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran "*Accounting Life*" yang sudah direvisi pada tahap implementasi.



Gambar 3. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran “Accounting Life”.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Pengumpulan data dengan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data respon terhadap *game* oleh guru maupun oleh siswa. Selain itu angket juga digunakan untuk mengetahui kelayakan *game* oleh ahli media dan ahli materi untuk pedoman perbaikan *game* tersebut.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai beberapa aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek evaluasi, dan komunikasi visual. Kuesioner diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru akuntansi, dan siswa. Kuesioner berupa lembar *checklist* dengan skala Likert (Skala 5). Kuesioner ini memiliki alternatif jawaban dan skoring yaitu SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, KS (Kurang Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Kisi-kisi angket adalah sebagai berikut:

## KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Relevansi tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Aktualisasi materi	4
		e. Kedalaman materi	5
		f. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7
		g. Kebermanfaatan materi	8
		h. Kejelasan penyampaian materi	9
		i. Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	10
2.	Soal	j. Kejelasan rumusan soal	11
		k. Kelengkapan soal	12
		l. Kebenaran konsep soal	13
		m. Kebenaran kunci jawaban	14
		n. Variasi soal	15
		o. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	16
		p. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	17
		q. Tingkat kesulitan soal	18
		r. Kejelasan pembahasan jawaban	19
3.	Kebahasaan	s. Kekomunikatifan bahasa	20
		t. Ketepatan penggunaan istilah	21
		u. Interaktivitas	22
4.	Keterlaksanaan	v. Kemampuan media dalam mendukung pembelajaran mandiri bagi siswa	23,24,25

Sumber : Romi Satrio Wahono (2006) dikutip dari Asriyatun (2014) dengan modifikasi

## KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Kompatibilitas media	5,6
		d. Pemaketan yang terpadu	7,8
		e. Kelengkapan dokumentasi	9,10,11
		f. Usabilitas media	12,13
2.	Komunikasi Visual	g. Komunikatif	14
		h. Kreatif	15
		i. Audio	16,17,18
		j. Visual	19,20
		k. Animasi	21,22,23
		l. Ikon navigasi	24,25

Sumber : Romi Satrio Wahono (2006) dikutip dari Asriyatun (2014) dengan modifikasi

## KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Reliabilitas media	1,2
		b. Kompatibilitas media	3,4
2.	Relevansi Materi	c. Relevansi tujuan dengan SK/KD	5,6
		d. Kesesuaian materi dengan tujuan	7
		e. Kejelasan contoh yang diberikan	8
		f. Kedalaman materi	9
		g. Sistematis, runtut, alur logika jelas	10
		h. Kelengkapan materi	11
		i. Aktualisasi materi	12
		j. Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	13
		k. Variasi soal	14
3.	Desain Pembelajaran	l. Perumusan soal jelas	15
		m. Kebenaran konsep soal	16
		n. Kebenaran kunci jawaban	17
		o. Kejelasan pembahasan jawaban	18
		p. Kekomunikatifan bahasa	19
		q. Ketepatan penggunaan istilah	20
		r. Kreatif	21
4.	Komunikasi Visual	s. Audio	22,23
		t. Visual	24,25
		u. Animasi	26
		v. Ikon navigasi	27
		w. Kemampuan media dalam mendukung pembelajaran mandiri bagi siswa	28,29,30
5.	Efek bagi Strategi Pembelajaran		

Sumber : Romi Satrio Wahono (2006) dikutip dari Asriyatun (2014) dengan modifikasi

## KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK SISWA

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	a. Kemampuan media dalam mendukung pembelajaran mandiri bagi siswa	1,2,3,4
		b. Kejelasan penyampaian materi	5
		c. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6
2.	Desain Pembelajaran	d. Kejelasan contoh dan pembahasan materi	7
		e. Penggunaan bahasa	8,9
		f. Kejelasan alur logika	10
		g. Ketepatan alat evaluasi	11,12
		h. Ketepatan penggunaan istilah	13
3.	Komunikasi Visual	i. Audio	14,15
		j. Visual	16,17,22
		k. Ikon navigasi	18,19
		l. Animasi/gambar	20
		m. Kreatif	21

Sumber : Romi Satrio Wahono (2006) dikutip dari Asriyatun (2014) dengan modifikasi

### G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui penilaian dan pendapat para ahli dan pengguna tentang produk yang dihasilkan.

#### 1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli, praktisioner pembelajaran dan siswa

Data penilaian kelayakan produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, guru akuntansi, dan siswa. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SL (Sangat Layak)	5
L (Layak)	4
CL (Cukup Layak)	3
TL (Tidak Layak)	2
STL (Sangat Tidak Layak)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

- b) Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah butir

(Eko Putro Widyoko, 2011: 237)

- c) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor setiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Kategori Penilaian

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{x} \geq xi + 1,8 SBi$	A	SL (Sangat Layak)
4	$xi + 0,6 SBi < \bar{x} \leq xi + 1,8 SBi$	B	L (Layak)
3	$xi - 0,6 SBi < \bar{x} \leq xi + 0,6 SBi$	C	CL (Cukup Layak)
2	$\bar{x} \leq xi - 1,8 SBi$	D	TL (Tidak Layak)
1	$\bar{x} \geq xi + 1,8 SBi$	E	STL (Sangat Tidak Layak)

Keterangan :

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

$\bar{x}$  = skor yang diperoleh

$xi$  =  $\frac{1}{2}$  (skor maks ideal + skor min ideal)

$SBi$  (Simpangan Baku Ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal – skor min ideal)

(Eko Putro Widoyoko, 2009:238)

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 5} &= \bar{x} > xi + 1,8 \text{ SBi} \\
 &= \bar{x} > 3 + (1,8 \times 0,67) \\
 &= \bar{x} > 3 + 1,206 \\
 &= \bar{x} > 4,206 \\
 \\
 \text{Skala 4} &= xi + 0,6 \text{ SBi} < \bar{x} \leq xi + 1,8 \text{ SBi} \\
 &= 3 + (0,6 \times 0,67) < \bar{x} \leq 4,206 \\
 &= 3 + 0,402 < \bar{x} \leq 4,206 \\
 &= 3,402 < \bar{x} \leq 4,206 \\
 \\
 \text{Skala 3} &= xi - 0,6 \text{ SBi} < \bar{x} \leq xi + 0,6 \text{ SBi} \\
 &= 3 - 0,402 < \bar{x} \leq 3,402 \\
 &= 2,598 < \bar{x} < 3,402 \\
 \\
 \text{Skala 2} &= xi - 1,8 \text{ SBi} < \bar{x} \leq xi - 0,6 \text{ SBi} \\
 &= 3 - (1,8 \times 0,67) < \bar{x} \leq 3 - (0,6 \times 0,67) \\
 &= 3 - (1,206) < \bar{x} \leq 2,598 \\
 &= 1,794 < \bar{x} \leq 2,598 \\
 \\
 \text{Skala 1} &= \bar{x} \leq xi - 1,8 \text{ SBi} \\
 &= \bar{x} \leq 1,794
 \end{aligned}$$

Atas dasar perhitungan di atas, konversi data kuantitatif skala 5 dapat disederhanakan sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 8. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5

Nilai	Interval Skor	Kriteria
A	$\bar{x} > 4,206$	Sangat layak
B	$3,402 < \bar{x} \leq 4,206$	Layak
C	$2,598 < \bar{x} \leq 3,402$	Cukup layak
D	$1,794 < \bar{x} \leq 2,598$	Kurang layak
E	$\bar{x} \leq 1,794$	Sangat kurang layak

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan nilai minimal “B” yang termasuk kategori “Layak”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “B”, maka yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### 1. Pengembangan Game Edukatif “Accounting Life”

##### a. Tahap analisis

##### 1) Analisis kebutuhan

##### a) Masalah dan karakteristik siswa

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA N 1 PLERET dengan jumlah siswa 21. Dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Padahal setiap kelas sudah terdapat proyektor dan adanya lap computer namun dalam kenyataannya lap computer hanya digunakan untuk pembelajaran Teknologi informasi dan computer saja sehingga dirasa kurang efektif. Proses belajar mengajar juga masih terpusat pada guru sehingga siswa merasa bosan dan gerak siswa terasa dibatasi sehingga siswa terkesan kurang aktif dan kreatif. Selain itu, rerata peserta didik menyukai permainan. Potensi yang dimiliki memang cukup baik namun media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan analisis ini, peneliti mengembangkan media

pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi yang dapat dioperasikan di computer yang dapat diterapkan pada pembelajaran akuntansi.

b) Media Pembelajaran yang diharapkan

Aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter, musik dan animasi menggunakan *RPG Maker VX Ace*.

Minimum *softwares* yang dapat digunakan:

(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) Analisis Kompetensi

Di SMA N 1 PLERET masih menggunakan kurikulum 2006 (KTSP), menyesuaikan dengan kurikulum tersebut maka materi yang tersaji di dalam permainan edukasi ini antara lain :

- a) Mendeskripsikan akuntansi sebagai system informasi,
- b) Menafsirkan persamaan akuntansi,
- c) Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit,

- d) Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum,
- e) Melakukan *posting* dari jurnal umum ke dalam buku besar,
- f) Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa,
- g) Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

Silabus selengkapnya dapat dilihat di lampiran 1.A

## b. Tahap Desain

### (1) Menyusun materi dan pertanyaan.

Materi yang disampaikan dalam *game* edukatif ini adalah siklus akuntansi perusahaan jasa. Materi disusun dari referensi buku yang digunakan oleh siswa. Tidak hanya materi, peneliti juga menyusun soal-soal yang dikerjakan siswa dalam *game* sesuai dengan silabus dan tujuan pembelajaran akuntansi. Pertanyaan berbentuk *multiple choice* dengan setiap jawaban dilengkapi penjelasan. Materi dan pertanyaan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1.C

### (2) Keseluruhan *storyboard*

*Storyboard* adalah langkah-langkah untuk membuat peraturan dalam sebuah *game*, antara lain: cara bermain *game*, penyelesaian *game*, dan desain halaman *game*. *Storyboard* selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1.B.

### (3) Persiapan kuesioner

Kuesioner adalah instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan tingkat kualitas dari *game* edukatif. Jadi, dalam tahap desain ini memerlukan penyusunan kuesioner. Kuesioner disusun untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar, dan siswa. Kuesioner selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 2.A

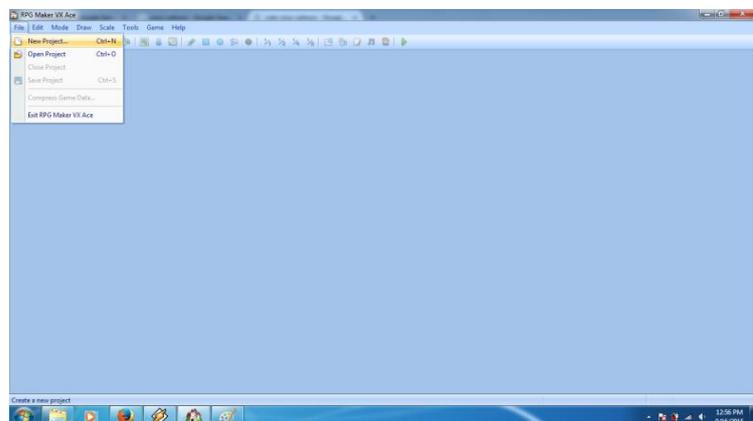
## c. Tahap Pengembangan

### 1) Pembuatan Media

a) Persiapan pembuatan karakter, musik *background* dan peta

#### (1) Pembuatan karakter

(a) Jalankan *RPG Maker VX Ace*, dan membuat project baru



Gambar 4. Tampilan *RPG Maker VX Ace*

(b) Pilih menu tools, lalu pilih Character Generator



Gambar 5. Tampilan Character Generator RPG Maker VX Ace

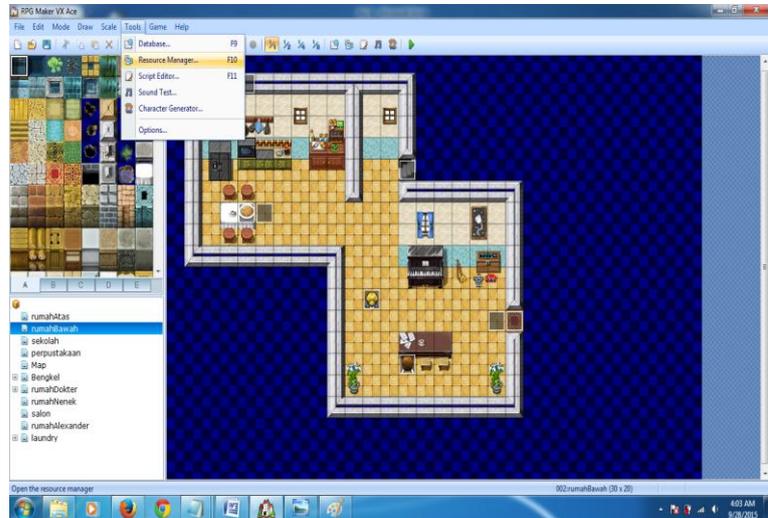
(c) Lalu buat desain karakter yang diinginkan.



Gambar 6. Tampilan Desain Karakter *RPG Maker VX*

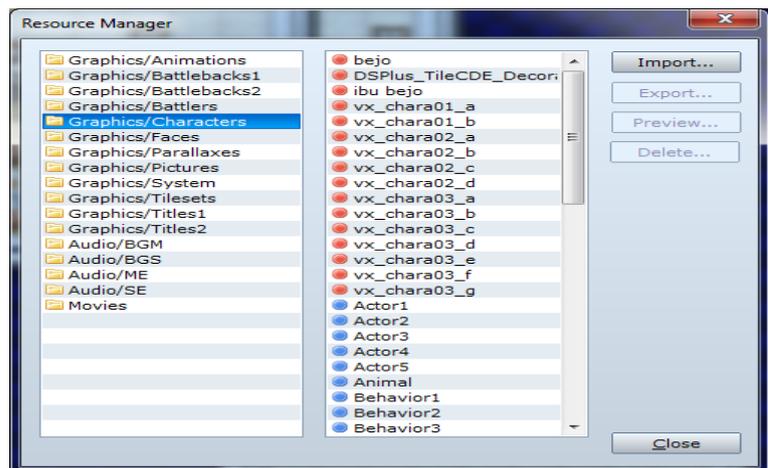
(d) Untuk menyimpan karakter pilih output character dan pilih output save untuk menyimpan gambar karakter ketika berbicara.

- (e) Untuk menggunakan karakter yang sudah dibuat pilih tool lalu resource manager.

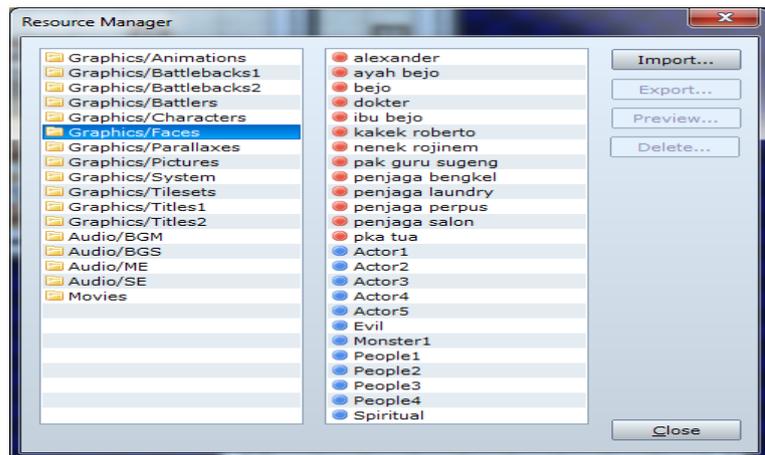


Gambar 7. Tampilan Penggunaan Karakter

- (f) Kemudian *import* gambar karakter dan *face* yang telah dibuat.



Gambar 8. Tampilan Cara *Import Face* Tahap 1



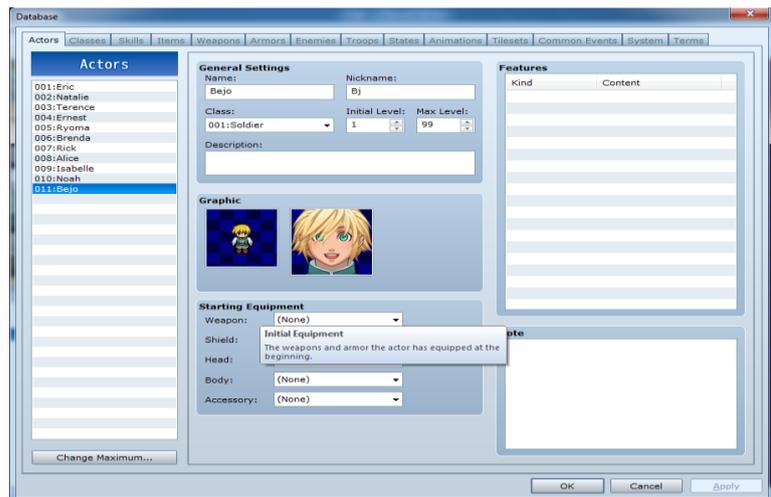
Gambar 9. Tampilan Cara *Import Face* Tahap 2

- (g) Pilih tools lalu database untuk memilih karakter yang sudah diimport.



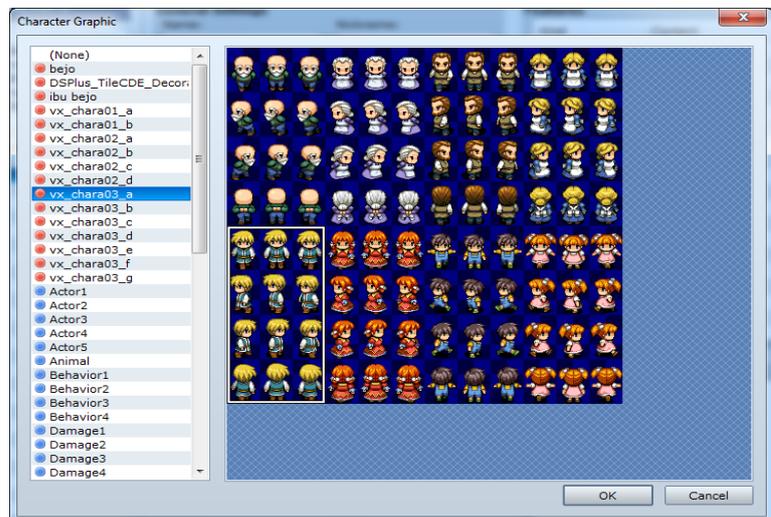
Gambar 10. Tampilan Memilih *Imported Character*

- (h) Pilih tab actors, lalu klik gambar karakter untuk memilih karakter, klik gambar *face* untuk memilih gambar *face* (gambar berada dibawah tulisan Graphic).

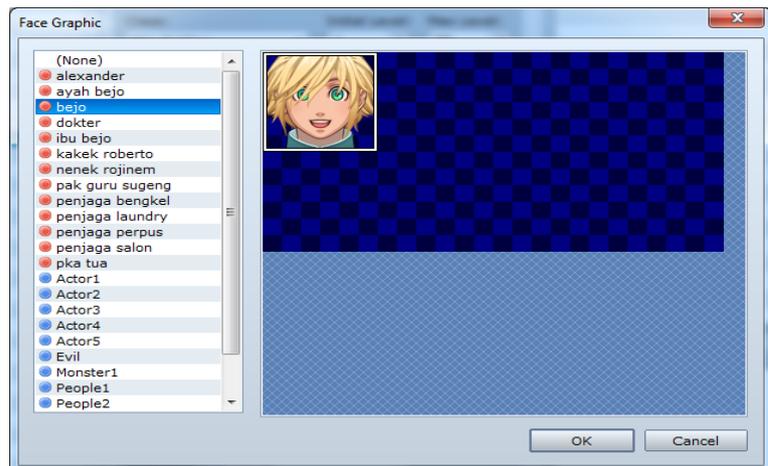


Gambar 11. Tampilan Tab *Actors* *RPG Maker VX Ace*

- (i) Jika sudah di klik maka akan muncul seperti pada gambar berikut.



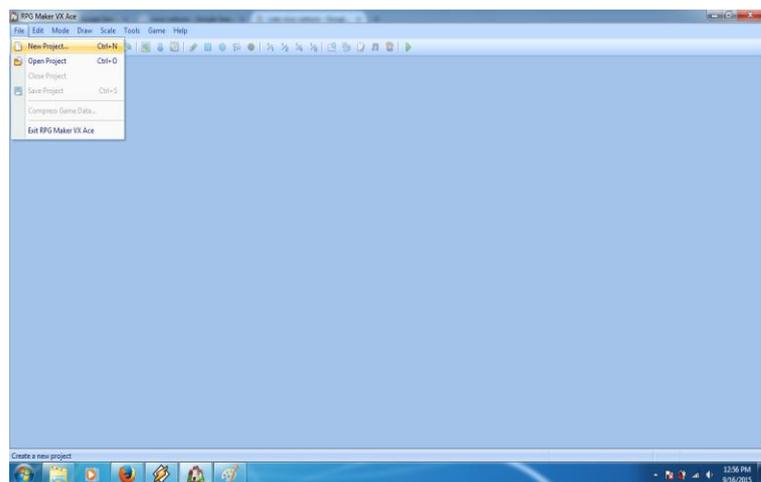
Gambar 12. Tampilan Gambar Karakter Setelah di Klik



Gambar 13. Tampilan Gambar Karakter Tokoh Lainnya

## (2) Pembuatan peta

- (a) Jalankan RPG Maker VX Ace, dan membuat project baru



Gambar 14. Tampilan Awal *RPG Maker VX Ace*

- (b) Gambar *Desain Map* dengan *tools* yang disediakan di sebelah kiri aplikasi

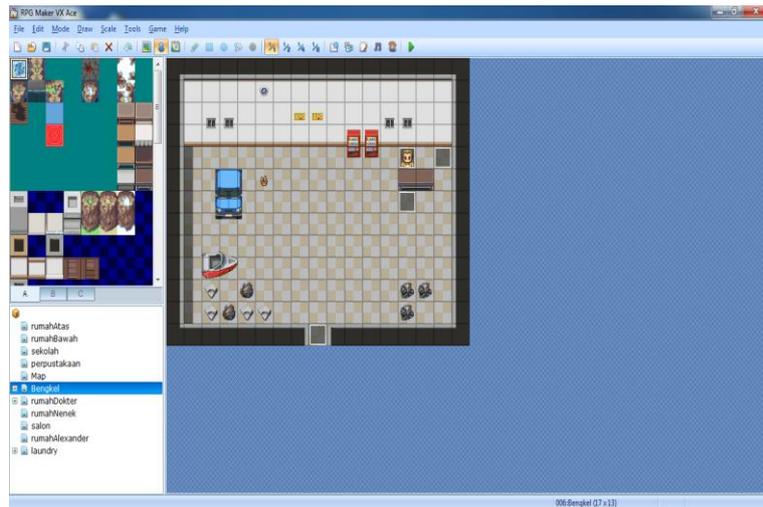
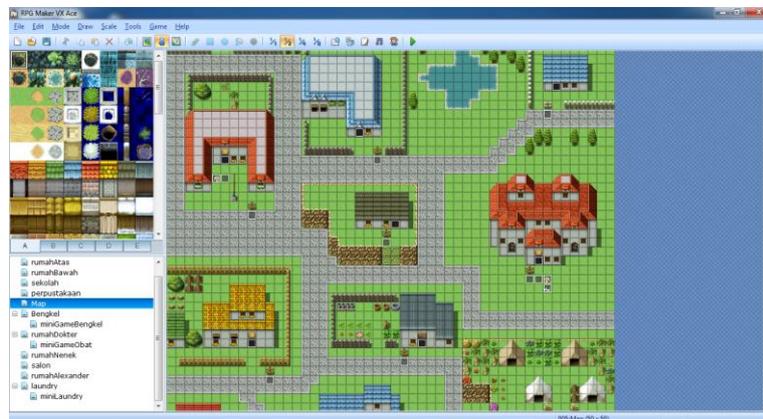
Gambar 15. Tampilan *Desain Map*

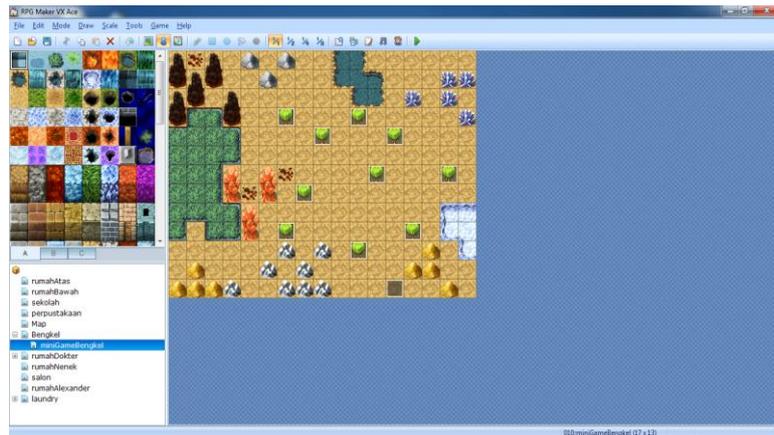
(c) Ketika menggambar pastikan dalam kondisi *map editor*

Gambar 16. Tampilan *Map Editor*

(d) Jika ingin menambah *map* baru maka klik *new map*

Gambar 17. Tampilan Menambah *Map* Baru

Gambar 18. *Map Bengkel*Gambar 19. *Map Game*Gambar 20. *Map Laundry*



Gambar 21. Map Mini Game Di bengkel



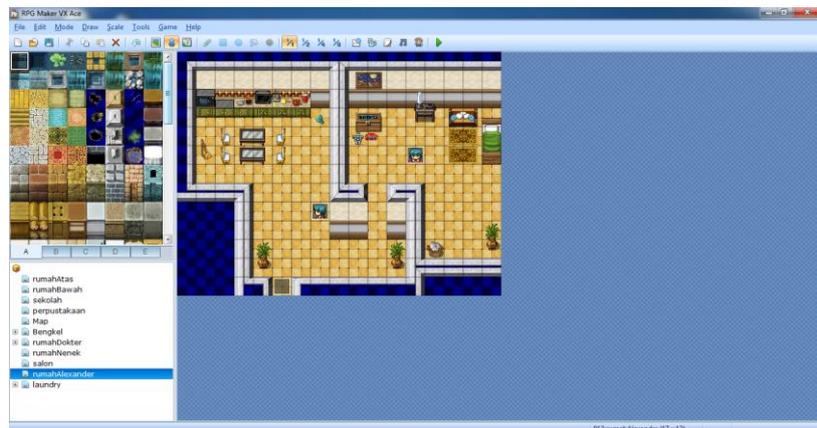
Gambar 22. Map Mini Game Dirumah Dokter



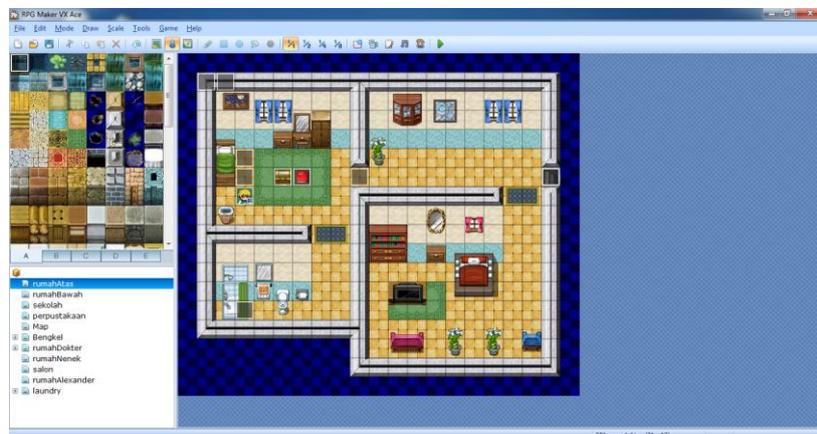
Gambar 23. Map Mini Game Di laundry



Gambar 24. *Map Perpustakaan*



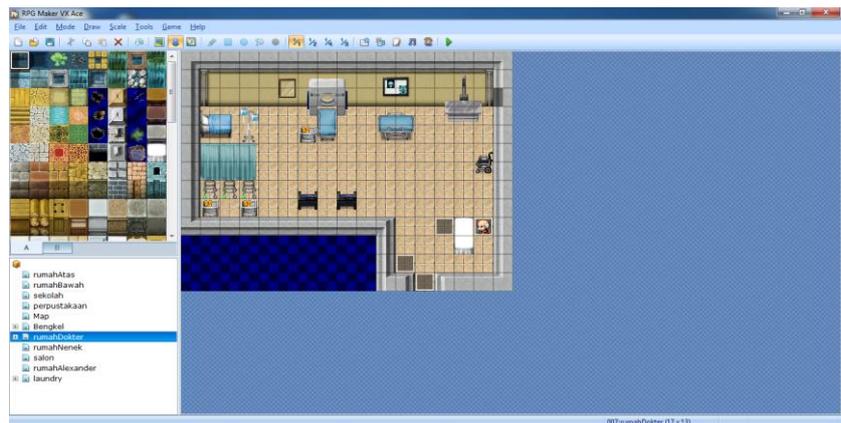
Gambar 25. *Map Rumah Alexander*



Gambar 26. *Map Rumah Atas Bejo*



Gambar 27. *Map* Rumah Bawah Bejo



Gambar 28. *Map* Rumah Dokter



Gambar 29. *Map* Rumah Nenek



Gambar 30. Map Salon



Gambar 31. Map Sekolah

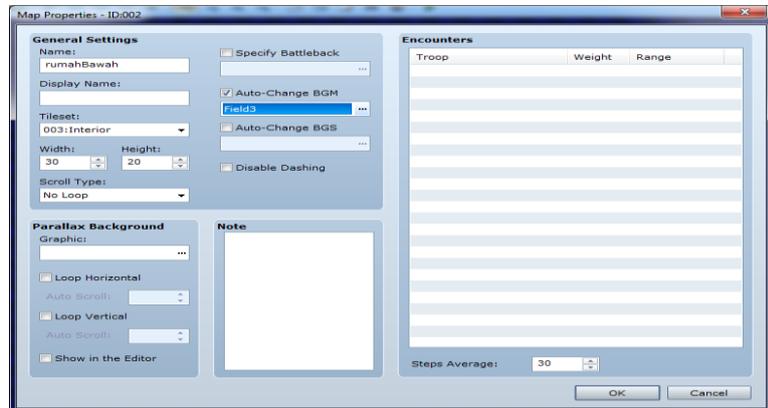
b) Persiapan latar musik

(1) Klik kanan pada *map* yang ingin diberi lagu.



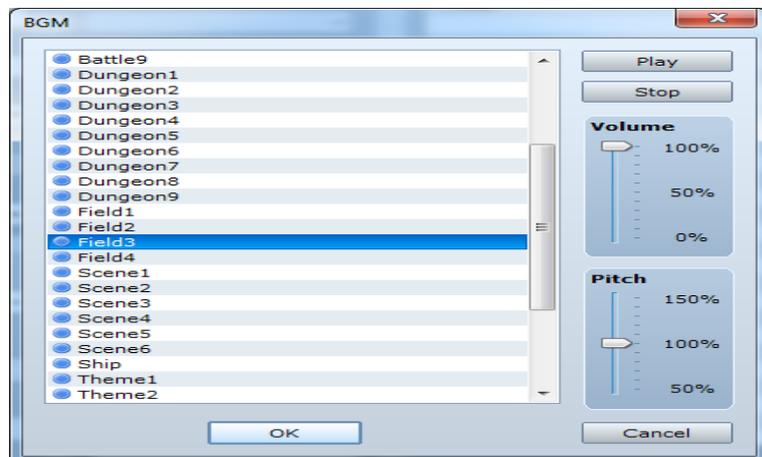
Gambar 32. Tampilan Memberi Lagu pada Map

- (2) Beri checklist pada *Auto-Change BGM* lalu pilih lagunya dengan mengklik kolom dibawahnya



Gambar 33. Tampilan Memilih Lagu Tahap 1

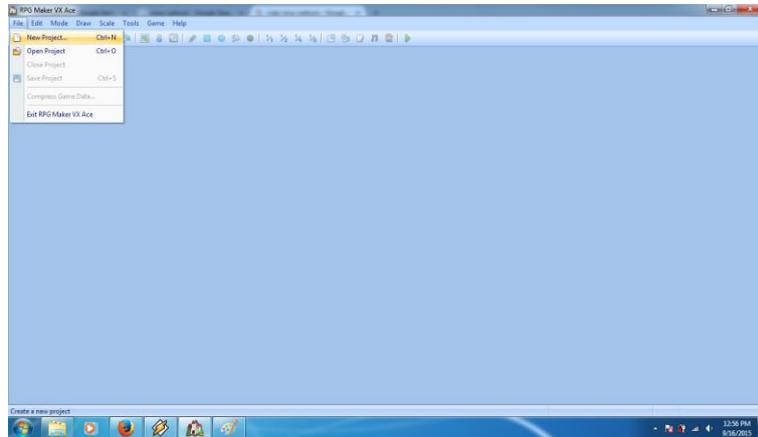
- (3) Pilih lagu lalu pilih ok.



Gambar 34. Tampilan Memilih Lagu Tahap 2

c) Persiapan *game*

(1) Jalankan RPG Maker VX Ace, dan membuat project baru



Gambar 35. Tampilan Awal *RPG Maker VX Ace*

(2) Gambar Desain *Map* dengan *tools* yang disediakan disebelah kiri aplikasi



Gambar 36. Tampilan Menggambar Desain *Map*

(3) Ketika menggambar pastikan dalam kondisi *map editor*



Gambar 37. Tampilan Map Editor

(4) Jika ingin menambah *map* baru maka klik *new map*



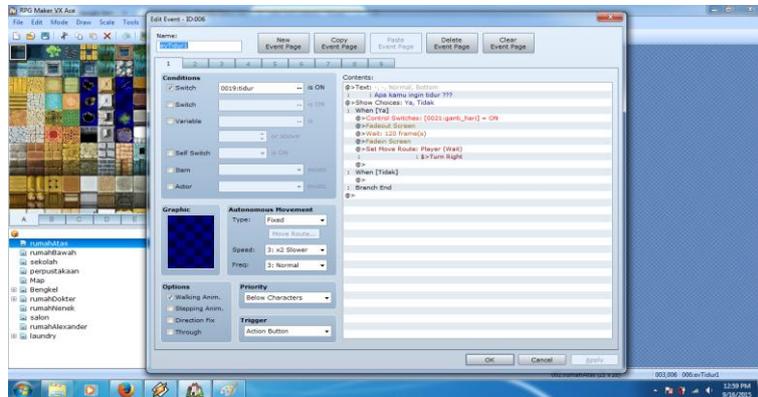
Gambar 38. Tampilan Menambah Map Baru

(5) Setelah selesai mendesain *map*, masukan *event* (perintah/alur cerita) dengan mengklik *event*



Gambar 39. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 1

- (6) Double klik dimana *event* akan diletakkan, maka akan muncul gambar seperti di bawah ini:



Gambar 40. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 2



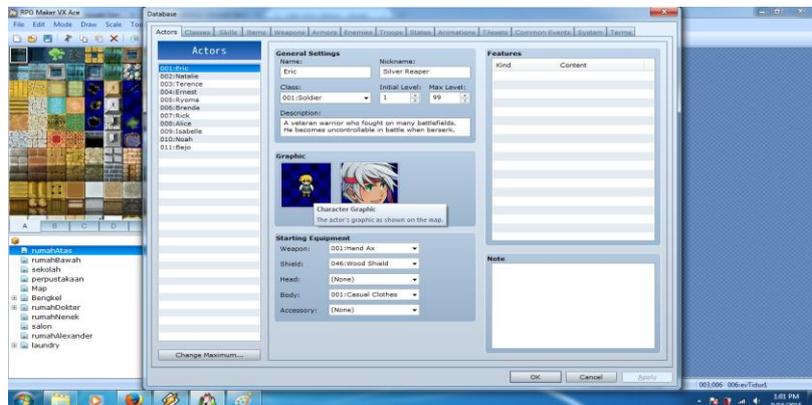
Gambar 41. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 3

- (7) Letakan perintah atau alur cerita didalam event tersebut
- (8) Gunakan menu *tools* untuk mengatur *database*, *script* dan *resource manager*. Seperti digambarkan dalam gambar berikut ini:



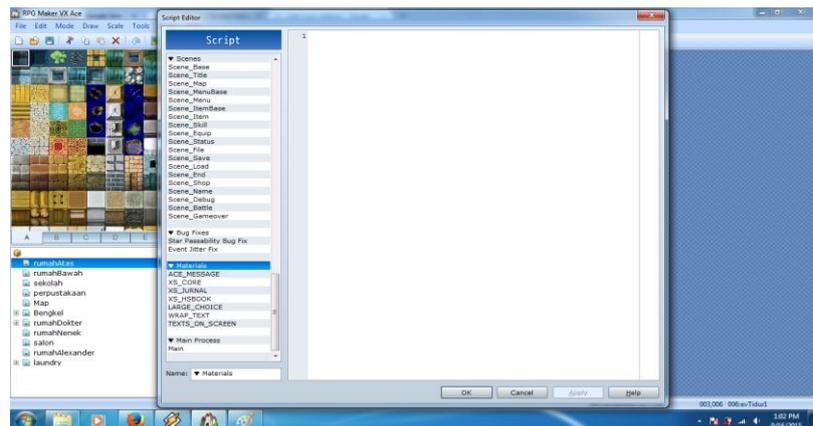
Gambar 42. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 4

Tampilan database digunakan untuk mengatur actor dan database lainnya. Seperti digambarkan dalam gambar berikut ini:



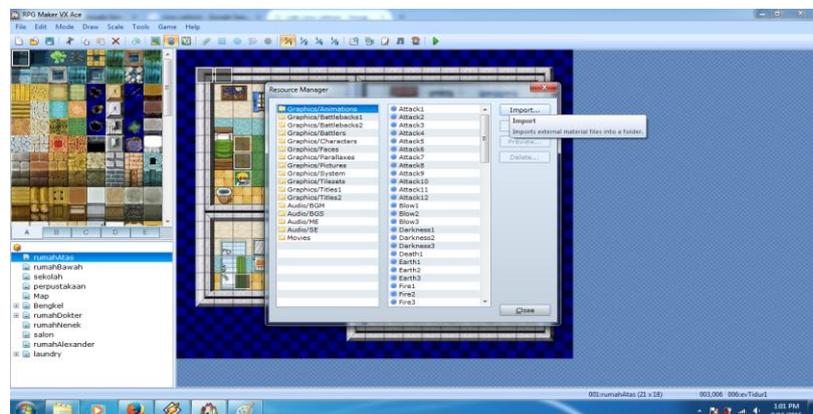
Gambar 43. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 5

Tampilan resource manager digunakan untuk menambahkan desain ke dalam *database*, seperti *music character, background*, dan lain-lain. Seperti digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 44. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 6

Tampilan *script* digunakan untuk menambahkan *script* ke dalam game. Seperti digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 45. Tampilan Memasukan Alur Cerita Tahap 7

## 2) Validasi I

### a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Totok Heru T.M.,M.Pd, (dosen Teknik Elektronika Fakultas Teknik). Validasi ahli media menilai berbagai aspek yang terdiri dari: aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Selain

menghasilkan sebuah penilaian, ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan game edukatif, antara lain:

- (1) Tool maximize tidak aktif,
- (2) Tidak ada capaian kompetensi yang diharapkan pada awal media,
- (3) Terdapat kesalahan ketik,
- (4) Skor <70 sebaiknya tidak langsung *gameover*,
- (5) Sebaiknya materi ditampilkan dengan tetap menonjolkan kata-kata penting dengan warna yang berbeda,
- (6) INN masuk pada pintu bangunan diganti dengan IN,
- (7) Pada saat instal program akan lebih baik jika sekalian muncul *shortcut* pada *desktop*.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Andian Ari Istiningrum, M.Com, (dosen Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta). Validasi ahli materi menilai berbagai aspek yang terdiri dari: aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan. Untuk menghasilkan sebuah penilaian sudah layakkah materi ini digunakan untuk penelitian, ahli materi juga memberikan saran untuk perbaikan materi game edukatif, antara lain:

- (1) Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas
- (2) Sejarah akuntansi masih belum menyebutkan sejarah IFRS

## 2) Revisi I

Revisi produk dilakukan setelah validasi dari ahli materi dan ahli media. Tanggapan serta saran diberikan oleh ahli agar produk diperbaiki agar menjadi produk yang lebih baik lagi sebelum diujikan kepada siswa. Beberapa revisi dari para ahli, antara lain:

### a) Revisi Ahli Media

- (1) Tool maximize tidak aktif,

Tombol ini dapat diaktifkan dengan menggunakan tombol ALT+ENTER. Hal ini dijelaskan dalam halaman awal *game* pada bagian “*Help*”. Berikut tampilan halaman awal pada bagian “*Help*” yang menjelaskan hal tersebut:



Gambar 46. Tampilan *Help* Setelah Revisi

(2) Tidak ada capain kompetensi yang diharapkan pada awal media,

Kompetensi belum ditambahkan di media seperti terlihat pada gambar berikut ini:



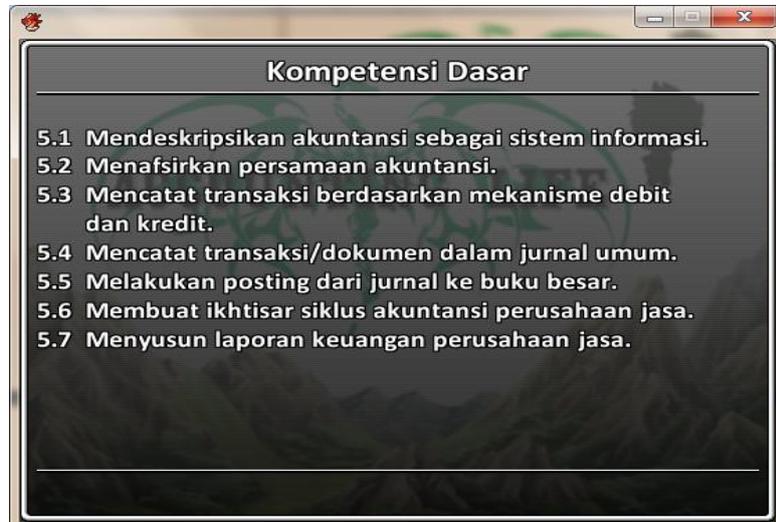
Gambar 47. Tampilan Halaman Awal Sebelum Revisi

Kompetensi yang diharapkan ditambahkan pada halaman awal *game* seperti yang ada pada tampilan berikut ini:



Gambar 48. Tampilan Halaman Awal Setelah Revisi

Jika “Kompetensi Dasar” pada halaman awal di klik, maka akan muncul tampilan sebagai berikut ini:



Gambar 49. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar

(3) Terdapat kesalahan ketik

Kesalahan ketik yang terjadi ada pada penulisan soal, misalnya terdapat salah satu huruf pada kata yang terdapat kesalahan menulis. Semua kesalahan penulisan sudah diperbaiki, beberapa kesalahan penulisan antara lain:

Kesalahan pengetikan:

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

(b) Kuitansi

Setelah diperbaiki menjadi:

(a) Dalam cara pemberian nomor kode akun dengan menggunakan 4 angka, angka yang ke-empat menunjukkan/mempunyai arti.

(b) Kwitansi

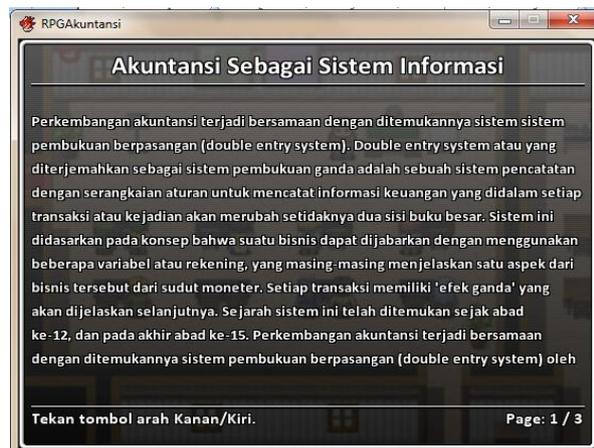
(4) Skor <70 sebaiknya tidak langsung *gameover*,

Kesalahan ini telah diperbaiki dengan mengubah peraturan, misalnya jika pemain memainkan level 1 dan mendapatkan skor <70 maka pemain tersebut akan mengulang kembali level 1 tersebut. Game over terjadi jika pemain telah menyelesaikan semua level dengan nilai >70 pada level 6. Pemain dapat menyimpan permainannya jika pemain sudah lelah dalam bermain *game* sebelum sampai pada level 6 dan dapat dimainkan dilain waktu.

(5) Sebaiknya materi ditampilkan dengan tetap menonjolkan kata-kata penting dengan warna yang berbeda,

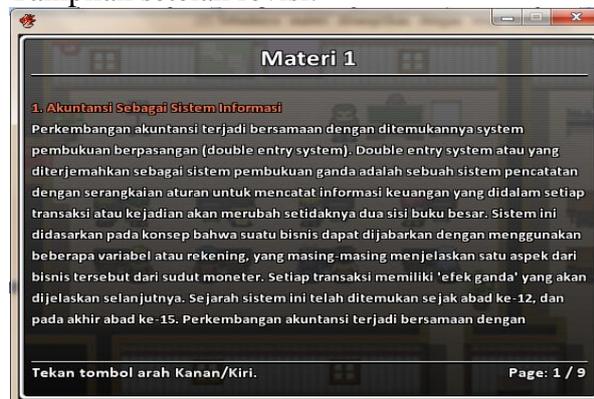
Sebelum revisi, semua materi dituliskan dengan warna putih. Setelah diberikan saran, maka judul dan sub-judul materi diberikan warna yang berbeda. Berikut ini tampilan materi sebelum dan setelah revisi:

Tampilan sebelum revisi:



Gambar 50. Tampilan Materi Sebelum Revisi

Tampilan setelah revisi:



Gambar 51. Tampilan Materi Setelah Revisi

(6) INN masuk pada pintu bangunan diganti dengan IN,

Di depan semua bangunan dituliskan kata INN untuk mengetahui jalan pemain tersebut untuk memasuki bangunan. Setelah revisi kata INN pada bangunan diganti dengan kata IN. Berikut ini adalah tampilan bangunan sebelum dan setelah di revisi:



Gambar 52. Tampilan Bangunan Sebelum Revisi



Gambar 53. Tampilan Bangunan Setelah Revisi

(7) Pada saat instal program akan lebih baik jika sekalian muncul *shortcut* pada *desktop*.

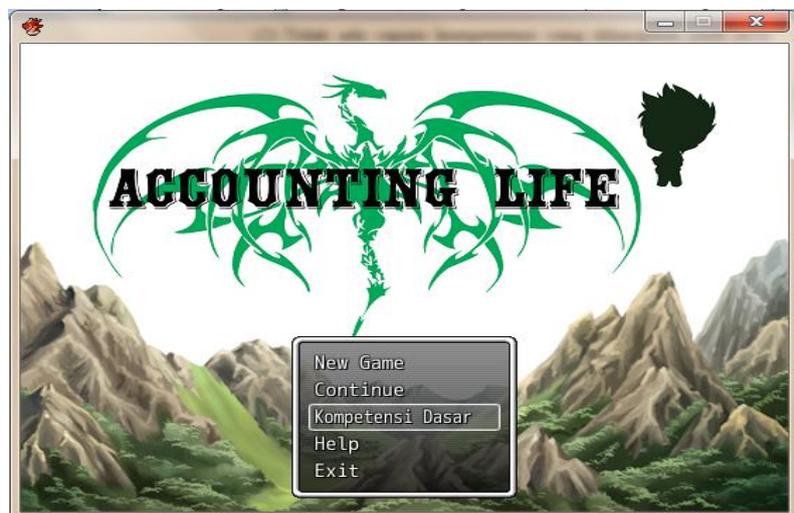
Sebelum revisi, aplikasi *game* tidak akan membentuk *shortcut* pada *desktop*. Pemain harus membuka aplikasinya dan melakukan "run" jika ingin memainkan kembali. Akan tetapi setelah revisi, setelah *game* diinstal

maka akan muncul *shortcut* pada *desktop* sehingga jika pemain ingin memainkan kembali pemain hanya perlu mengklik *shortcut* pada *desktop* tersebut.

b) Revisi Ahli Materi

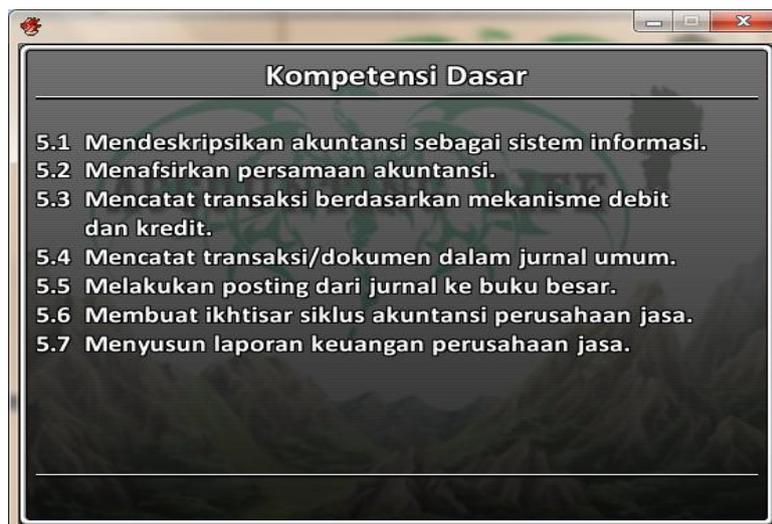
(1) Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas

Kompetensi yang diharapkan ditambahkan pada halaman awal *game* seperti yang ada pada tampilan berikut ini:



Gambar 54. Tampilan Halaman Awal Setelah Revisi

Jika “Kompetensi Dasar” pada halaman awal di klik, maka akan muncul tampilan sebagai berikut ini:



Gambar 55. Tampilan Kompetensi Dasar Setelah Revisi

(2) Sejarah akuntansi masih belum menyebutkan sejarah IFRS

Materi sejarah akuntansi sebelum revisi sebagai

berikut ini:

Perkembangan akuntansi terjadi bersamaan dengan ditemukannya system pembukuan berpasangan (double entry system). 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. Setiap transaksi memiliki 'efek ganda' yang akan dijelaskan selanjutnya. 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 Arithmatica, 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).

Materi sejarah akuntansi setelah revisi sebagai

berikut ini:

Perkembangan akuntansi terjadi bersamaan dengan ditemukannya system pembukuan berpasangan (double entry system). 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. Setiap transaksi memiliki 'efek ganda' yang akan dijelaskan selanjutnya. 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).

Pada 1982, *International Financial Accounting Standard* (IFAC) mendorong IASC sebagai standar akuntansi global. Hal yang sama dilakukan Federasi Akuntan Eropa pada 1989. Pada 1995, negara-negara Uni Eropa menandatangani kesepakatan untuk menggunakan IAS. Setahun kemudian, US-SEC (Badan Pengawas Pasar Modal AS) berinisiatif untuk mulai mengikuti GAS. Pada 1998 jumlah anggota IFAC/IASC mencapai 140 badan/asosiasi yang tersebar di 101 negara. Akhirnya, pertemuan menteri keuangan negara-negara yang tergabung dalam G-7 dan Dana Moneter Internasional pada 1999 menyepakati dilakukannya penguatan struktur keuangan dunia melalui IAS. Pada 2001, dibentuk IASB sebagai

IASC. Tujuannya untuk melakukan konvergensi ke GAS dengan kualitas yang meliputi prinsip-prinsip laporan keuangan dengan standar tunggal yang transparan, bisa dipertanggung jawabkan, comparable, dan berguna bagi pasar modal. Pada 2001, IASC, IASB dan SIC mengadopsi IASB. Pada 2002, FASB dan IASB sepakat untuk melakukan konvergensi standar akuntansi US GAAP dan IFRS. Langkah itu untuk menjadikan kedua standar tersebut menjadi compatible. Memang, hingga saat ini IFRS belum menjadi one global accounting standard. Namun standar ini telah digunakan oleh lebih dari 150-an negara, termasuk Jepang, China, Kanada dan 27 negara Uni Eropa. Sedikitnya, 85 dari negara-negara tersebut telah mewajibkan laporan keuangan mereka menggunakan IFRS untuk semua perusahaan domestik atau perusahaan yang tercatat (listed). Bagi Perusahaan yang go international atau yang memiliki partner dari Uni Eropa, Australia, Russia dan beberapa negara di Timur Tengah memang tidak ada pilihan lain selain menerapkan IFRS. Proses yang panjang tersebut akhirnya menjadi apa yang disebut IFRS, yang merupakan suatu tata cara bagaimana perusahaan menyusun laporan keuangannya berdasarkan standar yang bisa diterima secara global. Jika sebuah negara beralih ke IFRS, artinya negara tersebut sedang mengadopsi bahasa pelaporan keuangan.

### 3) Validasi II

Game ini juga divalidasi oleh guru mata pelajaran akuntansi SMA N 1 Pleret, karena guru adalah pelaku pendidikan jadi diperlukan penilaian dari guru untuk mengetahui apakah media dapat diaplikasikan dikelas atau tidak. Validasi dilakukan oleh Susi Purwestri, S.Pd sebagai guru mata pelajaran akuntansi. Hasil validasi guru menyatakan bahwa media layak digunakan untuk penelitian. Hasil validasi guru dapat dilihat di Lampiran 2B. Akan tetapi guru juga memberikan saran untuk game edukatif ini, sebagai berikut:

- (1) Siswa sulit menjawab pertanyaan yang terpotong pada satu halaman kehalaman berikutnya, dikarenakan pertanyaan dihalaman awal tidak dapat ditampilkan kembali.

#### 4) Revisi II

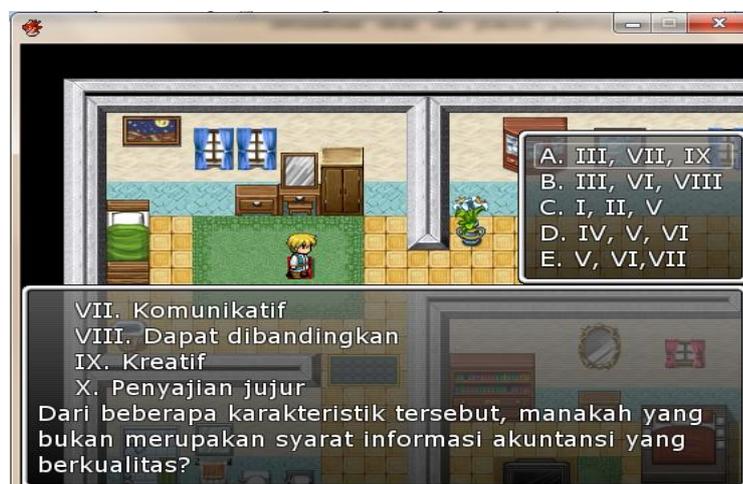
Berdasarkan saran dari praktisi pembelajaran akuntansi pada validasi II, maka produk direvisi sebagai berikut ini:

- (1) Siswa sulit menjawab pertanyaan yang terpotong pada satu halaman kehalaman berikutnya, dikarenakan pertanyaan dihalaman awal tidak dapat ditampilkan kembali

Soal pertanyaan yang terpotong sebelum revisi:

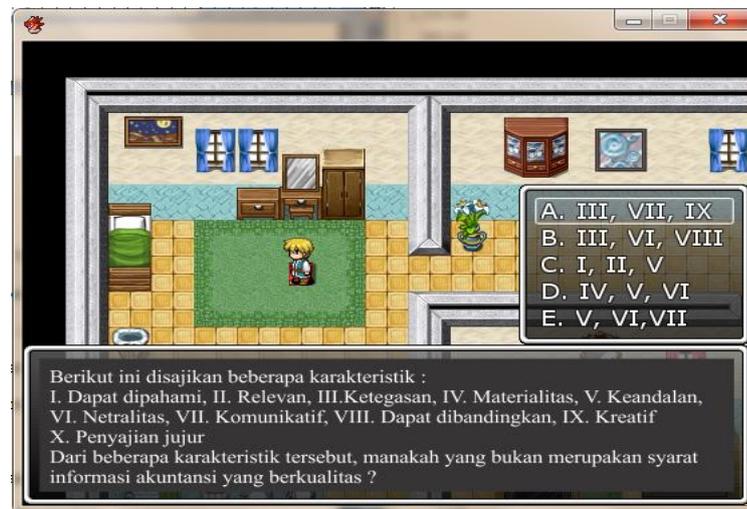


Gambar 56. Tampilan Soal Pertanyaan Sebelum Revisi



Gambar 57. Tampilan Soal Pertanyaan Sebelum Revisi

Soal pertanyaan yang sudah dibetulkan setelah revisi:



Gambar 58. Tampilan Soal Pertanyaan Setelah Revisi

### 5) Revisi III

Revisi III merupakan revisi tambahan dari pembimbing yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, SE.M.Sc, revisi tambahan dimaksudkan untuk menyempurnakan media ini, revisi yang diberikan oleh pembimbing antara lain:

a) Di halaman awal harus diberikan petunjuk pengoperasian game



Gambar 59. Tampilan Petunjuk Pengoperasian Game

- b) Setiap bangunan yang ada diberikan nama bangunan, agar mudah pencarian tempat

Tampilan bangunan sebelum revisi:



Gambar 60. Tampilan Bangunan Sebelum Revisi

Tampilan bangunan setelah revisi:



Gambar 61. Tampilan Bangunan Setelah Revisi

- c) Setiap percakapan dengan orang lain dibuat langsung muncul percakapannya tidak perlu enter
- d) Diberi petunjuk bahwa game dioperasikan menggunakan keyboard



Gambar 62. Tampilan Petunjuk Pengoperasian *Game*

- e) Bila game berbahasa Indonesia, sebaiknya semua diganti Indonesia antara lain (start, exit, save, in).

Tampilan game sebelum direvisi:



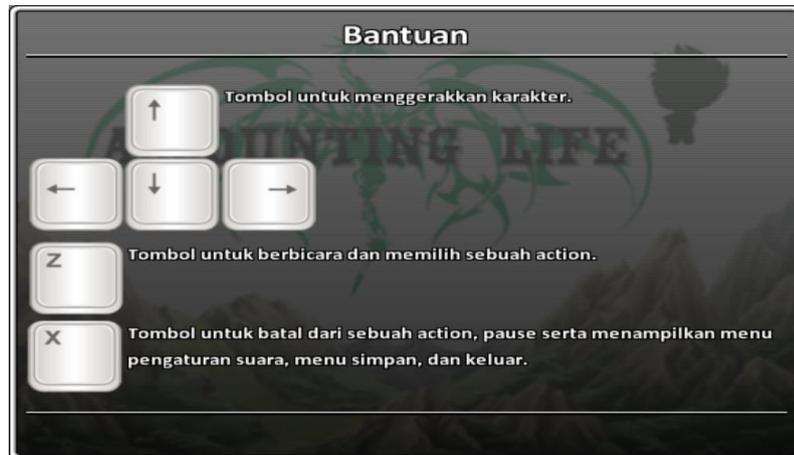
Gambar 63. Tampilan Bahasa *Game* Sebelum Revisi

Tampilan game setelah direvisi:

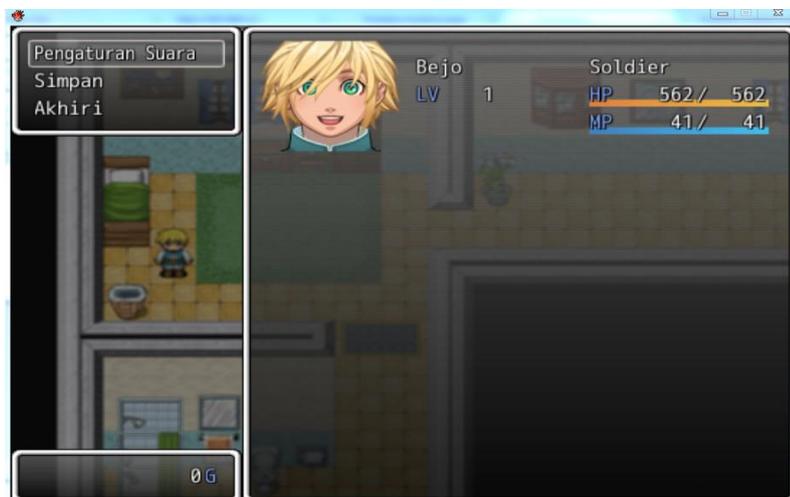


Gambar 64. Tampilan Bahasa *Game* Setelah Revisi

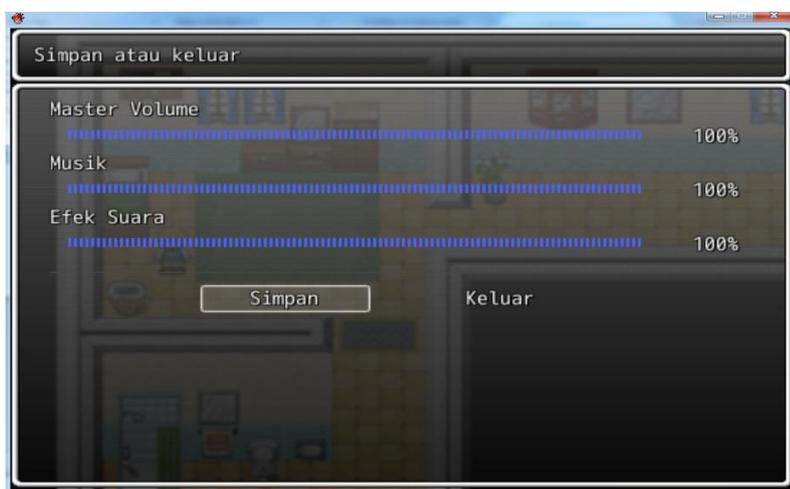
f) Diberi petunjuk pengaturan volume game.



Gambar 65. Tampilan Petunjuk Pengaturan Volume Game



Gambar 66. Tampilan Menu Pengaturan Suara



Gambar 67. Tampilan Pengaturan Suara

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan pada 18 september 2015 di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret dengan jumlah 21 siswa. SMA N 1 Pleret terletak di Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul. Setiap siswa menggunakan media yang sudah diinstal di computer yang ada di dalam laboratorium computer. Pada akhir pembelajaran siswa mengisi angket untuk mendapatkan respon mengenai media game edukatif ini. Rekapitulasi angket siswa dapat dilihat di Lampiran 2C.

e. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilaksanakan setelah tahap implementasi. Pada tahap implementasi peneliti mendapatkan data penilaian siswa mengenai game ini. Disisi lain, siswa juga memberikan kritik dan saran berhubungan dengan game yang diujikan kepada mereka. Berdasarkan analisis kuesioner yang telah terisi, hampir semua siswa memberikan pendapat yang positif terhadap game ini. Mereka sangat mengapresiasi adanya game ini sebagai media pembelajaran akuntansi. Pendapat lain menyatakan bahwa terdapat beberapa masukan agar game ini menjadi lebih baik, antarlain: masih terdapat *bug* pada *game*, materi terlalu disajikan dalam satu tab sehingga siswa menjadi malas membaca.

## 2. Kelayakan Edukatif *Game "Accounting Life"* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

### a. Ahli Materi

Ahli materi menghasilkan sebuah penilaian untuk materi game edukatif dengan cara mengisi kuesioner lembar penilaian materi. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan materi game sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi dan analisis validasi dari ahli materi dapat dilihat di Lampiran 2.B, berikut hasil dari validasi ahli materi:

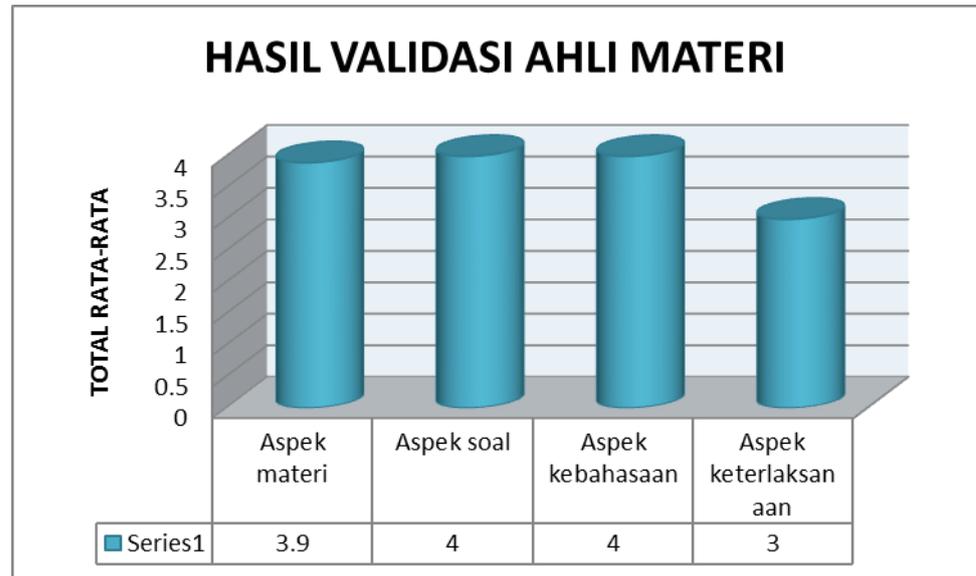
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek penilaian	Jumlah	Jumlah rata-rata	Kategori
1.	Aspek materi	39	3.9	Layak
2.	Aspek soal	36	4	Layak
3.	Aspek kebahasaan	12	4	Layak
4	Aspek keterlaksanaan	9	3	Cukup Layak
Jumlah		96	3.84	Layak

Sumber: Data primer yang diproses. Selengkapnya pada Lampiran 2.B halaman 257

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek materi dihasilkan rata-rata skor 3.9 yang termasuk dalam kategori layak, aspek soal dihasilkan rata-rata skor 4.00 yang termasuk kategori layak, aspek kebahasaan dihasilkan rata-rata skor 4.00 yang termasuk kategori layak, dan dari aspek keterlaksanaan dihasilkan rata-rata skor 3.00 yang termasuk kategori cukup layak. Secara keseluruhan penilaian dari ahli materi menghasilkan skor 3.84.

hasil penilaian tersebut berada pada interval skor  $3.042 < x < 4.206$  yang termasuk dalam kategori layak. Jadi, kelayakan materi game edukatif berdasarkan ahli materi adalah layak. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 68. Hasil Validasi Ahli Materi

b. Ahli Media

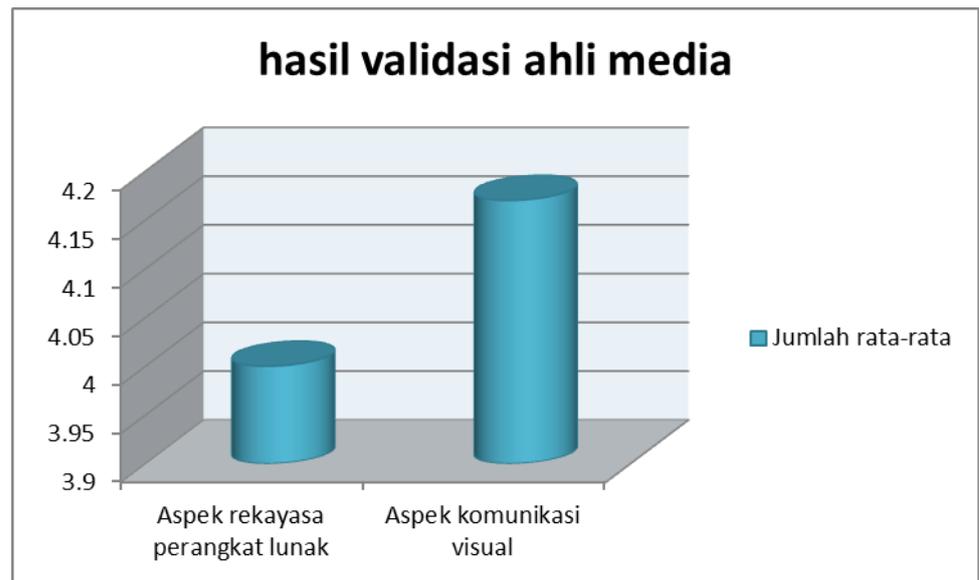
Ahli media menghasilkan sebuah penilaian untuk game edukatif dengan cara mengisi kuesioner lembar penilaian media. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan game sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi dan analisis validasi dari ahli media dapat dilihat di Lampiran 2.B, berikut hasil dari validasi ahli media:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	jumlah	Jumlah rata-rata	Kategori
1.	Aspek rekayasa perangkat lunak	52	4.00	Layak
2.	Aspek komunikasi visual	50	4.17	Layak
Jumlah		102	4.08	Layak

Sumber: Data primer yang diproses. Selengkapnya pada Lampiran 2.B halaman 257

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi aspek rekayasa perangkat lunak dihasilkan rata-rata skor 4.00 yang termasuk dalam kategori layak dan dari aspek komunikasi visual dihasilkan rata-rata skor 4.17 yang termasuk kategori layak. Secara keseluruhan penilaian dari ahli media menghasilkan skor 4.08. hasil penilaian tersebut berada pada interval skor  $3.042 < x < 4.206$  yang termasuk dalam kategori layak. Jadi, kelayakan game edukatif berdasarkan ahli media adalah layak. Hasil validasi ahli media disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 69. Hasil Validasi Ahli Media

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Praktisi pembelajaran menghasilkan sebuah penilaian untuk *game* edukatif dengan cara mengisi kuesioner lembar penilaian media. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan *game* sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi dan analisis validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi dapat dilihat di Lampiran 2.B, berikut hasil dari validasi praktisi pembelajaran akuntansi:

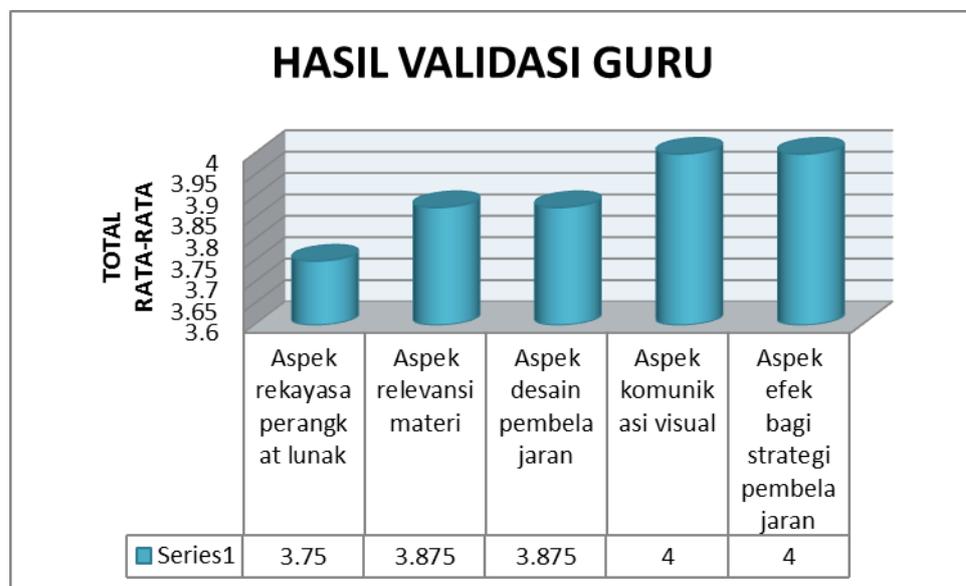
Tabel 11. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Aspek	Jumlah	Jumlah rata-rata	Kategori
1.	Aspek rekayasa perangkat lunak	15	3.75	Layak
2.	Aspek relevansi materi	31	3.875	Layak
3.	Aspek desain pembelajaran	31	3.875	Layak
4.	Aspek komunikasi visual	28	4	Layak
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	12	4	Layak
Jumlah		117	3.90	Layak

Sumber: Data primer yang diproses. Selengkapnya pada Lampiran 2.B halaman 257

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi aspek rekayasa perangkat lunak dihasilkan rata-rata skor 3.75 yang termasuk dalam kategori layak, aspek relevansi materi 3.875 yang termasuk kategori layak, aspek desain pembelajaran 3.875 yang termasuk dalam kategori layak, dari aspek komunikasi visual 4.00 yang termasuk kategori layak, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4.00 yang termasuk kategori layak. Secara keseluruhan penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi menghasilkan skor 3.90. hasil penilaian tersebut berada pada interval skor  $3.042 < x < 4.206$  yang termasuk dalam kategori layak. Jadi, kelayakan *game* edukatif berdasarkan praktisi

pembelajaran akuntansi adalah layak. Hasil validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 70. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

d. Siswa SMA Negeri 1 Pleret

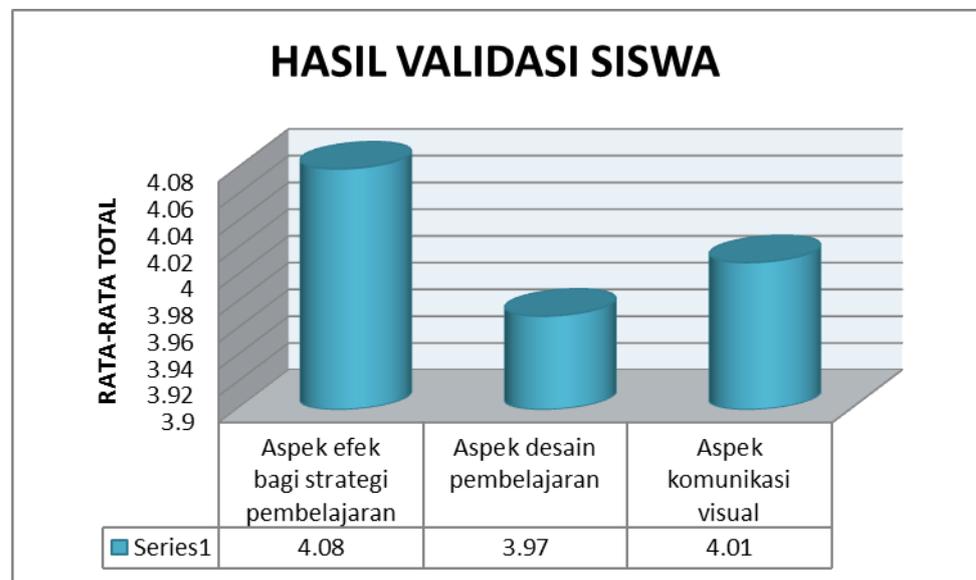
Siswa sebagai pengguna media menghasilkan sebuah penilaian untuk game edukatif dengan cara mengisi kuesioner lembar penilaian siswa. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan game sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi dan analisis validasi dari siswa dapat dilihat di Lampiran 2.B, berikut hasil dari validasi siswa.

Tabel 12. Hasil Validasi Siswa

No.	Aspek	Jumlah	Jumlah rata-rata	Kategori
1.	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	343	4.08	Layak
2.	Aspek desain pembelajaran	750	3.97	Layak
3.	Aspek komunikasi visual	758	4.01	Layak
Jumlah			4.01	Layak

Sumber: Data primer yang diproses. Selengkapnya pada Lampiran 2.B halaman 257

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari segi aspek efek bagi strategi pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4.08 yang termasuk kategori layak, aspek desain pembelajaran 3.97 yang termasuk dalam kategori layak, dan dari aspek komunikasi visual 4.01 yang termasuk kategori layak. Secara keseluruhan penilaian dari siswa menghasilkan skor 4.01. Hasil penilaian tersebut berada pada interval skor  $3.042 < x < 4.206$  yang termasuk dalam kategori layak. Jadi, kelayakan *game* edukatif berdasarkan siswa adalah layak. Hasil validasi dari siswa disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 71. Hasil Validasi Siswa

## B. Produk Akhir

*Game* ini merupakan gambaran tentang kehidupan siswa dengan kehidupannya sehari-hari untuk pergi ke sekolah dan bersosialisasi dengan keluarga, teman dan tetangganya. Cara memainkan *game* ini adalah dengan

membuka aplikasi *game*, kemudian akan muncul halaman awal *game* (gambar dilampirkan dibawah ini). *Game* ini dimainkan dengan menggunakan *keyboard*. Arahkan kursor menggunakan *keyboard* ke tombol “*start*” dan tekan “*enter*”. Pemain akan memasuki *map* lantai atas rumah Bejo. Pemain akan berperan sebagai Bejo dan akan mengendalikannya sesuai dengan petunjuk yang akan muncul.

Setelah melewati validasi dan revisi dari seluruh validator yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa sehingga diperoleh hasil produk akhir sebagai berikut ini:

1. Halaman Awal *Game* Edukatif “*Accounting Life*”

- a. Halaman Awal

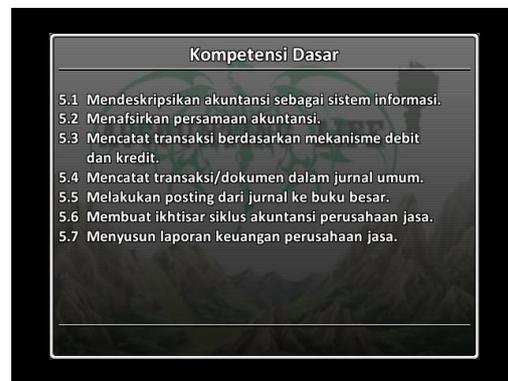
Halaman awal berisikan judul *game*, tombol mulai, tombol kompetensi dasar, tombol bantuan dan tombol keluar.



Gambar 72. Halaman Utama

b. Halaman “Kompetensi Dasar”

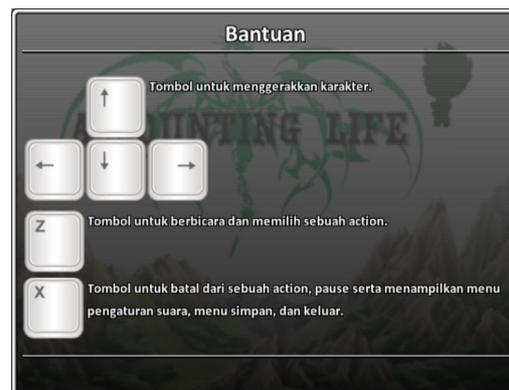
Halaman kompetensi dasar berisikan informasi mengenai kompetensi dasar apa saja yang terdapat dalam *game* ini.



Gambar 73. Halaman Kompetensi Dasar

c. Halaman “Bantuan”

Halaman bantuan berisi informasi mengenai cara mengoperasikan *game*.



Gambar 74. Halaman Bantuan

2. Halaman *Game* Mulai

a. Halaman *Game* Mulai

Untuk memulai *game*, pemain harus menekan tombol mulai pada halaman awal *game*:



Gambar 75. *Game Mulai*

b. *Peta Game*

Berikut ini adalah lokasi-lokasi/tempat-tempat yang akan digunakan oleh pemain untuk melakukan kegiatan.



Gambar 76. *Peta Game*

c. *Map Bengkel*

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di bengkel ini pemain akan membetulkan sepeda milik kakek Roberto.



Gambar 77. *Map Bengkel*

d. *Map Laundry*

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di *laundry* ini pemain akan meminta laporan keuangan *laundry* ini untuk mengerjakan tugas sekolah.



Gambar 78. *Map Laundry*

e. *Map Mini Game Bengkel*

Setelah pemain melakukan aktivitas di bengkel, pemain akan melakukan *mini game* untuk menyelesaikan misi di bengkel.



Gambar 79. *Map Mini Game Bengkel*

f. *Map Mini Game Dokter*

Setelah pemain melakukan aktivitas di rumah dokter, pemain akan melakukan *mini game* untuk menyelesaikan misi di rumah dokter.



Gambar 80. *Map Mini Game Dokter*

g. *Map Mini Game Laundry*

Setelah pemain melakukan aktivitas di *laundry*, pemain akan melakukan *mini game* untuk menyelesaikan misi di *laundry*.



Gambar 81. *Map Mini Game Laundry*

h. *Map Perpustakaan*

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di perpustakaan ini pemain akan membaca materi untuk mengerjakan tugas sekolah.



Gambar 82. *Map Perpustakaan*

i. *Map* Rumah Alexander

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di rumah alexander ini pemain akan mengerjakan tugas sekolah.



Gambar 83. *Map* Rumah Alexander

j. *Map* Rumah Atas Bejo

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas sehari-hari seperti mandi, makan, berkomunikasi dengan orang tua, tidur dan mengerjakan tugas.



Gambar 84. *Map* Rumah Atas Bejo

k. *Map* Rumah Bawah Bejo

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas sehari-hari seperti mandi, makan, berkomunikasi dengan orang tua, tidur dan mengerjakan tugas.



Gambar 85. *Map* Rumah Bawah Bejo

l. *Map* Rumah Dokter

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di rumah dokter ini pemain akan memeriksakan kucing nenek Rojinem dan akan melakukan *mini game* untuk menyelesaikan aktivitas.



Gambar 86. *Map* Rumah Dokter

m. *Map* Rumah Nenek

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di rumah nenek ini pemain akan mengembalikan kucing nenek Rojinem dan membantunya membawa baju ke *laundry*.



Gambar 87. *Map* Rumah Nenek

n. *Map* Salon

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di salon ini pemain akan meminta contoh laporan keuangan untuk tugas sekolah.



Gambar 88. *Map* Salon

o. *Map Sekolah*

Berikut ini salah satu *map* untuk pemain melakukan aktivitas. Di sekolah pemain akan belajar materi-materi akuntansi perusahaan jasa dan juga mengerjakan latihan soal.



Gambar 89. *Map Sekolah*

Berdasarkan penilaian dari seluruh validator yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa produk media pembelajaran “*Accounting life*” dinyatakan “Layak” dengan penilaian ahli materi sebesar 3.84 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan skor sebesar 4.08 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mendapatkan skor sebesar 3.90 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak. Berdasarkan penilaian siswa mendapatkan skor sebesar 4.01 untuk seluruh aspek dan termasuk kategori layak.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Materi siklus perusahaan jasa yang terdapat pada media belum mencakup seluruh laporan keuangan.
2. Penilaian kelayakan media hanya dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu guru akuntansi.
3. Implementasi media terbatas hanya satu kelas dan satu sekolah.
4. Standar penilaian kelayakan hanya terbatas pada aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan, aspek keterlaksanaan, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek desain pembelajaran, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *game* edukatif “*Accounting life*” pada materi akuntansi perusahaan jasa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi lima tahap pengembangan yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi.
2. Kelayakan *game* edukatif “*Accounting life*” berdasarkan ahli materi mendapatkan skor 3.84 untuk seluruh aspek. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi SMA Kelas XI.
3. Kelayakan *game* edukatif “*Accounting life*” berdasarkan ahli media mendapatkan skor 4.08 untuk seluruh aspek. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi SMA Kelas XI.
4. Kelayakan *game* edukatif “*Accounting life*” berdasarkan praktisi pembelajaran akuntansi mendapatkan skor 3.90 untuk seluruh aspek. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi SMA Kelas XI.

5. Kelayakan *game* edukatif “*Accounting life*” berdasarkan siswa mendapatkan skor 4.01 untuk seluruh aspek. Dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi SMA Kelas XI.

## **B. Saran**

Diharapkan setelah penelitian ini, media berupa *Game* Edukatif *Accounting Life* dapat digunakan oleh praktisi pembelajaran maupun siswa untuk menunjang proses pembelajaran akuntansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agate. (2012). *Hasil Survey Gamer Indonesia-Februari 2012*, diakses dari <http://agatestudio.com/blog/2012/02/hasil-survey-gamer-indonesia-februari-2012/#more-681>, pada 29 Oktober 2014.
- Agustina Dwi Wulandari. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*.
- Ahmad Faiq Abror. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asriyatun. (2014). *Pengembangan Game Edukatif berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi SMK Kelas XI*.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (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.
- Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia

- Muhibbin Syah. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Romi Satria Wahono. (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.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman, (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Samuel Henry. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2003). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY
- Warren, Reeve, and Fess. (2005). *Accounting Introduction*. Singapore : Thomson Learning.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPF.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

### Proses Pengembangan *Educative Game*

**Lampiran A**

**Silabus**

**Lampiran B**

**Storyboard**

**Lampiran C**

**Plot, Materi**

**Dan Pertanyaan**



## A. SILABUS

No. Dokumen	FM-AKD-01/04-01
No. Revisi	2
Tanggal Berlaku	16 Juli 2012

### SILABUS

Nama Sekolah : SMA N 1 Pleret  
 Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi  
 Kelas/Program : XI/IPS  
 Semester : II( Genap )  
 Standar Kompetensi : Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa  
 Alokasi Waktu : 68 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			Indikator	Pendidikan Karakter yang Dikembangkan	Penilaian	Alokasi waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
		Tatap Muka	Tugas Terstruktur	Tugas Mandiri Tidak Terstruktur					
5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akuntansi sebagai sistem informasi</li> <li>• Kualitas informasi akuntansi</li> <li>• Pemakai informasi akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengkaji referensi tentang akuntansi sebagai sistem informasi.</li> <li>➢ Mengkaji referensi tentang syarat – syarat kualitas sistem informasi.</li> <li>➢ mencari informasi tentang pemakai</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja	Mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi.</li> <li>• Menjelaskan syarat-syarat kualitas sistem informasi.</li> <li>• Membedakan antara pemakai informasi akuntansi internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	Jenis penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> Bentuk penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraian obyektif</li> </ul>	4 x 45 menit	Wahyu, Adji. 2007. Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta : Erlangga, Endang, Mulyadi. 2011.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bidang akuntansi</li> <li>• Bidang akuntansi profesi</li> <li>• Etika akuntan profesi</li> </ul>	<p>informasi akuntansi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ mencari informasi tentang bidang dalam akuntansi.</li> <li>➢ mencari informasi tentang bidang profesi dalam akuntansi.</li> <li>➢ Mencari informasi tentang etika profesi akuntan.</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja		<p>dan eksternal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bidang-bidang dalam akuntansi.</li> <li>• Menjelaskan bidang bidang profesi dalam akuntansi</li> <li>• prinsip etika profesi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• uraian bebas</li> <li>• skala sikap</li> </ul>		Akuntansi i SMA Kelas XI. Bandung : Yudhistira
5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standar Akuntansi Keuangan</li> <li>• Penggolongan transaksi keuangan</li> <li>• Persamaan akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengkaji referensi tentang SAK.</li> <li>➢ Mengaji referensi tentang penggolongan transaksi keuangan.</li> <li>➢ Mengkaji referensi tentang persamaan akuntansi.</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja	Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan KD 5.2 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami standar akuntansi keuangan</li> <li>• Menggolongkan suatu transaksi keuangan menurut pihak yang melakukan transaksi tersebut.</li> <li>• Membedakan antara transaksi modal dan usaha.</li> <li>• Memahami persamaan akuntansi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	<p>Jenis penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraian obyektif</li> <li>• uraian</li> </ul>	4 x 45 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengkaji referensi tentang penyusunan laporan keuangan.</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung besarnya modal akhir.</li> <li>• Menyusun laporan laba- rugi, laporan perubahan modal, dan neraca.</li> <li>• Menyusun laporan arus kas metode langsung dan tidak langsung.</li> </ul>		bebas skala sikap		
5.3 Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi dan ciri-ciri perusahaan jasa</li> <li>• Transaksi keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mencari informasi tentang perusahaan jasa.</li> <li>➤ Mengkaji referensi tentang transaksi keuangan perusahaan.</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja	Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan KD 5.3 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan ciri-ciri perusahaan jasa.</li> <li>• Membedakan antara bukti transaksi keuangan internal dan eksternal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	<p>Jenis penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraianoby efektif</li> <li>• uraian bebas</li> <li>• skala sikap</li> </ul>	4 x 45 menit	
5.4 Mencatat transaksi/dokumen ke	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian dan fungsi jurnal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pengertian dan fungsi jurnal.</li> </ul>		Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan fungsi jurnal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> </ul>	<p>Jenis penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> </ul>	6 x 45 menit	

dalam jurnal umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk jurnal</li> <li>• Langkah-langkah dalam membuat jurnal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menunjukkan bentuk jurnal.</li> <li>➤ Mengkaji referensi untuk membuat jurnal.</li> </ul>		KD 5.4 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat jurnal dari berbagai jenis transaksi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraian obyektif</li> <li>• uraian beba</li> <li>• skala sikap</li> </ul>		
5.5 Melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengkaji referensi untuk melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar.</li> </ul>		Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan KD 5.5 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	<p>Jenis penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> <p>Bentuk penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraian obyektif</li> <li>• uraian bebas</li> </ul>	6 x 45 menit	

5.6 Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neraca saldo</li> <li>• Jurnal penyesuaian</li> <li>• Kertas kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengkaji referensi untuk membuat neraca saldo.</li> <li>➢ Mengkaji referensi untuk membuat jurnal penyesuaian.</li> <li>➢ Mengkaji referensi untuk menyusun kertas kerja.</li> </ul>	Mengerjakan lembar kerja	Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan KD 5.6 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun neraca saldo berdasarkan saldo dalam bukubesar.</li> <li>• Membuat jurnal penyesuaian.</li> <li>• Menyusun kertas kerja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	skala sikap Jenis penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> Bentuk penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> <li>• uraian obyektif</li> <li>• uraian bebas skala sikap</li> </ul>	16 x 45 menit	
5.7 Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan laporan keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Mengkaji referensi untuk menyusun laporan keuangan berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.</li> </ul>		Mencari soal try out/unas yang berkaitan dengan KD 5.7 untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun laporan laba-rugi berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.</li> <li>• Menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.</li> <li>• Menyusun neraca berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.</li> <li>• Menyusun laporan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Cermat</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul>	Jenis penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ulangan</li> <li>• laporan kerja praktik</li> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok (diskusi).</li> </ul> Bentuk penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pilihan ganda</li> </ul>	14 x 45 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal penutup</li> <li>• Neraca saldo setelah penutupan</li> <li>• Jurnal pembalik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengkaji referensi untuk membuat jurnal penutup</li> <li>➤ Mengkaji referensi untuk menyusun neraca saldo setelah penutupan.</li> <li>➤ Mengkaji referensi untuk membuat jurnal pembalik.</li> </ul>			<p>kas berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat jurnal penutup.</li> <li>• Menyusun neraca saldo setelah penutupan.</li> <li>• Membuat jurnal pembalik.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• uraianoby aktif</li> <li>• uraian bebas</li> <li>• skala sikap</li> </ul>		
--	---	---	--	--	---	--	--	--	--

Mengetahui :  
Kepala Sekolah

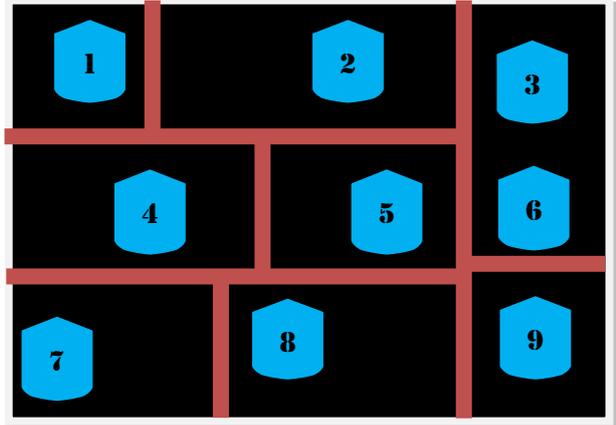
Drs. IMAM NURROHMAT  
NIP. 19610823 198703 1 007

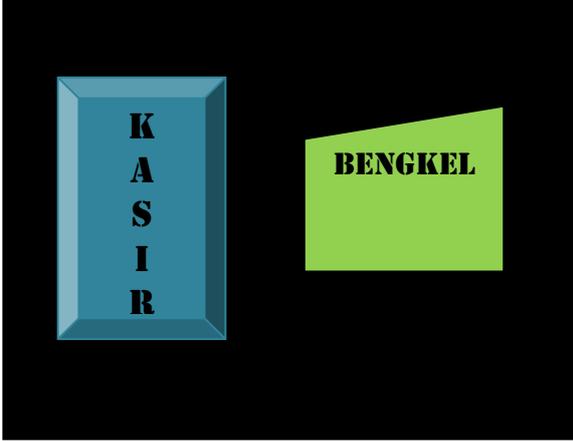
Pleret, 19 Januari 2015

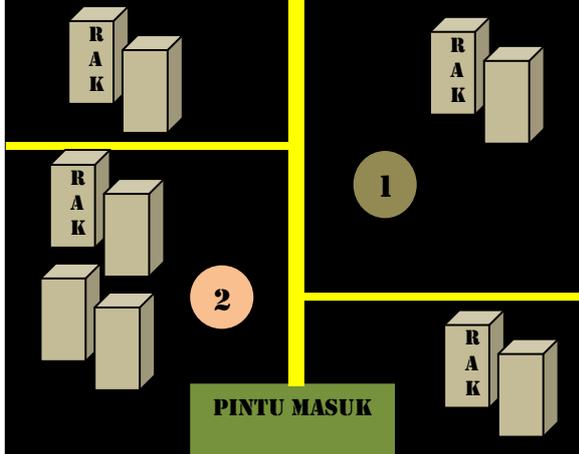
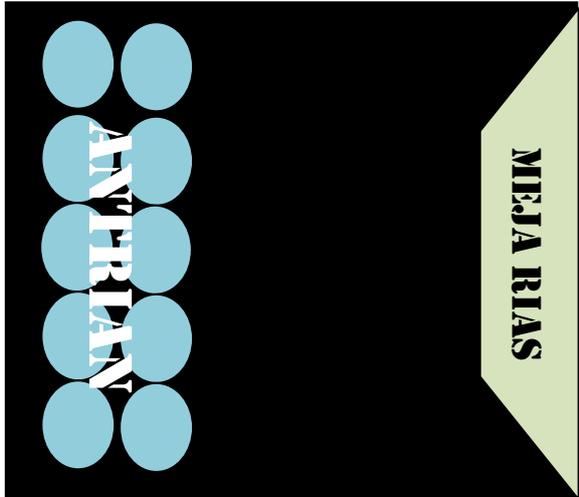
Guru Mata Pelajaran

  
SUSI PURWESTRI, S. Pd  
NIP. 19730126 200801 2 003

## B. STORYBOARD

No.	Nama Halaman	Desain	Deskripsi
1.	Logo		<p>Logo game akan muncul pada halaman awal game, <i>backsound</i> akan muncul didalam halaman ini berbarengan dengan logo</p>
2.	Halaman Awal		<p>Didalam halaman awal terdapat beberapa tombol, antara lain: <i>start</i>, <i>help</i> dan <i>exit</i></p>
3.	Peta Game		<p>Didalam peta game terdapat 9 rumah tokoh, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rumah Bejo</li> <li>2. Sekolah</li> <li>3. Bengkel</li> <li>4. Perpustakaan</li> <li>5. Rumah Nenek Rojinem</li> <li>6. Laundry</li> <li>7. Rumah dokter</li> <li>8. Rumah Alexander</li> <li>9. Salon</li> </ol>

4.	Rumah Bejo	 <p>A floor plan diagram for 'Rumah Bejo' on a black background. It is divided into four quadrants by a vertical red line and two horizontal red lines. The top-left quadrant is labeled 'DAPUR', the top-right 'RUANG TAMU', the bottom-left 'KAMAR MANDI', and the bottom-right 'KAMAR ORANG TUA'.</p>	<p>Didalam rumah Bejo terdapat beberapa ruang, antara lain: dapur, ruang tamu, kamar mandi, kamar orang tua, kamar bejo</p>
5.	Sekolah	 <p>A diagram of a classroom on a black background. At the top center is an orange rectangular box labeled 'MEJA GURU'. Below it are two rows of red circles representing desks. The top row has five circles and the bottom row has six circles. The text 'MEJA MURID' is written across the circles in white.</p>	<p>Didalam sekolah terdapat meja guru dan meja murid</p>
6.	Bengkel	 <p>A diagram of a workshop on a black background. On the left is a blue rectangular box with the letters 'KASIR' stacked vertically. To its right is a green trapezoidal shape labeled 'BENGKEL'.</p>	<p>Didalam bengkel terdapat meja kasir dan ruang bengkel</p>

7.	Laundry		<p>Didalam laundry terdapat ruang laundry dan meja karyawan</p>
8.	Perpustakaan		<p>Didalam perpustakaan terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. lingkaran 1 adalah Pak guru</li> <li>2. lingkaran 2 adalah Alexander</li> <li>3. rak buku</li> </ol>
9.	Salon		<p>Didalam salon terdapat antrian pengunjung dan meja rias</p>

10.	Rumah Alexander	 <p>A floor plan diagram for 'Rumah Alexander'. It features a grid of rooms. The top-left room is labeled 'KAMAR MANDI'. The top-right room is labeled 'DAPUR'. The bottom-left room is labeled 'KAMAR ALEXANDER'. The bottom-right room is labeled 'KAMAR ORANG TUA'. To the right of the 'KAMAR ORANG TUA' room is a narrow vertical space labeled 'TAMU'. To the right of the 'TAMU' space is another narrow vertical space labeled 'RUANG'.</p>	<p>Didalam rumah alexander terdapat beberapa ruang, antara lain: kamar mandi, dapur, kamar Alexander, kamar orang tua, dan ruang tamu</p>
11.	Rumah Dokter	 <p>A floor plan diagram for 'Rumah Dokter'. The top-left area is a large green rectangle labeled 'RUANG PERIKSA'. Below this area is a horizontal row of five pink circles labeled 'ANTRIAN'. To the right of this row is a vertical column of five pink circles labeled 'ANTRIAN'. At the bottom center, there is a blue trapezoidal shape.</p>	<p>Didalam rumah dokter terdapat beberapa ruang, antara lain: ruang periksa dan ruang antrian pengunjung</p>
12.	Rumah Nenek	 <p>A floor plan diagram for 'Rumah Nenek'. It features a grid of rooms. The top-left room is labeled 'KAMAR MANDI'. The top-middle room is labeled 'KAMAR NENEK'. The top-right room is labeled 'DAPUR'. The bottom-left room is labeled 'RUANG KELUARGA'. The bottom-right room is labeled 'RUANG TAMU'.</p>	<p>Didalam rumah nenek terdapat beberapa ruang, antara lain: kamar mandi, kamar nenek, dapur, ruang keluarga, dan ruang tamu</p>

## C. PLOT, MATERI DAN PERTANYAAN

Level 1

Hari 1

- ❖ Bejo bangun tidur kemudian mandi dan bersiap-siap untuk berangkat sekolah.
- ❖ Bejo mandi
- ❖ Setelah selesai , Bejo keluar kamar untuk bertemu Ibunya.
- ❖ Ibunya menyuruh Bejo untuk sarapan sebelum berangkat.
  - ❖ Ibu : sebelum berangkat sekolah, sarapan dulu ya jo
  - ❖ Bejo : Iya bu, hari ini ibu masak apa ?
  - ❖ Ibu : hari ini ibu masak nasi goreng, sana cepet dimakan mumpung masih anget
  - ❖ Bejo : Baik bu
- ❖ Bejo sarapan.
- ❖ Setelah selesai sarapan, Bejo berpamitan dengan Ibunya kemudian berpamitan juga dengan ayahnya yang sedang membaca koran.
  - ❖ Bejo : Bejo sudah selesai makan bu, Bejo berangkat sekolah dulu
  - ❖ Ibu : Iya ati ati dijalan ya
  - ❖ Bejo : Bejo berangkat sekolah dulu ya pak
  - ❖ Bapak : Iya ati ati dijalan ya
- ❖ Bejo berpamitan
- ❖ Setelah berpamitan, Bejo langsung berangkat menuju sekolah. Sekolah berada di dekat rumah Bejo.
- ❖ Bejo berjalan ke sekolah
- ❖ Sesampainya di sekolah, Bejo langsung masuk ke kelas. Kelas berada di dekat taman disamping tiang bendera.  
(muncul tagline/notifikasi : bejo masuk ke kelas, kelas bejo berada dibelakang tiang bendera)
- ❖ Bejo berjalan ke kelas
- ❖ Pak Guru Sugeng sudah siap belajar di kelas.
- ❖ Pak Guru Sugeng memberikan materi mengenai akuntansi sebagai system informasi
  - ❖ Pak Guru : Selamat pagi anak-anak
  - ❖ Siswa : Selamat pagi pak
  - ❖ Pak Guru : Gimana kabarnya hari ini ? Ada yang absen tidak ?
  - ❖ Siswa : Tidak Pak
  - ❖ Pak Guru : Baik, pada hari ini kita akan mempelajari mengenai akuntansi sebagai system informasi. Berikut pak guru jelaskan bagaimana akuntansi sebagai system informasi :

### 1. Akuntansi Sebagai Sistem Informasi

Perkembangan akuntansi terjadi bersamaan dengan ditemukannya system pembukuan berpasangan (double entry system). 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. Setiap transaksi memiliki 'efek ganda' yang akan dijelaskan selanjutnya. 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).

2. Pengertian Akuntansi
  - 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 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. Tujuan Akuntansi
 

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
4. Kualitas Informasi Akuntansi
  - 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 dimasa lalu
  - c. Materialitas : Informasi dipandang materil 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 maupun antar perusahaan untuk mengetahui posisi keuangan dan kinerja keuangan
- ❖ Setelah pak guru selesai menjelaskan materi, Pak Guru mempersilahkan siswa-siswa untuk berdiskusi di perpustakaan
    - ❖ Pak Guru : Baiklah pak guru telah selesai menjelaskan tentang akuntansi sebagai system akuntansi. Ada pertanyaan anak-anak ?
    - ❖ Siswa : Tidak ada pak
    - ❖ Pak Guru : Baik sekarang waktunya kalian untuk tugas berdiskusi. Kalian boleh ke perpustakaan untuk mengumpulkan lebih banyak informasi
    - ❖ Siswa : Baik pak
    - ❖ Pak Guru : Berikut bahan untuk didiskusikan ketika di perpustakaan :  
BAHAN DISKUSI :
      - a. Siapa sajakah pemakai informasi akuntansi ?
      - b. Apa saja bidang akuntansi ?
      - c. Apa saja profesi akuntansi ?
      - d. Apakah terdapat etika didalam akuntansi ?
    - ❖ Pak Guru : Baik sekarang silahkan kalian pergi ke perpustakaan untuk berdiskusi
    - ❖ Siswa : Baik pak
  - ❖ Siswa-siswa menuju perpustakaan
  - ❖ Karena Bejo bingung, maka dia harus mencari Pak Guru Sugeng untuk bertanya. Sebelum menemui Pak Guru Sugeng, Bejo bertanya kepada Alexander sebangkunya.
    - ❖ Bejo : lex, kamu tau tidak siapa saja pemakai informasi akuntansi ?
    - ❖ Alexander : iya tadi saya udah baca barusan, pemakai informasi akuntansi itu ada investor, karyawan, pemberi pinjaman, pemasok dan kreditor usaha lainnya, pelanggan, pemerintah, dan masyarakat. Keterangannya coba kamu cari pada buku di rak hijau sebelah sana
    - ❖ Bejo : oke terimakasih lex
  - ❖ Bejo berjalan menuju rak hijau
  - ❖ Bejo mengambil buku tersebut dan membacanya  
KETERANGAN MATERI DIBUKU :  
Menurut Standar Akuntansi Keuangan, pemakai laporan keuangan meliputi:
    - a. Investor  
Investor atau penanam modal mempunyai resiko terhadap modal yang telah atau yang baru akan ditanamkan disuatu perusahaan tertentu. Demikian juga penasihat mereka berkepentingan dengan risiko yang melekat serta hasil pengembangan dari investasi yang mereka lakukan. Dengan demikian, investor membutuhkan informasi untuk membantu menentukan apakah harus membeli, menahan, atau menjual investasi. Pemegang saham juga tertarik pada informasi yang memungkinkan mereka untuk menilai kemampuan perusahaan dalam membayar deviden.
    - b. Karyawan  
Karyawan dan kelompok-kelompok yang mewakili mereka seperti serikat buruh, serikat karyawan, dan lainnya tertarik pada informasi mengenai stabilitas dan profitabilitas perusahaan. Mereka juga tertarik dengan informasi yang memungkinkan mereka dapat menilai kemampuan perusahaan dalam memberikan balas jasa, manfaat pension, dan kesempatan kerja
    - c. Pemberi pinjaman  
Pemberi pinjaman tertarik dengan informasi keuangan yang memungkinkan mereka memutuskan apakah pinjaman serta bunganya dapat dibayar pada saat jatuh tempo

- d. Pemasok dan Kreditor usaha lainnya  
Pemasok dan kreditor usaha lainnya tertarik dengan informasi yang memungkinkan mereka untuk memutuskan apakah jumlah yang terutang akan dibayar pada saat jatuh tempo.
  - e. Pelanggan  
Para pelanggan berkepentingan dengan informasi mengenai kelangsungan hidup perusahaan, terutama kalau mereka terlibat dalam perjanjian jangka panjang dengan perusahaan tersebut
  - f. Pemerintah  
Pemerintah dan berbagai lembaga yang berada dibawah kekuasaannya berkepentingan dengan alokasi sumber daya dan karena itu berkepentingan dengan aktivitas perusahaan. Mereka juga membutuhkan informasi untuk mengatur aktivitas perusahaan, menetapkan kebijakan pajak dan berbagai dasar untuk menyusun statistic pendapatan nasional dan statistic lainnya
  - g. Masyarakat  
Laporan keuangan dapat membantu masyarakat dalam menyediakan informasi kecenderungan dan perkembangan terakhir kemakmuran perusahaan serta rangkaian aktivitasnya
- ❖ Setelah bejo membaca bukunya, Bejo kembali menghampiri Alexander
  - ❖ Bejo bertanya kembali kepada alexander
    - ❖ Bejo : Lalu apakah kamu sudah menemukan bidang-bidang akuntansi lex ?
    - ❖ Alexander : Belum, aku belum menemukannya. Tadi saya membaca buku di rak kuning dan merah tapi tidak ada dikedua rak tersebut
    - ❖ Bejo : Jadi kamu belum menemukan bidang-bidang akuntansi lex ? baiklah saya akan mencarinya dirak-rak lainnya
    - ❖ Alexander : belum. Iya coba saja kamu cari dirak biru, oren, dan coklat
    - ❖ Bejo : Kalau yang profesi akuntansi dan etika akuntansi apakah kamu sudah menemukannya ?
    - ❖ Alexander: Belu juga jo. Coba kita cari bersama-sama
    - ❖ Bejo : Baiklah
  - ❖ Bejo pergi mencari di rak biru, oren, dan coklat. Namun Bejo hanya dapat menemukan bidang akuntansi di rak yang coklat .
- MATERINYA :
- Bidang-bidang akuntansi :
- a. Akuntansi Keuangan  
Merupakan penerapan akuntansi secara keseluruhan untuk suatu unit ekonomi. Fungsi pokoknya adalah memelihara catatan atas transaksi-transaksi usaha dan menyiapkan laporan-laporan berkala atas usaha tersebut.
  - b. Akuntansi Manajemen  
Akuntansi manajemen menyiapkan data historis dan taksiran dalam membantu pekerjaan manajemen sehari-hari dan merencanakan operasi perusahaan. Tugas akuntan ini untuk menyelesaikan persoalan khusus yang dihadapi perusahaan seperti pemilihan alternative yang akan dipakai untuk proses produksi dan sebagainya
  - c. Akuntansi Biaya  
Akuntansi biaya berhubungan dengan penentuan serta pengawasan biaya dalam suatu perusahaan. Tugas akuntan ini antara lain untuk menganalisis data mengenai biaya, baik biaya yang sebenarnya terjadi maupun yang direncanakan, untuk tujuan pengawasan serta perencanaan dimasa yang akan datang
  - d. Akuntansi Pemeriksaan  
Akuntansi pemeriksaan untuk pemeriksaan independent atas pekerjaan-pekerjaan akuntansi secara menyeluruh. Pemeriksaan ini dapat dilakukan untuk memastikan kebenaran pencatatan/ laporan suatu perusahaan.

- e. Akuntansi Perpajakan  
Akuntansi perpajakan meliputi persiapan pelaporan, pembayaran, ataupun pengembalian pajak serta pemenuhan prosedur-prosedur dalam perpajakan.
  - f. Akuntansi Pemerintahan  
Akuntansi pemerintahan merupakan bidang khusus yang mencatat dan melaporkan transaksi-transaksi yang dilakukan pemerintah serta lembaga-lembaga pemerintahan. Informasi akuntansi yang dihasilkan tersebut bermanfaat bagi pengelolaan administrasi negara dan pengawasan pengeluaran pemerintah sesuai dengan mata anggaran masing-masing
  - g. Akuntansi Anggaran  
Akuntansi anggaran menyajikan rencana keuangan untuk suatu periode melalui perkiraan-perkiraan dan menyiapkan perbandingan antara operasi yang sebenarnya terjadi dan rencana operasi yang akan datang.
  - h. Sistem Akuntansi  
Sistem akuntansi merupakan bidang khusus untuk penyusunan serta penerapan suatu system (system pencatatan serta pelaporan dan system analisis data keuangan perusahaan). Sistem ini dimaksudkan untuk menghasilkan cara pengamanan atas aktiva perusahaan dengan menyiapkan informasi-informasi akurat.
  - i. Akuntansi Kemasyarakatan  
Akuntansi kemasyarakatan merupakan bidang baru dalam akuntansi yang bertujuan melakukan pengukuran atas kerugian dan keuntungan kebijakan public bagi masyarakat.
  - j. Akuntansi Pendidikan  
Akuntansi pendidikan dimaksudkan untuk pelaksanaan pekerjaan-pekerjaan pengembangan ilmu akuntansi pada waktu tertentu oleh akuntan pendidik
- ❖ Karena Alexander tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dan Bejo juga tidak menemukannya diberbagai buku perpustakaan, maka Bejo menemui Pak Guru Sugeng di Perpustakaan.
  - ❖ Berjalan menuju pak guru
    - ❖ Bejo : Pak sugeng, saya belum menemukan materi mengenai profesi akuntansi dan etika akuntansi, dapatkah bapak membantu saya ?
    - ❖ Pak Guru : Baiklah saya akan menjelaskan mengenai profesi akuntansi terlebih dahulu. “Akuntansi memiliki sebuah profesi yang disebut akuntan. Akuntan adalah seseorang yang melakukan pelayanan akuntansi, antara lain menyiapkan laporan keuangan dan pembayaran pajak, memeriksa catatan keuangan, dan mengembangkan rencana keuangan. Profesi akuntan dapat digolongkan menjadi empat, yaitu akuntan public, akuntan manajemen, akuntan pemerintah, dan akuntan pendidik”. Nanti untuk penjelasan lebih lengkapnya kamu dapat membuka buku ungu dikotak hitam sebelah sana ya.
    - ❖ Bejo : Baik pak, nanti saya akan membaca buku ungunya. Lalu untuk etika akuntansinya seperti apa pak ?
    - ❖ Pak Guru : “Dalam melaksanakan audit, auditor haruslah memiliki keahlian dan pelatihan teknis teknis yang cukup sebagai auditor sebagaimana diisyaratkan oleh Standar Profesional Akuntan Publik (SPAP). Selain itu, Standar Profesional akuntan public mengatur etika bagi akuntan public. Aturan etika tersebut adalah sebagai berikut :
      - a. Independensi, integritas, dan objektivitas
      - b. Standar umum dan prinsip akuntansi
      - c. Tanggung jawab kepada klien
      - d. Tanggung jawab kepada rekan seprofesi
      - e. Tanggung jawab dan praktik lain
 Untuk lebih lengkapnya kamu dapat membaca buku dikotak hitam yang berwarna pink”
    - ❖ Bejo : Baiklah pak nanti saya cari bukunya dikotak hitam. Terimakasih pak untuk jawabannya, saya permisi dulu pak
  - ❖ Bejo mencari kotak hitam itu.
  - ❖ Setelah selesai membuka kotak hitam itu, Bejo kemudian membaca buku yang bapak guru sugeng katakan.

#### MATERI YANG ADA DIBUKU UNGU :

Profesi akuntan dapat digolongkan menjadi empat :

- a. Akuntan public  
Akuntan public adalah akuntan yang berprofesi sebagai auditor bebas (independent) terhadap laporan keuangan perusahaan-perusahaan dan organisasi-organisasi lain. Tujuan audit atas laporan keuangan oleh auditor independen pada umumnya adalah untuk menyatakan pendapat tentang kewajaran dalam semua hal yang material, posisi keuangan, hasil usaha, perubahan ekuitas, dan arus kas sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku umum di Indonesia
- b. Akuntan manajemen  
Akuntan manajemen adalah akuntan yang bekerja sebagai akuntan internal suatu perusahaan dan menjadi pegawai pada perusahaan tersebut. Mereka menduduki salah satu jabatan didalam perusahaan dan menjadi pegawai pada perusahaan tersebut.
- c. Akuntan pemerintah  
Akuntan pemerintah adalah akuntan yang bekerja pada badan-badan pemerintah. Tugas mereka bervariasi mulai dari mengawasi keuangan dan kekayaan Negara sampai pada mengelola kekayaan dan keuangan Negara.
- d. Akuntan pendidik  
Akuntan pendidik adalah akuntan yang terdiri atas akuntan-akuntan yang menjadi tenaga pengajar (dosen) diberbagai lembaga pendidikan. Akuntan ini bekerja untuk pendidikan dan pengembangan akuntansi

#### MATERI YANG ADA DIBUKU PINK :

Standar Profesional Akuntan Publik mengatur etika bagi akuntan public, sebagai berikut :

- a. Independensi, integritas, dan objektivitas
  - 1) Independensi  
Independensi merupakan salah satu komponen etika yang harus dijaga oleh akuntan publik. Independensi berarti bahwa auditor harus jujur, tidak mudah dipengaruhi dan tidak memihak kepentingan siapapun, karena ia melakukan pekerjaannya untuk kepentingan umum. Sikap mental independen tersebut meliputi independen dalam fakta (in fact) maupun independen dalam penampilan (in appearance). Independen dalam fakta adalah independen dalam diri auditor, yaitu kemampuan auditor untuk bersikap bebas, jujur, dan objektif dalam melakukan penugasan audit. Hal ini berarti bahwa auditor harus memiliki kejujuran yang tidak memihak dalam menyatakan pendapatnya dan dalam mempertimbangkan fakta-fakta yang dipakai sebagai dasar pemberian independen dalam fakta atau independen dalam kenyataan harus memelihara kebebasan sikap dan senantiasa jujur menggunakan ilmunya. Sedangkan independen dalam penampilan adalah independen yang dipandang dari pihak-pihak yang berkepentingan terhadap perusahaan yang di audit yang mengetahui hubungan antara auditor dengan kliennya. Auditor akan dianggap tidak independen apabila auditor tersebut mempunyai hubungan tertentu (misalnya hubungan keluarga, hubungan keuangan) dengan kliennya yang dapat menimbulkan kecurigaan bahwa auditor tersebut akan memihak kliennya atau tidak independen.
  - 2) Integritas dan objektivitas  
Integritas adalah suatu elemen karakter yang mendasari timbulnya pengakuan profesional. Integritas merupakan kualitas yang melandasi kepercayaan publik dan merupakan patokan (benchmark) bagi anggota dalam menguji keputusan yang diambilnya. Integritas mengharuskan seorang anggota untuk, antara lain, bersikap jujur dan berterus terang tanpa harus mengorbankan rahasia penerima jasa. Pelayanan dan kepercayaan publik tidak boleh dikalahkan oleh keuntungan pribadi. Integritas dapat menerima kesalahan yang tidak disengaja dan perbedaan pendapat yang jujur, tetapi tidak menerima kecurangan atau peniadaan prinsip. Setiap anggota harus menjaga obyektivitasnya dan bebas dari benturan kepentingan dalam pemenuhan kewajiban profesionalnya. Obyektivitasnya adalah suatu kualitas yang memberikan nilai atas jasa yang diberikan anggota. Prinsip obyektivitas mengharuskan anggota bersikap adil, tidak memihak, jujur secara intelektual, tidak

berprasangka atau bias, serta bebas dari benturan kepentingan atau dibawah pengaruh pihak lain. Dalam menjalankan tugasnya akuntan harus bebas dari benturan kepentingan (conflict of interest) dan tidak boleh membiarkan salah saji material (material misstatement) yang diketahuinya atau mengalihkan (mensubordinasikan) pertimbangannya kepada pihak lain.

- b. Standar umum dan prinsip akuntansi
  - 1) Standar umum
 

Anggota Kantor Akuntan Publik harus mematuhi standar berikut ini beserta interpretasi yang terkait yang dikeluarkan oleh badan penatur standar yang ditetapkan oleh Ikatan Akuntan Indonesia.

    - a) Kompetensi profesional
 

Anggota Kantor Akuntan Publik hanya boleh melakukan pemberian jasa profesional yang secara layak diharapkan dapat diselesaikan dengan kompetensi profesional
    - b) Kecermatan dan kesaksamaan profesional
 

Anggota Kantor Akuntan Publik wajib merencanakan dan mensupervisi secara memadai setiap pelaksanaan pemberian jasa profesional dengan kecermatan dan kesaksamaan profesional
    - c) Perencanaan dan supervisi
 

Anggota Kantor Akuntan Publik wajib merencanakan dan mensupervisi secara memadai setiap pelaksanaan pemberian jasa profesional
    - d) Data relevan yang memadai
 

Anggota Kantor Akuntan Publik wajib memperoleh data relevan yang memadai untuk menjadi dasar yang layak bagi simpulan atau rekomendasi sehubungan dengan pelaksanaan jasa profesionalnya.
  - 2) Kepatuhan terhadap standar
 

Anggota Kantor Akuntan Publik yang melaksanakan penugasan jasa auditing, atestasi, review, komplikasi, konsultasi manajemen, perpajakan, atau jasa profesional lainnya wajib mematuhi standar yang dikeluarkan oleh badan pengatur standar yang ditetapkan oleh Ikatan Akuntan Indonesia.
  - 3) Prinsip-prinsip akuntansi
 

Anggota Kantor Akuntansi Publik tidak diperkenankan:

    - a) Menyatakan pendapat atau memberikan penegasan bahwa laporan keuangan atau data keuangan lain suatu entitas perusahaan atau organisasi disajikan sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku umum
    - b) Menyatakan bahwa ia tidak menemukan perlunya modifikasi material yang harus dilakukan terhadap laporan atau data tersebut agar sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku, apabila laporan tersebut memuat penyimpangan yang berdampak material terhadap laporan atau data secara keseluruhan dari prinsip-prinsip akuntansi yang ditetapkan oleh badan pengatur standar yang ditetapkan oleh Ikatan Akuntansi Indonesia. Dalam keadaan luar biasa, laporan atau data mungkin memuat penyimpangan tersebut. Dalam kondisi ini, anggota Kantor Akuntan Publik dapat tetap mematuhi ketentuan dalam butir ini selama anggota tersebut dapat menunjukkan bahwa laporan atau data akan menyesatkan apabila tidak memuat penyimpangan seperti itu dengan cara mengungkapkan penyimpangan dan estimasi dampaknya, serta alasan mengapa kepatuhan atas prinsip akuntansi yang berlaku umum akan menghasilkan laporan yang menyesatkan
- c. Tanggung jawab kepada klien
  - 1) Informasi klien yang rahasia
 

Anggota Kantor Akuntan Publik tidak diperkenankan mengungkapkan informasi klien yang rahasia tanpa persetujuan dari klien
  - 2) Fee profesional
 

Besarnya fee anggota dapat bervariasi tergantung antara lain risiko penugasan, kompleksitas jasa yang diberikan, tingkat keahlian yang diperlukan untuk

melaksanakan jasa tersebut, struktur biaya Kantor Akuntan Publik yang bersangkutan dan pertimbangan professional lainnya. Anggota Kantor Akuntan Publik tidak diperkenankan mendapatkan klien dengan cara menawarkan fee yang dapat merusak citra profesi.

- d. Tanggung jawab kepada rekan seprofesi
  - 1) Memelihara citra profesi  
Anggota Kantor Akuntan Publik wajib memelihara citra profesi dengan tidak melakukan perkataan dan perbuatan yang dapat merusak reputasi rekan seprofesi
  - 2) Komunikasi antara akuntan public  
Anggota Kantor Akuntan Publik wajib berkomunikasi tertulis dengan akuntan public pendahulu bila akan menghadapi perikatan audit menggantikan akuntan public pendahulu atau untuk tahun buku yang sama ditunjuk akuntan public lain dengan jenis dan periode serta tujuan yang berlainan. Akuntan public pendahulu wajib menanggapi secara tertulis permintaan komunikasi dari akuntan pengganti secara memadai.
- e. Tanggung jawab dan praktik lain  
Anggota Kantor Akuntan Publik tidak diperkenankan untuk memberikan komisi apabila pemberian komisi tersebut dapat mengurangi independensi
  - 1) Perbuatan dan perkataan yang mendiskreditkan  
Anggota Kantor Akuntan Publik tidak diperkenankan melakukan tindakan dan/atau mengucapkan perkataan yang mencemarkan profesi
  - 2) Iklan, promosi, dan kegiatan pemasaran lainnya  
Anggota dalam menjalankan praktik akuntan public diperkenankan mencari klien melalui pemasangan iklan, melakukan promosi pemasaran dan kegiatan pemasaran lainnya sepanjang tidak merendahkan citra profesi

- ❖ Setelah Bejo menemukan seluruh jawaban dari pertanyaan yang didiskusikan Bejo kembali ke kelas
- ❖ Pak Guru Sugeng dan seluruh siswaku juga kembali ke kelas
- ❖ Pak Guru Sugeng memberikan pekerjaan rumah untuk siswa-siswa
  - ❖ Setiap pekerjaan rumah yang dijawab dengan benar memiliki poin 10
  - ❖ Setiap pekerjaan rumah yang dijawab salah akan memiliki poin 0
  - ❖ Sehingga jika dapat menjawab semuanya mendapatkan poin 100
  - ❖ Minimal poin yang dibutuhkan untuk lanjut ke level selanjutnya adalah 70
  - ❖ Salah ataupun benar setelah pertanyaan dijawab, akan keluar penjelasan dari pertanyaan tersebut

#### PEKERJAAN RUMAH YANG DIBERIKAN :

- 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) Anggota Kantor Akuntan Publik harus jujur, tidak mudah dipengaruhi dan tidak memihak kepentingan siapapun. Hal ini merupakan aturan etika...
    - a. Independensi
    - b. Integritas
    - c. Objektivitas
    - d. Ketaatan terhadap standar
    - e. Prinsip-prinsip akuntansi

JAWABAN : A

Independensi merupakan salah satu komponen etika yang harus dijaga oleh akuntan publik. Independensi berarti bahwa auditor harus jujur, tidak mudah dipengaruhi dan tidak memihak kepentingan siapapun, karena ia melakukan pekerjaannya untuk kepentingan umum. Sikap mental independen tersebut meliputi independen dalam fakta (in fact) maupun independen dalam penampilan (in appearance). Independen dalam fakta adalah independen dalam diri auditor, yaitu kemampuan auditor untuk bersikap bebas, jujur, dan objektif dalam melakukan penugasan audit. Hal ini berarti bahwa auditor harus memiliki kejujuran yang tidak memihak dalam menyatakan pendapatnya dan dalam mempertimbangkan fakta-fakta yang dipakai sebagai dasar pemberian independen dalam fakta atau independen dalam kenyataan harus memelihara kebebasan sikap dan senantiasa

jujur menggunakan ilmunya. Sedangkan independen dalam penampilan adalah independen yang dipandang dari pihak-pihak yang berkepentingan terhadap perusahaan yang di audit yang mengetahui hubungan antara auditor dengan kliennya. Auditor akan dianggap tidak independen apabila auditor tersebut mempunyai hubungan tertentu (misalnya hubungan keluarga, hubungan keuangan) dengan kliennya yang dapat menimbulkan kecurigaan bahwa auditor tersebut akan memihak kliennya atau tidak independen.

- 4) 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 ...
- Prinsip akuntansi
  - Manfaat akuntansi
  - Pengertian akuntansi
  - Tujuan akuntansi
  - 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

- 5) Berikut ini adalah aturan etika akuntan yang termasuk standar umum, kecuali ...
- Data relevan dan memadai
  - Kepatuhan kepada standar
  - Kompetensi profesional
  - Perencanaan dan supervisi
  - Kecermatan dan kesaksamaan profesional

Jawaban : B

Standar umum

Anggota Kantor Akuntan Publik harus mematuhi standar berikut ini beserta interpretasi yang terkait yang dikeluarkan oleh badan penatur standar yang ditetapkan oleh Ikatan Akuntan Indonesia.

- Kompetensi profesional  
Anggota Kantor Akuntan Publik hanya boleh melakukan pemberian jasa profesional yang secara layak diharapkan dapat diselesaikan dengan kompetensi profesional
  - Kecermatan dan kesaksamaan profesional  
Anggota Kantor Akuntan Publik wajib merencanakan dan mensupervisi secara memadai setiap pelaksanaan pemberian jasa profesional dengan kecermatan dan kesaksamaan profesional
  - Perencanaan dan supervisi  
Anggota Kantor Akuntan Publik wajib merencanakan dan mensupervisi secara memadai setiap pelaksanaan pemberian jasa profesional
  - Data relevan yang memadai  
Anggota Kantor Akuntan Publik wajib memperoleh data relevan yang memadai untuk menjadi dasar yang layak bagi simpulan atau rekomendasi sehubungan dengan pelaksanaan jasa profesionalnya.
- 6) Sistem pembukuan berpasangan (*double entries bookkeeping 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. Setiap transaksi memiliki 'efek ganda' yang akan dijelaskan selanjutnya. 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 Arithmatica, 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).

- 7) Pemakai informasi akuntansi yang menginginkan informasi akuntansi yang memungkinkan untuk memberikan pinjaman adalah ...
- a. Investor
  - b. Kreditor
  - c. Pengusaha
  - d. Pemerintah
  - e. Manajer

Jawaban : B

Kreditor merupakan salah satu pemberi pinjaman. Pemberi pinjaman tertarik dengan informasi keuangan yang memungkinkan mereka memutuskan apakah pinjaman serta bunganya dapat dibayar pada saat jatuh tempo atau tidak sehingga mereka dapat membuat keputusan untuk memberikan pinjaman atau tidak

- 8) Akuntan yang berprofesi sebagai auditor independen adalah ...
- a. Akuntan manajemen
  - b. Akuntan pemerintah
  - c. Akuntan publik
  - d. Akuntan BPK
  - e. Akuntan pendidik

Jawaban : C

Akuntan publik adalah akuntan yang berprofesi sebagai auditor bebas (independent) terhadap laporan keuangan perusahaan-perusahaan dan organisasi-organisasi lain. Tujuan audit atas laporan keuangan oleh auditor independen pada umumnya adalah untuk menyatakan pendapat tentang kewajaran dalam semua hal yang material, posisi

keuangan, hasil usaha, perubahan ekuitas, dan arus kas sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku umum di Indonesia

9) 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 syarat informasi akuntansi yang berkualitas ?

- 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 dimasa lalu
- c) Materialitas : Informasi dipandang materil 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.

Dapat dibandingkan : Informasi dalam laporan keuangan harus bisa dibandingkan antar periode maupu antarperusahaan untuk mengetahui posisi keuangan dan kinerja keuangan

- 10) Akuntansi yang menyiapkan laporan, pembayaran, atau pengembalian pajak disebut ...
- Akuntansi keuangan
  - Akuntansi manajemen
  - Akuntansi anggaran
  - Akuntansi pemerintah
  - Akuntansi perpajakan

Jawaban : E

Akuntansi perpajakan meliputi persiapan pelaporan, pembayaran, ataupun pengembalian pajak serta pemenuhan prosedur-prosedur dalam perpajakan.

- ❖ Setelah pak guru memberikan pekerjaan rumah, maka kegiatan sekolah pada hari itu telah selesai
- ❖ Pelajaran telah usai, siswa pulang ke rumahnya masing-masing. Pak guru Sugeng memberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal yang ada di bab 1 buku akuntansi.
- ❖ Sesampainya di rumah, Bejo langsung menemui Ibunya. Memberi tahu bahwa ada tugas dari Pak guru dan setelah mandi dan makan Bejo ingin mengerjakannya.
- ❖ Ibu menyiapkan makanan untuk Bejo
- ❖ Bejo mandi kemudian makan
- ❖ Bejo mengerjakan tugas dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.
- ❖ Jika pemain dapat menjawab 70 poin atau lebih, maka :
  - ❖ Terdapat kotak emas yang harus dibuka
  - ❖ Kotak emas tersebut berisi sertifikat bahwa pemain tersebut telah memenuhi Kompetensi Dasar “Mendeskrripsikan akuntansi sebagai system informasi”
- ❖ Karena lelah Bejo istirahat sebentar dengan menonton televisi
- ❖ Bejo sudah mengantuk, kemudian tidur

Level 2

Hari 2

- ❖ Bejo bangun tidur kemudian mandi dan bersiap-siap untuk berangkat sekolah.
- ❖ Bejo mandi
- ❖ Setelah selesai , Bejo keluar kamar untuk bertemu Ibunya.
- ❖ Ibunya menyuruh Bejo untuk sarapan sebelum berangkat.
- ❖ Bejo sarapan.
- ❖ Setelah selesai sarapan, Bejo berpamitan dengan Ibunya kemudian berpamitan juga dengan ayahnya yang sedang membaca koran.
- ❖ Bejo berpamitan
- ❖ Setelah berpamitan, Bejo langsung berangkat menuju sekolah. Sekolah berada di dekat rumah Bejo.
  - ❖ Bejo berjalan ke sekolah
- ❖ Sesampainya di sekolah, Bejo langsung masuk ke kelas. Kelas berada di dekat taman disamping tiang bendera.
- ❖ Bejo berjalan ke kelas
- ❖ Pak Guru Sugeng sudah siap belajar di kelas.
  - ❖ Pak Guru : Selamat pagi anak-anak
  - ❖ Siswa : Selamat pagi pak
  - ❖ Pak Guru : Gimana kabarnya hari ini ? Ada yang absen tidak ?
  - ❖ Siswa : Tidak Pak
  - ❖ Pak Guru : Baik, pada hari ini kita akan mempelajari mengenai akuntansi sebagai system informasi. Berikut Pak Guru Sugeng akan memberikan materi mengenai persamaan akuntansi dan mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit

## MATERI :

## 1. Pengertian dan ciri-ciri perusahaan jasa

## a. Pengertian perusahaan jasa

Perusahaan jasa adalah perusahaan yang didirikan seseorang atau sekelompok orang yang kegiatan utamanya menghasilkan jasa dan bukan barang atau produk untuk pelanggan. Contoh perusahaan jasa : Jasa bengkel, jasa servis, jasa transportasi, jasa telekomunikasi, jasa salon, jasa persewaan, jasa pengacara, jasa notaris, jasa konsultan, jasa dokter, dan lain sebagainya.

## b. Ciri-ciri perusahaan jasa

## 1) Operasional utamanya adalah menjual jasa

a) Jasa yang diberikan bersifat abstrak

b) Jasa yang diberikan tidak seragam

c) Jasa yang diberikan tidak dapat disimpan

## 2) Tidak mempunyai persediaan

## 3) Tidak adanya pengembalian atas jasa yang diperjualbelikan

## 2. Penggolongan transaksi keuangan

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. Diperusahaan atau organisasi bisnis lainnya, transaksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

## a. Transaksi intern

Transaksi intern adalah transaksi yang terjadi tanpa melibatkan pihak luar perusahaan. Contoh transaksi intern adalah penetapan penyusutan, pemakaian persediaan, dan pencadangan piutang ragu-ragu

## b. Transaksi ekstern

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 ke konsumen. Bukti transaksi ini nantinya akan menjadi sumber pencatatan.

## 3. Persamaan Akuntansi

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.

Bentuk persamaan sebagai berikut :

**ASET = LIABILITAS + EKUITAS**

#### 4. Akun-Akun di Akuntansi

##### a. Aset

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 :

- 1) Aset tersebut digunakan sendiri maupun bersama aset lain dalam produksi barang dan jasa yang dijual oleh perusahaan
- 2) Aset tersebut dipertukarkan dengan aset lain
- 3) Aset tersebut digunakan untuk menyelesaikan liabilitas.
- 4) Aset tersebut dibagikan kepada pemilik perusahaan.

Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

##### 1) aset lancar

Suatu aset diklasifikasikan sebagai aset lancar jika aset tersebut :

- a) Diperkirakan akan direalisasikan atau dimiliki untuk dijual atau digunakan dalam jangka waktu siklus operasional perusahaan
- b) Dimiliki untuk diperdagangkan atau untuk tujuan jangka pendek dan diharapkan akan direalisasikan dalam jangka waktu 12 bulan dari tanggal neraca
- c) 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.

##### 2) 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.

##### 3) 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

##### 4) 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.

##### 5) 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.

##### b. Kewajiban/Liabilitas

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.

- 1) Liabilitas jangka pendek/lancar  
Suatu liabilitas diklasifikasikan sebagai liabilitas jangka pendek jika :
    - a) Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan
    - b) 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
  - 2) 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.
- c. Ekuitas  
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:
- 1) Perseorangan : modal (nama pemilik)
  - 2) Persekutuan : modal (nama persekutuan)
  - 3) Perseroan terbatas : modal saham
  - 4) Koperasi : simpanan pokok, simpanan wajib
- d. Beban  
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 :
- 1) 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.
  - 2) Beban diluar usaha adalah beban yang dikeluarkan, tetapi tidak ada hubungannya dengan usaha pokok perusahaan, misalnya beban bunga dan rugi dari penjualan aset.
- e. Pendapatan  
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 :
- 1)Pendapatan operasional  
Pendapatan operasional adalah pendapatan yang diperoleh perusahaan dalam rangka kegiatan utama, misalnya pendapatan jasa pada perusahaan jasa dan penjualan pada perusahaan dagang
  - 2)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

## 5. Saldo normal akun

Saldo normal 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

## 6. Bukti transaksi keuangan

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



## 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

## 7. Kode Akun/ Rekening

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

- ❖ Setelah pak guru selesai menjelaskan materi, Pak Guru mempersilahkan siswa-siswa untuk mengerjakan soal-soal dan siswa boleh pergi ke perpustakaan untuk mencari tahu jawabannya
- ❖ Soal terdiri dari 20 pertanyaan yang harus dijawab pemain
- ❖ Setiap pekerjaan rumah yang dijawab dengan benar memiliki poin 5
- ❖ Setiap pekerjaan rumah yang dijawab salah akan memiliki poin 0

- ❖ Sehingga jika dapat menjawab semuanya mendapatkan poin 100
- ❖ Minimal poin yang dibutuhkan untuk lanjut ke level selanjutnya adalah 70
- ❖ Salah ataupun benar setelah pertanyaan dijawab, akan keluar penjelasan dari pertanyaan tersebut

SOAL-SOAL :

- 1) Disediakan ciri-ciri perusahaan sebagai berikut :
- I. Operasional utamanya adalah menjual jasa
  - II. Operasional utamanya adalah menjual barang dengan mengolah terlebih dahulu
  - III. Operasional utamanya adalah menjual barang tanpa mengolah terlebih dahulu
  - IV. Mempunyai persediaan untuk perusahaan
  - V. Perusahaan tidak mempunyai persediaan
  - VI. Adanya kemungkinan pengembalian atas barang yang diperjualbelikan
  - VII. Tidak adanya kemungkinan pengembalian atas barang yang diperjualbelikan
- Pada data diatas yang merupakan ciri-ciri perusahaan jasa...
- a. I, III, V
  - b. I, V, VII
  - c. II, IV, VI
  - d. II, III, IV
  - e. V, VI, VII

Jawaban : B

Ciri-ciri perusahaan jasa :

- 1) Operasional utamanya adalah menjual jasa
    - a) Jasa yang diberikan bersifat abstrak
    - b) Jasa yang diberikan tidak seragam
    - c) Jasa yang diberikan tidak dapat disimpan
  - 2) Tidak mempunyai persediaan
  - 3) Tidak adanya pengembalian atas jasa yang diperjualbelikan
- 2) Penetapan penyusutan merupakan contoh transaksi keuangan ...
- a. Transaksi intern
  - b. Transaksi ekstern
  - c. Transaksi nasional
  - d. Transaksi internasional
  - e. Transaksi global

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. Diperusahaan atau organisasi bisnis lainnya, transaksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Transaksi intern
 

Transaksi intern adalah transaksi yang terjadi tanpa melibatkan pihak luar perusahaan. Contoh transaksi intern adalah penetapan penyusutan, pemakaian persediaan, dan pencadangan piutang ragu-ragu
- b. Transaksi ekstern
 

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 ke konsumen. Bukti transaksi ini nantinya akan menjadi sumber pencatatan.

- 3) 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...
- Rp. 170.000.000,-
  - Rp. 150.000.000,-
  - Rp. 165.000.000,-
  - Rp. 155.000.000,-
  - 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.

- 4) Berikut ini merupakan transaksi keuangan, kecuali...
- Pengalokasian beban
  - Penyusutan mesin
  - Penghapusan piutang
  - Pinjaman uang ke bank
  - 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.

- 5) Aset adalah sumber daya yang ...
- Dimiliki perusahaan dan dijual ke perusahaan lain
  - Diproduksi perusahaan dan dijual kepada konsumen
  - Dimiliki perusahaan dan mempunyai nilai uang yang dapat memberikan manfaat ekonomi dimasa depan
  - Dimiliki perusahaan yang dipinjamkan ke perusahaan lain
  - 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 :

- 1) Aset tersebut digunakan sendiri maupun bersama aset lain dalam produksi barang dan jasa yang dijual oleh perusahaan
  - 2) Aset tersebut dipertukarkan dengan aset lain
  - 3) Aset tersebut digunakan untuk menyelesaikan liabilitas.
  - 4) Aset tersebut dibagikan kepada pemilik perusahaan.
- Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :
- 1) Aset lancar
  - 2) Investasi jangka panjang
  - 3) Aset tetap
  - 4) Aset tidak berwujud
  - 5) Aset lain-lain
- 6) 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.

- 7) Kelompok akun yang termasuk dalam golongan aset tetap adalah...
- Perlengkapan, peralatan, kendaraan, gedung dan tanah
  - Kendaraan, peralatan, mesin-mesin, bangunan, dan tanah
  - Sewa dibayar dimuka, peralatan, kendaraan, gedung, dan tanah
  - Hak paten, hak merk, tanah, kendaraan, dan perlengkapan
  - Kas, bank, piutang usaha, sewa dibayar dimuka, dan wesel tagih

Jawaban : B

Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

- Aset lancar  
Suatu aset diklasifikasikan sebagai aset lancar jika aset tersebut :
  - Diperkirakan akan direalisasikan atau dimiliki untuk dijual atau digunakan dalam jangka waktu siklus operasional perusahaan
  - Dimiliki untuk diperdagangkan atau untuk tujuan jangka pendek dan diharapkan akan direalisasikan dalam jangka waktu 12 bulan dari tanggal neraca
  - 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 8) Kelompok akun yang termasuk dalam golongan liabilitas jangka pendek adalah...
- Utang usaha, utang wesel, iklan dibayar dimuka, dan bunga
  - Utang usaha, utang wesel, dan iklan yang masih harus dibayar
  - Utang bunga, utang gaji, wesel bayar, dan sewa dibayar dimuka
  - Utang usaha, utang obligasi, utang hipotek, dan utang wesel
  - 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.

- Liabilitas jangka pendek/lancar  
Suatu liabilitas diklasifikasikan sebagai liabilitas jangka pendek jika :
  - Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan
  - 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.

- 9) Kelompok akun yang termasuk dalam golongan liabilitas jangka panjang adalah...
- Utang wesel, utang obligasi, dan utang hipotek
  - Wesel bayar, wesel bayar, dan kredit investasi kecil
  - Utang obligasi, utang hipotek, dan kredit investasi
  - Wesel bayar, kredit investasi kecil, dan kredit investasi
  - 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 :
- Diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka siklus normal operasi perusahaan
  - 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..

- 10) Ekuitas dapat diartikan sebagai...
- Penurunan manfaat ekonomi
  - Penambahan manfaat ekonomi
  - Hak pemilik atas aset perusahaan yang merupakan kekayaan bersih
  - Hak perusahaan yang dipinjamkan kepada perusahaan lain
  - 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:

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

- 11) Beban adalah....
- Peningkatan manfaat ekonomi
  - Penurunan manfaat ekonomi
  - Penghapusan manfaat ekonomi
  - Pencatatan manfaat ekonomi
  - 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 :

- 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.
- Beban diluar usaha adalah beban yang dikeluarkan, tetapi tidak ada hubungannya dengan usaha pokok perusahaan, misalnya beban bunga dan rugi dari penjualan aset.

- 12) Pendapatan bunga bagi perusahaan bukan bank, termasuk kedalam pendapatan...
- Pendapatan diterima dimuka
  - Pendapatan penjualan
  - Pendapatan operasional
  - Pendapatan nonoperasional
  - 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 :

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

- 13) 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....

- I
- II
- III
- IV
- 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.

- 14) 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,-
  - Rp. 1.060.000,-
  - Rp. 1.760.000,-
  - Rp. 1.860.000,-

Jawaban : C

$$\begin{aligned} \text{Ekuitas akhir} &= \text{ekuitas awal} + (+\text{laba}/-\text{rugi}) - \text{prive} \\ \text{Rp. 1.360.000,-} &= \text{Ekuitas awal} + \text{Rp. 400.000,-} - \text{Rp. 100.000,-} \\ \text{Rp. 1.360.000,-} &= \text{Ekuitas awal} + \text{Rp. 300.000,-} \\ \text{Ekuitas Awal} &= \text{Rp. 1.360.000,-} - \text{Rp. 300.000,-} \\ \text{Ekuitas Awal} &= \text{Rp. 1.060.000} \end{aligned}$$

- 15) 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...
- Laba Rp. 50.000.00
  - Rugi Rp. 50.000.00
  - Laba Rp. 150.000.00
  - Rugi Rp.150.000.00
  - Laba Rp. 200.000.00

Jawaban : A

$$\begin{aligned} \text{Ekuitas akhir} &= \text{ekuitas awal} + (+\text{laba}/-\text{rugi}) - \text{prive} \\ \text{Rp. 550.000,-} &= \text{Rp. 700.000,-} + (+\text{laba}/-\text{rugi}) - \text{Rp. 200.000,-} \\ \text{Rp. 550.000,-} &= \text{Rp. 500.000,-} + (+\text{laba}/-\text{rugi}) \\ \text{Laba/rugi} &= \text{Rp. 50.000} \end{aligned}$$

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

- 16) Tanda tangan yang tercantum dalam kwitansi adalah tanda tangan....
- Pegawai bank
  - Penerima uang
  - Orang yang menerima kwitansi
  - Pemegang buku
  - 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



2. Kuitansi



3. Nota debit

PD. Pembangunan Jl. Danau No. 4 Tangerang	Tangerang, 10 Oktober 2000 Kepada Yth. : Toko Hidayat Jln. : Tambak 5 Tangerang
<b>NOTA DEBIT</b>	
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
<b>NOTA KREDIT</b>	
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	

- 17) 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



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 DEBET**

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

Respon:  
Horat 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.

Respon:  
Horat kami,  
Hasna

18) 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

19) 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

- 20) 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

- ❖ Bejo mengerjakan soal tersebut
- ❖ Jika pemain dapat menjawab 70 poin atau lebih, maka :
  - ❖ Terdapat kotak emas yang harus dibuka
  - ❖ Kotak emas tersebut berisi sertifikat bahwa pemain tersebut telah memenuhi Kompetensi Dasar “Menafsirkan persamaan akuntansi” dan “ Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit”
- ❖ Setelah semua siswa telah selesai mengerjakan tugas, maka siswa bersiap-siap untuk pulang sekolah
- ❖ Pelajaran telah usai, siswa pulang ke rumahnya masing-masing.
- ❖ Bejo pulang ke rumah, di jalan ia bertemu dengan nenek Rojinem.
- ❖ Nenek Rojinem itu meminta bantuan kepada Bejo untuk membawa kucingnya ke dokter hewan karena sudah tidak mau makan sejak kemarin
- ❖ Bejo membantu nenek rojinem membawa kucingnya ke dokter hewan
- ❖ Bejo menuju perjalanan ke dokter hewan
- ❖ Sesampainya di dokter hewan Bejo teringat dengan pelajarannya ketika disekolah tadi  
**PELAJARAN MENGENAI CIRI PERUSAHAAN JASA :**
  - a. Operasional utamanya adalah menjual jasa
    - 1) Jasa yang diberikan bersifat abstrak
    - 2) Jasa yang diberikan tidak seragam
    - 3) Jasa yang diberikan tidak dapat disimpan
  - b. Tidak mempunyai persediaan
  - c. Tidak adanya pengembalian atas jasa yang diperjualbelikan
- ❖ Ketika memeriksakan kucing nenek, dokter memberikan suntikan kepada kucing tersebut dan memberikannya resep obat
- ❖ Ketika melihat hal tersebut, Bejo teringat bahwa jasa yang dijual dokter adalah kemampuan untuk menyuntikan obat yang benar ketubuh kucing, sehingga jasa yang diberikan bersifat abstrak dan jasa tersebut juga tidak dapat disimpan.
- ❖ Bejo kemudian membelikan obat untuk kucing tersebut diapotek terdekat
- ❖ Setelah membelikan obat untuk kucing nenek, Bejo pergi kerumah nenek Rojinem untuk mengantarkan kucingnya
- ❖ Bejo kemudian pulang kerumah
- ❖ Sesampainya di rumah, Bejo langsung menemui ibunya. Memberi tahu bahwa ada tugas dari Pak guru dan setelah mandi dan makan Bejo ingin mengerjakannya.

- ❖ Ibu menyiapkan makanan untuk Bejo
- ❖ Bejo mandi kemudian makan
- ❖ Setelah makan, Bejo bermain game di playstationnya
- ❖ Setelah itu Bejo ingin belajar
- ❖ Bejo telah selesai belajar, kemudian tidur

### Level 3

#### Hari 3

- ❖ Bejo bangun tidur kemudian mandi dan bersiap-siap untuk berangkat sekolah.
- ❖ Sebelum berangkat sekolah, Bejo harus belajar terlebih dahulu di meja belajarnya.
- ❖ Jaka belajar.
- ❖ Setelah selesai belajar, Bejo keluar kamar untuk bertemu Ibunya.
- ❖ Ibunya menyuruh Bejo untuk sarapan sebelum berangkat.
- ❖ Bejo sarapan.
- ❖ Setelah selesai sarapan, Bejo berpamitan dengan Ibunya kemudian berpamitan juga dengan ayahnya yang sedang membaca koran.
- ❖ Setelah berpamitan, Bejo langsung berangkat menuju sekolah. Sekolah berada di dekat rumah Bejo.
- ❖ Sesampainya di sekolah, Bejo langsung masuk ke kelas. Kelas berada di dekat taman disamping tiang bendera.
- ❖ Pak Guru Sugeng sudah siap belajar di kelas.
- ❖ Pak Guru Sugeng memberikan materi mengenai siklus akuntansi, jurnal umum, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian, dan kertas kerja

#### MATERINYA :

##### 1. Siklus Akuntansi

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.

##### 2. Jurnal Umum

###### a. Pengertian

Jurnal berasal dari kata *jour* (bahasa perancis) yang artinya hari. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan secara kronologis menurut nama akun dan jumlah yang harus didebit dan dikredit. Dalam praktik akuntansi, jurnal adalah tempat pertama kali sebuah transaksi dicatat.

###### b. Fungsi

Jurnal memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Fungsi historis, artinya pencatatan setiap bukti transaksi dilakukan secara kronologis, urut, berdasarkan tanggal terjadinya transaksi
- 2) Fungsi mencatat, artinya semua transaksi harus dicatat dalam buku jurnal, jangan sampai ada yang ketinggalan.
- 3) Fungsi analisis, artinya pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa pendebitan dan pengreditan akun-akun yang terpengaruh berikut jumlahnya
- 4) Fungsi instruktif, artinya catatan dalam jurnal merupakan perintah untuk mendebit dan mengredit akun buku besar sesuai dengan catatan dalam jurnal
- 5) Fungsi informatif, artinya catatan dalam jurnal memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi

###### c. Bentuk

Terdapat berbagai macam bentuk jurnal, tetapi secara umum dapat dibedakan menjadi dua yaitu jurnal umum dan jurnal khusus.

- 1) Jurnal umum merupakan jurnal standar yang berbentuk secara umum. Jurnal ini biasanya juga disebut sebagai jurnal memorial. Umumnya buku jurnal atau buku harian menggunakan bentuk jurnal umum dua kolom.
  - 2) Jurnal khusus adalah jurnal yang dibuat khusus untuk transaksi yang sering terjadi. Jurnal khusus meliputi jurnal khusus penerimaan kas, jurnal khusus pengeluaran kas, jurnal khusus penjualan, dan jurnal khusus pembelian. Contoh jurnal khusus pengeluaran kas dan penerimaan kas.  
Namun juga terdapat jurnal-jurnal lain seperti jurnal penyesuaian, jurnal penutup dan jurnal pembalik.
  - 1) Jurnal penyesuaian (adjustment) adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan saldo akun yang belum tepat, seperti saldo pos akrual dan deferral
  - 2) Jurnal penutup adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menutup atau membuat saldo menjadi nol atas akun pendapatan, akun beban akun laba/rugi, prive dan sebagainya. Akun-akun yang memerlukan jurnal penutup adalah akun-akun yang termasuk dalam kelompok akun laba/rugi.
  - 3) jurnal pembalik adalah jurnal yang dibuat pada awal periode untuk membalik jurnal penyesuaian tertentu.
- d. Langkah-langkah
- 1) Tentukan apakah akun aktiva, kewajiban, ekuitas pemilik, pendapatan, atau beban terpengaruh oleh suatu transaksi
  - 2) Untuk setiap akun yang terpengaruh oleh suatu transaksi, tentukan apakah akun tersebut mengalami kenaikan atau penurunan
  - 3) Tentukan apakah kenaikan atau penurunan yang terjadi dalam suatu transaksi dicatat sebagai debit atau kredit
3. Buku Besar
- 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. Buku besar terdiri dari 2 bentuk yaitu, bentuk T dan bentuk bersisa. Bentuk bersisa dibagi lagi menjadi dua, yaitu bentuk empat kolom dan bentuk tiga kolom.
4. Neraca Saldo
- Neraca saldo adalah daftar seluruh akun dengan mencatat di debet dan kredit untuk melihat apakah saldonya sudah seimbang. Apabila perkiraan-perkiraan buku besar telah didebet dan dikredit untuk setiap transaksi selama satu periode akuntansi, besarnya saldo sudah tampak. Jadi, jumlah saldo-saldo debet akan sama dengan jumlah saldo-saldo kredit. Untuk itu, secara berkala dibuat daftar yang disebut neraca saldo. Penyusunan sebuah neraca saldo pada akhir suatu periode akuntansi merupakan tahap pengikhtisaran atau ringkasan.
- Neraca saldo dapat berfungsi sebagai berikut :
- a. Menguji ketelitian pencatatan dalam jurnal dan akun buku besar
  - b. Menghindari kekeliruan yang mungkin terjadi dalam periode pencatatan
  - c. Mempermudah pengikhtisaran catatan transaksi untuk menyusun laporan keuangan
- Langkah-langkah dalam menyusun neraca saldo adalah sebagai berikut :
- a. Hitunglah saldo dari masing-masing dari masing-masing akun buku besar
    - 1) Jika akun berbentuk T atau skontro jumlahkan sisi debet dan sisi kredit, setelah itu tentukan saldo setiap akun.
    - 2) Akun yang berbentuk stafel atau bersaldo, sudah menunjukkan saldo-saldo sementara
  - b. Saldo setiap akun disusun kedalam daftar saldo berdasarkan urutan nomor dan sifat akun

#### 5. Jurnal Penyesuaian

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  
Perlengkapan dibeli oleh perusahaan dalam jumlah yang banyak dan sekaligus, tetapi pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan. Oleh karena itu, pada setiap akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai dan berapa saldo yang tersisa.
- b. Penyusutan aset tetap  
Seluruh aktiva tetap, kecuali tanah yang dipakai oleh perusahaan nilainya akan berkurang (menyusut). Agar pembelian aktiva tetap tidak merupakan beban sekaligus, maka tiap-tiap akhir periode diadakan penyusutan berdasarkan umur manfaat yang diberikan oleh aktiva tetap tersebut
- c. Beban dibayar dimuka  
Apabila pembayaran beban yang dimanfaatkan untuk lebih dari satu periode akuntansi, maka pada akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai selama periode itu dan berapa yang melebihi periode akuntansi. Transaksi demikian oleh bagian akuntansi memungkinkan pada saat kejadian diperlakukan sebagai aktiva atau sebagai beban
- d. Pendapatan diterima dimuka  
Pendapatan diterima dimuka disebut juga pendapatan yang ditangguhkan. Transaksi ini memungkinkan bagian akuntansi memperlakukan sebagai kewajiban atau sebagai pendapatan.
- e. Beban yang masih harus dibayar  
Transaksi ini terjadi karena beban sudah terjadi, tetapi belum dicatat
- f. Pendapatan yang masih harus diterima  
Transaksi ini terjadi karena suatu pekerjaan jasa sudah diselesaikan, akan tetapi jasanya belum diterima

#### 6. Kertas Kerja

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

Setelah disesuaikan maka akun-akun pada neraca saldo disesuaikan akan dipisahkan kedalam akun nominal dan akun riil. Akun nominal akan dimasukkan kedalam kolom laba rugi sedangkan akun riil akan dimasukkan ke akun neraca. 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 akunya terbawa dari satu periode ke periode berikutnya. Akun riil terdiri dari tiga kelompok yaitu aset, liabilitas dan ekuitas.

❖ Pak guru memberikan PR untuk Bejo

Pekerjaan rumah bejo :

- 1) Setelah transaksi keuangan dicatat kedalam jurnal umum, maka langkah selanjutnya adalah ...
  - a. Membuat kertas kerja
  - b. Membuat jurnal penyesuaian
  - c. Membuat jurnal penutup
  - d. Membuat buku besar
  - e. 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. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

- 2) 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.

- 3) 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. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

- 4) 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.

5) 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

6) 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.

7) 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

- 8) 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

- 9) 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 dipelakukan 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

10) 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,-

- ❖ Bejo pulang ke rumah, di jalan ia bertemu dengan Nenek Rojinem.
- ❖ Nenek Rojinem meminta bantuan kepada Bejo untuk membetulkan sepedanya dibengkel baru didekat rumah
- ❖ Ketika di bengkel terdapat mini game dengan mencari spare part sepeda yang rusak, ketika spare partnya yang rusak di klik, untuk membetulkannya maka pemain harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu, setelah pertanyaannya dijawab dengan benar, maka spare partnya tidak rusak kembali.

PERTANYAANNYA :

- 1) Formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan secara kronologis menurut nama akun dan jumlah yang harus didebit dan dikredit, merupakan definisi dari...
  - a. Jurnal Umum
  - b. Jurnal Khusus
  - c. Jurnal Penyesuaian
  - d. Jurnal Penutup
  - e. Jurnal Pembalik

Jawaban : A

Jurnal berasal dari kata *jour* (bahasa perancis) yang artinya hari. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan secara kronologis menurut nama akun dan jumlah yang harus didebit dan dikredit. Dalam praktik akuntansi, jurnal adalah tempat pertama kali sebuah transaksi dicatat.

- 2) Catatan dalam jurnal merupakan perintah untuk mendebit dan mengkredit akun buku besar sesuai dengan catatan dalam jurnal, merupakan fungsi jurnal...
  - a. Fungsi historis
  - b. Fungsi mencatat
  - c. Fungsi analisis
  - d. Fungsi instruktif
  - e. Fungsi informatif

Jawaban : D

Jurnal memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Fungsi historis, artinya pencatatan setiap bukti transaksi dilakukan secara kronologis, urut, berdasarkan tanggal terjadinya transaksi
- 2) Fungsi mencatat, artinya semua transaksi harus dicatat dalam buku jurnal, jangan sampai ada yang ketinggalan.
- 3) Fungsi analisis, artinya pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa pendebitan dan pengreditan akun-akun yang terpengaruh berikut jumlahnya
- 4) Fungsi instruktif, artinya catatan dalam jurnal merupakan perintah untuk mendebit dan mengkredit akun buku besar sesuai dengan catatan dalam jurnal
- 5) Fungsi informatif, artinya catatan dalam jurnal memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi

- 3) Akun-akun yang terdapat dalam buku besar, adalah sebagai berikut...
- Aset, ekuitas, liabilitas, beban, pendapatan
  - Aset, ekuitas, liabilitas beban
  - Aset, ekuitas, liabilitas
  - Aset dan ekuitas
  - Pendapatan dan beban

Jawaban : A

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. Buku besar terdiri dari 2 bentuk yaitu, bentuk T dan bentuk bersisa. Bentuk bersisa dibagi lagi menjadi dua, yaitu bentuk empat kolom dan bentuk tiga kolom.

- 4) Berikut disediakan pernyataan-pernyataan :
- Menguji ketelitian pencatatan dalam jurnal dan akun buku besar
  - Memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi
  - Menghindari kekeliruan yang mungkin terjadi dalam periode pencatatan
  - Mencatat setiap bukti transaksi dilakukan secara kronologis, urut, berdasarkan tanggal terjadinya transaksi
  - Mempermudah pengikhtisaran catatan transaksi untuk menyusun laporan keuangan
- Dari pernyataan yang telah disajikan, manakah yang merupakan fungsi dari neraca saldo...
- I,II,III
  - II,III,IV
  - III,IV,V
  - I, II, IV
  - I,III,V

Jawaban : E

Neraca saldo dapat berfungsi sebagai berikut :

- Menguji ketelitian pencatatan dalam jurnal dan akun buku besar
- Menghindari kekeliruan yang mungkin terjadi dalam periode pencatatan
- Mempermudah pengikhtisaran catatan transaksi untuk menyusun laporan keuangan

- 5) Berikut disediakan akun-akun
- Perlengkapan
  - Kas
  - Aset tetap
  - Beban dibayar dimuka
  - Beban yang masih harus dibayar
  - Pendapatan diterima dimuka
  - Pendapatan yang masih harus diterima
  - Ekuitas
  - Prive

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

- I, II, III, IV, V, VI
- II, III, IV, V, VI, VII
- I, III, IV, V, VI, VIII
- I, III, IV, V, VI, VII
- 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
- 6) Jika didalam kertas kerja hanya terdapat kolom nomor akun, nama akun, neraca saldo, laba rugi, dan neraca maka kertas kerja tersebut merupakan kertas kerja format ...
- a. Format 5 kolom
  - b. Format 6 kolom
  - c. Format 8 kolom
  - d. Format 10 kolom
  - e. Format 12 kolom

Jawaban : B

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

- 7) Berikut ini adalah akun buku besar. Yang termasuk golongan akun riil adalah...
- a. Kas, piutang usaha, utang wesel, ekuitas, dan beban sewa
  - b. Kas, piutang usaha, pendapatan taxi, utang usaha, dan prive
  - c. Peralatan, tanah, gedung, sewa dibayar dimuka, dan persekot gaji
  - d. Beban gaji, pendapatan iklan, beban bunga, beban sewa, dan kas
  - e. Perlengkapan, akumulasi penyusutan, beban listrik, asuransi dibayar dimuka, dan pendapatan salon

Jawaban : C

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.

- 8) Akun-akun nominal yang telah disesuaikan dipindahkan ke kolom...
- a. Debit neraca
  - b. Kredit neraca
  - c. Laba rugi
  - d. Perubahan ekuitas
  - e. Arus kas

Jawaban : C

Setelah disesuaikan maka akun-akun pada neraca saldo disesuaikan akan dipisahkan kedalam akun nominal dan akun riil. Akun nominal akan dimasukkan kedalam kolom laba rugi sedangkan akun riil akan dimasukkan ke akun neraca. 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.

- 9) Dibawah ini merupakan akun yang penting dilakukan penyesuaian, kecuali...
- Perlengkapan
  - Beban yang masih harus dibayar
  - Pendapatan diterima dimuka
  - Beban dibayar dimuka
  - Kas dan modal

Jawaban : E

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

- Perlengkapan  
Perlengkapan dibeli oleh perusahaan dalam jumlah yang banyak dan sekaligus, tetapi pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan. Oleh karena itu, pada setiap akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai dan berapa saldo yang tersisa.
- Penyusutan aset tetap  
Seluruh aktiva tetap, kecuali tanah yang dipakai oleh perusahaan nilainya akan berkurang (menyusut). Agar pembelian aktiva tetap tidak merupakan beban sekaligus, maka tiap-tiap akhir periode diadakan penyusutan berdasarkan umur manfaat yang diberikan oleh aktiva tetap tersebut
- Beban dibayar dimuka  
Apabila pembayaran beban yang dimanfaatkan untuk lebih dari satu periode akuntansi, maka pada akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai selama periode itu dan berapa yang melebihi periode akuntansi. Transaksi demikian oleh bagian akuntansi memungkinkan pada saat kejadian diperlakukan sebagai aktiva atau sebagai beban
- Pendapatan diterima dimuka  
Pendapatan diterima dimuka disebut juga pendapatan yang ditangguhkan. Transaksi ini memungkinkan bagian akuntansi memperlakukan sebagai kewajiban atau sebagai pendapatan
- Beban yang masih harus dibayar  
Transaksi ini terjadi karena beban sudah terjadi, tetapi belum dicatat
- Pendapatan yang masih harus diterima  
Transaksi ini terjadi karena suatu pekerjaan jasa sudah diselesaikan, akan tetapi jasanya belum diterima

- 10) Dibawah ini merupakan akun-akun aktiva tetap yang diadakan penyesuaian, kecuali...
- Tanah
  - Gedung
  - Mobil
  - Mesin
  - Peralatan

Jawaban : A

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

- Perlengkapan  
Perlengkapan dibeli oleh perusahaan dalam jumlah yang banyak dan sekaligus, tetapi pemakaiannya dilakukan secara bertahap berdasarkan kebutuhan. Oleh karena itu,

pada setiap akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai dan berapa saldo yang tersisa.

- b. Penyusutan aset tetap  
Seluruh aktiva tetap, kecuali tanah yang dipakai oleh perusahaan nilainya akan berkurang (menyusut). Agar pembelian aktiva tetap tidak merupakan beban sekaligus, maka tiap-tiap akhir periode diadakan penyusutan berdasarkan umur manfaat yang diberikan oleh aktiva tetap tersebut
- c. Beban dibayar dimuka  
Apabila pembayaran beban yang dimanfaatkan untuk lebih dari satu periode akuntansi, maka pada akhir periode akuntansi harus dihitung berapa yang terpakai selama periode itu dan berapa yang melebihi periode akuntansi. Transaksi demikian oleh bagian akuntansi memungkinkan pada saat kejadian diperlakukan sebagai aktiva atau sebagai beban
- d. Pendapatan diterima dimuka  
Pendapatan diterima dimuka disebut juga pendapatan yang ditangguhkan. Transaksi ini memungkinkan bagian akuntansi memperlakukan sebagai kewajiban atau sebagai pendapatan
- e. Beban yang masih harus dibayar  
Transaksi ini terjadi karena beban sudah terjadi, tetapi belum dicatat
- f. Pendapatan yang masih harus diterima  
Transaksi ini terjadi karena suatu pekerjaan jasa sudah diselesaikan, akan tetapi jasanya belum diterima

- ❖ Karena masih ada satu kerusakan lagi yang belum diperbaiki dan bengkel tidak mempunyai spare part tersebut, maka petugas bengkel meminta Bejo untuk mengambil sepedanya besok, dan bengkel akan membelikankan sparepart tersebut setelah bengkel tutup, bejopun akhirnya pulang kerumah
- ❖ Sesampainya di rumah, Bejo langsung menemui Ibunya. Memberi tahu bahwa ada tugas dari Pak guru dan setelah mandi dan makan Bejo ingin mengerjakannya.
- ❖ Ibu menyiapkan makanan untuk Bejo
- ❖ Bejo mandi kemudian makan
- ❖ Bejo mengerjakan tugas dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.
- ❖ Terdapat 20 pertanyaan yaitu diperkerjaan rumah (10) dan di bengkel (10)
  - ❖ Jika menjawab benar akan mendapatkan skor 5
  - ❖ Jika menjawab salah akan mendapatkan skor 0
  - ❖ Jika dapat menjawab semuanya akan diberi skor 100
  - ❖ Dan jika memiliki skor minimal 70 maka akan lolos ke level selanjutnya dan mendapatkan tulisan “Selamat kamu telah memenuhi kompetensi dasar mencatat transaksi kedalam jurnal umum, melakukan posting dari jurnal ke buku besar, dan membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa”
- ❖ Bejo telah selesai mengerjakan tugas, kemudian tidur

#### Level 4

##### Hari 4

- ❖ Bejo bangun tidur kemudian mandi dan bersiap-siap untuk berangkat sekolah.
- ❖ Sebelum berangkat sekolah, Bejo harus belajar terlebih dahulu di meja belajarnya.
- ❖ Jaka belajar.
- ❖ Setelah selesai belajar, Bejo keluar kamar untuk bertemu Ibunya.
- ❖ Ibunya menyuruh Bejo untuk sarapan sebelum berangkat.
- ❖ Bejo sarapan.
- ❖ Setelah selesai sarapan, Bejo berpamitan dengan Ibunya kemudian berpamitan juga dengan ayahnya yang sedang membaca koran.
- ❖ Setelah berpamitan, Bejo langsung berangkat menuju sekolah. Sekolah berada di dekat rumah Bejo.

- ❖ Sesampainya di sekolah, Bejo langsung masuk ke kelas. Kelas berada di dekat taman disamping tiang bendera.
- ❖ Pak Guru Sugeng sudah siap belajar di kelas.
- ❖ Pak Guru Sugeng memberikan latihan soal mengenai persamaan akuntansi dan mencatat transaksi/ dokumen ke dalam jurnal

LATIHAN SOAL PERSAMAAN AKUNTANSI:

- 1) 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,-.

- 2) 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. Sehingga persamaan akuntansinya menjadi...

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,-

- 3) Jika fotokopian pada tanggal 20 maret membeli 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.

- 4) Tanggal 10 Januari Johan membayar sewa gedung sebesar Rp. 1.000.000,- dan mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadinya sebesar Rp. 200.000,-. Dengan saldo awal kas Rp. 10.250.000,00 utang bank Rp. 2.000.000,00 dan modal Rp. 8.250.000,00. Sehingga persamaan akuntansinya menjadi...
- |      |            |   |            |   |            |
|------|------------|---|------------|---|------------|
| a.   | Aset       | = | Liabilitas | + | Ekuitas    |
|      | Kas        | = | Utang Bank | + | Modal      |
| 1/1  | 10.250.000 | = | 2.000.000  | + | 8.250.000  |
| 10/1 | -1.200.000 | = |            | + | -1.200.000 |
|      | 9.050.000  | = | 2.000.000  | + | 7.050.000  |
| b.   | Aset       | = | Liabilitas | + | Ekuitas    |
|      | Kas        | = | Utang Bank | + | Modal      |
| 1/1  | 10.250.000 | = | 2.000.000  | + | 8.250.000  |
| 10/1 | -1.000.000 | = | -1.200.000 | + | -200.000   |
|      | 9.250.000  | = | 800.000    | + | 8.050.000  |
| c.   | Aset       | = | Liabilitas | + | Ekuitas    |
|      | Kas        | = | Utang Bank | + | Modal      |
| 1/1  | 10.250.000 | = | 2.000.000  | + | 8.250.000  |
| 10/1 | -1.000.000 | = | -200.000   | + | -1.200.000 |
|      | 9.250.000  | = | 1.800.000  | + | 8.250.000  |

d.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
	1/1 10.250.000	=	2.000.000	+	8.250.000
	10/1 -1.200.000	=	-1.000.000	+	200.000
	9.050.000	=	1.000.000	+	8.050.000
e.	Aset	=	Liabilitas	+	Ekuitas
	Kas	=	Utang Bank	+	Modal
	1/1 10.250.000	=	2.000.000	+	8.250.000
	10/1	=	-1.200.000	+	
	10.250.000	=	800.000	+	8.250.000

Jawaban : A

Tanggal 10 Januari Johan membayar sewa gedung sebesar Rp. 1.000.000,- dan mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadinya sebesar Rp. 200.000,-. Pengaruh dari transaksi ini adalah penurunan aset (kas), pada sisi kiri persamaan sebesar Rp. 1.200.000,-. Untuk menyeimbangkannya pada sisi kanan maka ekuitas (modal) berkurang karena untuk membayar beban dan pengambilan pribadi oleh pemilik sebesar Rp. 1.200.000,-.

- 5) Jika bengkel pada tanggal 20 maret membayar angsuran pinjaman bank sebesar Rp. 750.000,00 dan beban bunga sebesar Rp. 67.500,00. Pengaruh transaksi tersebut terhadap persamaan akuntansi adalah...
- Kas berkurang dan modal berkurang
  - Kas berkurang dan utang bank berkurang
  - Kas berkurang, utang bank berkurang, dan modal berkurang
  - Kas bertambah, utang bank berkurang, dan modal berkurang
  - Kas bertambah, utang bank berkurang, dan modal bertambah

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada persamaan transaksi sebagai berikut yaitu kas akan berkurang Rp. 817.500,00 karena digunakan untuk membayar utang bank ditambah dengan beban bunga yang harus dibayar. Utang bank akan berkurang sebesar Rp. 750.000,00 karena digunakan untuk membayar utang bank. Sedangkan untuk membayar beban bunga, modal harus dikurangi Rp. 67.500,00.

#### LATIHAN SOAL MENCATAT TRANSAKSI/DOKUMEN KE DALAM JURNAL

1. Tanggal 1 Januari Ricky menyetorkan uang tunai untuk modal usaha sebesar Rp. 15.000.000,00 untuk mendirikan perusahaan. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Modal Ricky | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Kas         |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Modal Ricky | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Utang usaha |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Kas         | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Utang Usaha |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Kas         | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Modal Ricky |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Beban usaha | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Modal Ricky |                   | Rp. 15.000.000,00 |

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 15.000.000,00 karena pemilik menginvestasikan uang sehingga kas perusahaan bertambah, kas bertambah disebelah debet. Modal Ricky akan bertambah sebesar Rp. 15.000.000,00, modal bertambah disebelah kredit.

2. Tanggal 3 Januari Ricky membeli sebuah kendaraan seharga Rp. 15.000.000,00 untuk mendirikan perusahaan. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Kendaraan	Rp. 15.000.000,00	
Modal Ricky		Rp. 15.000.000,00
b. Kendaraan	Rp. 15.000.000,00	
Utang usaha		Rp. 15.000.000,00
c. Modal Ricky	Rp. 15.000.000,00	
Kendaraan		Rp. 15.000.000,00
d. Modal Ricky	Rp. 15.000.000,00	
Peralatan		Rp. 15.000.000,00
e. Beban usaha	Rp. 15.000.000,00	
Modal Ricky		Rp. 15.000.000,00

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kendaraan akan bertambah Rp. 15.000.000,00, kendaraan bertambah disebelah debit. Modal Ricky akan bertambah sebesar Rp. 15.000.000,00, modal bertambah disebelah kredit.

3. Pada tanggal 4 dibeli perlengkapan tunai seharga Rp. 150.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Peralatan	Rp. 150.000,00	
Modal		Rp. 150.000,00
b. Utang usaha	Rp. 150.000,00	
Perlengkapan		Rp. 150.000,00
c. Kas	Rp. 150.000,00	
Perlengkapan		Rp. 150.000,00
d. Perlengkapan	Rp. 150.000,00	
Utang usaha		Rp. 150.000,00
e. Perlengkapan	Rp. 150.000,00	
Kas		Rp. 150.000,00

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu perlengkapan akan bertambah Rp. 150.000,00, perlengkapan merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 150.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

4. Pada tanggal 5 dibeli peralatan seharga Rp. 4.000.000,00, dibayar tunai sebanyak Rp 500.000,00, sisanya dibayar 3 bulan kemudian. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Modal		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
b. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
c. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00
Modal		Rp. 3.500.000,00
d. Modal	Rp. 4.000.000,00	
Peralatan		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
e. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu peralatan akan bertambah Rp. 4.000.000,00, peralatan merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 500.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit. Peralatan yang dibeli sebesar Rp. 4.000.000,00 namun yang dibayar baru Rp. 500.000,00, sehingga menimbulkan utang usaha sebesar Rp. 3.500.000,00. Utang usaha merupakan liabilitas, sehingga liabilitas bertambah disebelah kredit.

5. Pada tanggal 6 Januari Ricky membayar sewa gedung sebesar Rp. 600.000,00 untuk masa 1 tahun. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- Sewa dibayar dimuka Rp. 600.000,00  

Modal		Rp. 600.000,00
-------	--	----------------
  - Sewa dibayar dimuka Rp. 600.000,00  

Utang usaha		Rp. 600.000,00
-------------	--	----------------
  - Sewa dibayar dimuka Rp. 600.000,00  

Kas		Rp. 600.000,00
-----	--	----------------
  - Utang usaha Rp. 600.000,00  

Sewa dibayar dimuka		Rp. 600.000,00
---------------------	--	----------------
  - Kas Rp. 600.000,00  

Sewa dibayar dimuka		Rp. 600.000,00
---------------------	--	----------------

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu sewa dibayar dimuka akan bertambah Rp. 600.000,00, sewa dibayar dimuka merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 600.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

6. Pada tanggal 8 Januari dibayar rekening listrik, air, dan telepon untuk bulan Januari sebesar Rp. 125.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- Biaya listrik, air, dan telepon Rp. 125.000,00  

Utang bank		Rp. 125.000,00
------------	--	----------------
  - Biaya listrik, air, dan telepon Rp. 125.000,00  

Modal		Rp. 125.000,00
-------	--	----------------
  - Biaya listrik, air, dan telepon Rp. 125.000,00  

Utang usaha		Rp. 125.000,00
-------------	--	----------------
  - Biaya listrik, air, dan telepon Rp. 125.000,00  

Kas		Rp. 125.000,00
-----	--	----------------
  - Biaya listrik, air, dan telepon Rp. 125.000,00  

Piutang usaha		Rp. 125.000,00
---------------	--	----------------

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya akan bertambah Rp. 125.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 125.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

7. Pada tanggal 10 Januari diterima pendapatan bengkel sebesar Rp. 1.500.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- Kas Rp. 1.500.000,00  

Pendapatan bengkel		Rp. 1.500.000,00
--------------------	--	------------------
  - Utang usaha Rp. 1.500.000,00  

Pendapatan bengkel		Rp. 1.500.000,00
--------------------	--	------------------
  - Piutang usaha Rp. 1.500.000,00  

Pendapatan bengkel		Rp. 1.500.000,00
--------------------	--	------------------
  - Pendapatan bengkel Rp. 1.500.000,00  

Kas		Rp. 1.500.000,00
-----	--	------------------

- |                       |                  |                  |
|-----------------------|------------------|------------------|
| e. Pendapatan bengkel | Rp. 1.500.000,00 |                  |
| Piutang usaha         |                  | Rp. 1.500.000,00 |

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 1.500.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 1.500.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

8. Pada tanggal 14 Januari dibayar beban pemasangan iklan pada Harian Republika sebesar Rp. 600.000,00 untuk 6 kali penerbitan mingguan. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

- |                         |                |                |
|-------------------------|----------------|----------------|
| a. Iklan dibayar dimuka | Rp. 600.000,00 |                |
| Modal                   |                | Rp. 600.000,00 |
| b. Iklan dibayar dimuka | Rp. 600.000,00 |                |
| Utang usaha             |                | Rp. 600.000,00 |
| c. Iklan dibayar dimuka | Rp. 600.000,00 |                |
| Kas                     |                | Rp. 600.000,00 |
| d. Utang usaha          | Rp. 600.000,00 |                |
| Iklan dibayar dimuka    |                | Rp. 600.000,00 |
| e. Kas                  | Rp. 600.000,00 |                |
| Iklan dibayar dimuka    |                | Rp. 600.000,00 |

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu iklan dibayar dimuka akan bertambah Rp. 600.000,00, iklan dibayar dimuka merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 600.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

9. Pada tanggal 16 Januari dibayar premi asuransi sebesar Rp. 125.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

- |                   |                |                |
|-------------------|----------------|----------------|
| a. Biaya asuransi | Rp. 125.000,00 |                |
| Utang bank        |                | Rp. 125.000,00 |
| b. Biaya asuransi | Rp. 125.000,00 |                |
| Modal             |                | Rp. 125.000,00 |
| c. Biaya asuransi | Rp. 125.000,00 |                |
| Utang usaha       |                | Rp. 125.000,00 |
| d. Biaya asuransi | Rp. 125.000,00 |                |
| Kas               |                | Rp. 125.000,00 |
| e. Biaya asuransi | Rp. 125.000,00 |                |
| Piutang usaha     |                | Rp. 125.000,00 |

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya asuransi akan bertambah Rp. 125.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 125.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

10. Pada tanggal 20 difakturkan tagihan pada Tn. Rossi biaya perbaikan mobil yang telah diselesaikan sebesar Rp. 2.500.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

- |                    |                  |                  |
|--------------------|------------------|------------------|
| a. Kas             | Rp. 2.500.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 2.500.000,00 |
| b. Utang usaha     | Rp. 2.500.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 2.500.000,00 |
| c. Piutang usaha   | Rp. 2.500.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 2.500.000,00 |

d. Pendapatan bengkel	Rp. 2.500.000,00	
Kas		Rp. 2.500.000,00
e. Pendapatan bengkel	Rp. 2.500.000,00	
Piutang usaha		Rp. 2.500.000,00

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu piutang usaha akan bertambah Rp. 2.500.000,00 karena Tn. Rossi memiliki hutang kepada bengkel, dan bengkel belum menerima uang pendapatan dari perbaikan mobil Tn. Rossi, piutang usaha merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 2.500.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

11. Pada tanggal 21 diterima pinjaman dari Bank BNI sebesar Rp. 5.000.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Modal		Rp. 5.000.000,00
b. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Utang bank		Rp. 5.000.000,00
c. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 5.000.000,00
d. Utang bank	Rp. 5.000.000,00	
Kas		Rp. 5.000.000,00
e. Utang bank	Rp. 5.000.000,00	
Modal		Rp. 5.000.000,00

Jawaban : B

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 5.000.000,00 karena menerima uang dari bank, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Utang bank akan bertambah sebesar Rp. 5.000.000,00, utang bank merupakan liabilitas, sehingga jika bertambah disebelah kredit.

12. Pada tanggal 25 Ricky mengambil ambil uang tunai bengkel Rp. 500.000,00 untuk keperluan pribadi. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Kas	Rp. 500.000,00	
Prive Ricky		Rp. 500.000,00
b. Utang usaha	Rp. 500.000,00	
Prive Ricky		Rp. 500.000,00
c. Piutang usaha	Rp. 500.000,00	
Prive Ricky		Rp. 500.000,00
d. Prive Ricky	Rp. 500.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00
e. Prive Ricky	Rp. 500.000,00	
Piutang usaha		Rp. 500.000,00

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu prive akan bertambah Rp. 500.000,00, prive merupakan biaya sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 500.000,00 karena dilakukan pengambilan uang, kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

13. Pada tanggal 27 dibayar biaya lain-lain sebesar Rp. 50.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah....

a. Biaya lain-lain	Rp. 50.000,00	
Utang bank		Rp. 50.000,00
b. Biaya lain-lain	Rp. 50.000,00	
Modal		Rp. 50.000,00
c. Biaya lain-lain	Rp. 50.000,00	
Utang usaha		Rp. 50.000,00

d. Biaya lain-lain	Rp. 50.000,00	
Kas		Rp. 50.000,00
e. Biaya lain-lain	Rp. 50.000,00	
Piutang usaha		Rp. 50.000,00

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya lain-lain akan bertambah Rp. 50.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 50.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

14. Pada tanggal 29 dibayar gaji karyawan bulan Januari sebesar Rp. 600.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Biaya gaji	Rp. 600.000,00	
Utang bank		Rp. 600.000,00
b. Biaya gaji	Rp. 600.000,00	
Kas		Rp. 600.000,00
c. Biaya gaji	Rp. 600.000,00	
Modal		Rp. 600.000,00
d. Biaya gaji	Rp. 600.000,00	
Utang usaha		Rp. 600.000,00
e. Biaya gaji	Rp. 600.000,00	
Piutang usaha		Rp. 600.000,00

Jawaban : B

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya gaji akan bertambah Rp. 600.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 600.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

15. Pada tanggal 30 dibayar angsuran utang atas pembelian peralatan Rp. 500.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Peralatan	Rp. 500.000,00	
Utang usaha		Rp. 500.000,00
b. Kas	Rp. 500.000,00	
Utang usaha		Rp. 500.000,00
c. Utang usaha	Rp. 500.000,00	
Peralatan		Rp. 500.000,00
d. Utang usaha	Rp. 500.000,00	
Modal		Rp. 500.000,00
e. Utang usaha	Rp. 500.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu Utang usaha akan berkurang Rp. 500.000,00, utang usaha merupakan liabilitas jika berkurang disebelah kredit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 500.000,00 karena digunakan untuk membayar utang, kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

- ❖ Pelajaran telah usai
- ❖ Sepulang sekolah, Bejo mengambil sepeda nenek Rojinem yang kemarin belum selesai diperbaiki dibengkel
- ❖ Ketika dibengkel Bejo menyadari bahwa bengkel merupakan contoh perusahaan jasa. Bejo akhirnya mempelajari beberapa contoh transaksi yang terjadi didalam perusahaan jasa. terjadi percakapan dengan pegawai bengkel:  
Bejo : Bang, kalau bengkel gini dulu modalnya berapa bang ?

Bang bengkel : Kemarin pada awalnys tanggal 1 januari pakde johan memiliki uang Rp. 10.000.000

1. Tanggal 1 Januari Sena menyetorkan uang tunai untuk modal usaha bengkelnya sebesar Rp. 10.000.000,00 untuk mendirikan perusahaan. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Modal Sena	Rp. 10.000.000,00	
Kas		Rp. 10.000.000,00
b. Modal Sena	Rp. 10.000.000,00	
Utang usaha		Rp. 10.000.000,00
c. Kas	Rp. 10.000.000,00	
Utang Usaha		Rp. 10.000.000,00
d. Kas	Rp. 10.000.000,00	
Modal Sena		Rp. 10.000.000,00
e. Beban usaha	Rp. 10.000.000,00	
Modal Sena		Rp. 10.000.000,00

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 10.000.000,00 karena pemilik menginvestasikan uang sehingga kas perusahaan bertambah, kas bertambah disebelah debit. Modal Sena akan bertambah sebesar Rp. 10.000.000,00, modal bertambah disebelah kredit.

Bejo : Apakah cukup itu bang uang Rp. 10.000.000,00 buat modal ?

Bang bengkel : Ya belum, tapi kan pakde Johan udah utang bank sebelumnya, tapi cairnya baru tanggal 2 Januari sebesar Rp. 20.000.000,00

2. Pada tanggal 2 Januari diterima pinjaman dari Bank Mandori sebesar Rp. 5.000.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Modal		Rp. 5.000.000,00
b. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Utang bank		Rp. 5.000.000,00
c. Kas	Rp. 5.000.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 5.000.000,00
d. Utang bank	Rp. 5.000.000,00	
Kas		Rp. 5.000.000,00
e. Utang bank	Rp. 5.000.000,00	
Modal		Rp. 5.000.000,00

Jawaban : B

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 5.000.000,00 karena menerima uang dari bank, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Utang bank akan bertambah sebesar Rp. 5.000.000,00, utang bank merupakan liabilitas, sehingga jika bertambah disebelah kredit.

Bejo : lah ini bangunannya buat bengkelnya beli apa sewa bang ?

Bang bengkel : Ini kemarin tanggal 3 Januari pakde Johan baru membayar sewanya untuk 1 tahun

3. Pada tanggal 3 Januari Sena membayar sewa gedung sebesar Rp. 6.000.000,00 untuk masa 1 tahun. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Sewa dibayar dimuka	Rp. 6.000.000,00	
Modal		Rp. 6.000.000,00
b. Sewa dibayar dimuka	Rp. 6.000.000,00	
Utang usaha		Rp. 6.000.000,00
c. Sewa dibayar dimuka	Rp. 6.000.000,00	
Kas		Rp. 6.000.000,00

- |                     |                  |                  |
|---------------------|------------------|------------------|
| d. Utang usaha      | Rp. 6.000.000,00 |                  |
| Sewa dibayar dimuka |                  | Rp. 6.000.000,00 |
| e. Kas              | Rp. 6.000.000,00 |                  |
| Sewa dibayar dimuka |                  | Rp. 6.000.000,00 |

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu sewa dibayar dimuka akan bertambah Rp. 6.000.000,00, sewa dibayar dimuka merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 6.000.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

Bang bengkel : Selain itu, kan dibutuhkan yang lain-lainnya mas buat buka bengkel ini

Bejo : Apa saja itu bang ?

Bang bengkel : kan kita juga harus membeli peralatan dan perlengkapan mas.

Bejo : Mahal itu bang ?

Bang bengkel : Untuk peralatan itu lebih mahal dari perlegkapan mas, soalnya kan kita juga butuh mesin-mesin, kunci-kunci, spare partnya, yaaa.. kemarin sih tanggal 5 Januari pakde Johan sampai menghabiskan Rp. 17.000.000,00 untuk beli peralatan komplet

4. Jika bengkel pada tanggal 5 Januari melakukan pembelian peralatan bengkel seharga Rp.17.000.000,00. Rp. 15.000.000 dibayar dengan uang tunai dan sisanya dengan kredit. Maka transaksi diatas melibatkan akun...
- Kas sebelah kredit
  - Utang usaha 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 kredit maka utang usaha bertambah (liabilitas bertambah sebelah kredit) dan peralatan perusahaan bertambah maka peralatan bertambah disebelah debit.

Bang bengkel : Itu belum lagi buat perlengkapannya. Kemarin tanggal 7 Januari beli perlengkapan habis Rp. 4.500.000,00

Bejo : Lumayan juga ya bang modalnya kalau mau mendirikan bengkel

Bang bengkel : Lumayan banget mas, kalau gak lumayan ya saya terima buka bengkel sendiri mas gak jadi pegawai seperti ini

Bejo : bener juga ya mas

5. Pada tanggal 7 Januari bengkel melakukan pembelian perlengkapan bengkel seharga Rp. 4.500.000,00 akan dibayar sebulan kemudian. 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 : D

Dari transaksi diatas maka jurnalnya sebagai berikut :

Perlengkapan	Rp. 500.000,00	
Utang usaha		Rp. 500.000,00

Sehingga dengan transaksi diatas maka terdapat 1 akun D dan 1 akun K

Bang bengkel : belum lagi nanti masih bayar-bayar beban mas, seperti listrik, air, gaji dan premi asuransi

Bejo : Itu habis banyak juga bang ? Kan bengkel gini biasanya jarang butuh listrik dan air.

Bang bengkel : Ya.. tidak semahal peralatan dan perlengkapan mas. Tapi kan yang namanya bisnis ya semua harus dihitung mas biar gak rugi

Bejo : bener itu bang. Bayarnya emang berapa bang ?

Bang bengkel : Kemarin tanggal 17 Januari bayar premi asuransi Rp. 1.150.000,00 sama uang listrik dan air Rp. 200.000,00

6. Pada tanggal 17 Januari bengkel melakukan pembayaran premi asuransi seharga Rp. 1.150.000,00 dan membayar listrik dan air Rp. 200.000,00. 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 : B

Dari transaksi diatas maka jurnalnya sebagai berikut :

Premi Asuransi	Rp. 1.150.000,00	
Beban listrik dan air	Rp. 200.000,00	
Kas		Rp. 1.350.000,00

Sehingga dengan transaksi diatas maka terdapat 2 akun D dan 1 akun K

Bejo : ngomong-ngomong soal gaji nih bang. Tadi abang nyebutin bayar gaji, tapi gak disebutin berapanya. Abang dibayar berapa disini bang ?

Bang bengkel : dikit mas, cuman Rp. 800.000,00 per bulan. Disini ada 3 karyawan, jadi pakde Johan tiap tanggal 20 membayar Rp. 2.400.000,00

7. Pada tanggal 20 Januari dibayar gaji karyawan bulan Januari sebesar Rp. 2.400.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...
- Biaya gaji Rp. 2.400.000,00  
Utang bank Rp. 2.400.000,00
  - Biaya gaji Rp. 2.400.000,00  
Kas Rp. 2.400.000,00
  - Biaya gaji Rp. 2.400.000,00  
Modal Rp. 2.400.000,00
  - Biaya gaji Rp. 2.400.000,00  
Utang usaha Rp. 2.400.000,00
  - Biaya gaji Rp. 2.400.000,00  
Piutang usaha Rp. 2.400.000,00

Jawaban : B

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya gaji akan bertambah Rp. 2.400.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 2.400.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

Bejo : daritadi ngomongin pengeluaran terus bang. Pemasukannya juga mesti banyak to bang, lah ini kan bengkel laris disekitar sini

Bang bengkel : Ya lumayanlah mas, soalnya disini kan bisa bengkel macem-macem. Sepeda bisa, motor bisa, mobil bisa, kalau ada yang mau servis odong-odong mungkin juga bisa mas hahaha...

Bejo : beneran bisa bang ?

Bang bengkel : Guyon mas, tapi ya tergantung kerusakannya juga sih mas

Bejo : Kirain bisa beneran bang. Berapa bang kira-kira pendapatan tiap ada job bengkel bang ?

Bang bengkel : Ya tergantung kerusakannya to mas. Seperti kemarin tanggal 21 Januari itu ada yang benerin motor bener-bener rusak parah habis kecelakaan mas, bengkel disini habis Rp. 4.900.000,00 mas.

Bejo : walah lah kok akeh tenan bang habisnya buat bengkel

8. Pada tanggal 21 Januari diterima pendapatan bengkel sebesar Rp. 4.900.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- |                       |                  |                  |
|-----------------------|------------------|------------------|
| a. Kas                | Rp. 4.900.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 4.900.000,00 |
| b. Utang usaha        | Rp. 4.900.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 4.900.000,00 |
| c. Piutang usaha      | Rp. 4.900.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 4.900.000,00 |
| d. Pendapatan bengkel | Rp. 4.900.000,00 |                  |
| Kas                   |                  | Rp. 4.900.000,00 |
| e. Pendapatan bengkel | Rp. 4.900.000,00 |                  |
| Piutang usaha         |                  | Rp. 4.900.000,00 |

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 4.900.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 4.900.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

Bang bengkel : Kemarin juga ada itu Om Roni yang punya pabrik roti depan situ mas, benerin mobil boxnya, tapi belum bayar. Terus kita kirim faktur tanggal 23 Januari kemarin

9. Perusahaan mengirimkan faktur sebagai tagihan kepada Om Roni atas biaya perbaikan mobil yang telah diselesaikan. Jurnal transaksi ini adalah ...
- |                  |        |        |
|------------------|--------|--------|
| a. Piutang usaha | Rp. xx |        |
| Pendapatan       |        | Rp. xx |
| b. 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 |        |
| Om 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

Bang bengkel : Macam-macam sih mas disini model bayarnya, itu ada juga mobil om Suhadi yang sudah selesai pengerjaannya tapi dilunasin semua Rp. 5.600.000,00 bulan depan padahal kemarin tanggal 28 Januari sudah selesai.

10. Pada tanggal 28 biaya perbaikan mobil Om Suhadi yang telah diselesaikan sebesar Rp. 5.600.000,00 namun akan dibayarkan bulan depan. Maka jurnalnya adalah...
- |                    |                  |                  |
|--------------------|------------------|------------------|
| a. Kas             | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| b. Utang usaha     | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| c. Piutang usaha   | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel |                  | Rp. 5.600.000,00 |

- |                       |                  |                  |
|-----------------------|------------------|------------------|
| d. Pendapatan bengkel | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Kas                   |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| e. Pendapatan bengkel | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Piutang usaha         |                  | Rp. 5.600.000,00 |

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu piutang usaha akan bertambah Rp. 5.600.000,00 karena Om Suhadi memiliki hutang kepada bengkel, dan bengkel belum menerima uang pendapatan dari perbaikan mobil Om Suhadi, piutang usaha merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 5.600.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

Bang bengkel : Pendapatan kecil-kecilan yang seperti nambal ban bocor, kompa, ganti onderdil, gitu juga setelah dihitung lumayan mas. Kemarin tanggal 29 Januari dihitung pendapatan-pendapatan kecilnya gitu selama 1 bulan ternyata mendapat Rp. 3.950.000,00. Lumayan kan mas...

Bejo : wah lumayan banget itu bang, padahal cuman kecil-kecilan ya..

11. Pada tanggal 29 Januari diterima pendapatan bengkel selama 1 bulan sebesar Rp. 3.950.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

- |                       |                  |                  |
|-----------------------|------------------|------------------|
| a. Kas                | Rp. 3.950.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 3.950.000,00 |
| b. Utang usaha        | Rp. 3.950.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 3.950.000,00 |
| c. Piutang usaha      | Rp. 3.950.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 3.950.000,00 |
| d. Pendapatan bengkel | Rp. 3.950.000,00 |                  |
| Kas                   |                  | Rp. 3.950.000,00 |
| e. Pendapatan bengkel | Rp. 3.950.000,00 |                  |
| Piutang usaha         |                  | Rp. 3.950.000,00 |

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 3.950.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 3.950.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

Bang bengkel : Selain pendapatan tadi ya ada pendapatan dari penjualan onderdil mas. Ya walaupun itu bukan pendapatan utama kami, tapi kan yang namanya pendapatan juga harus ditulis to mas. Kemarin tanggal 30 Januari diterima hasil penjualan onderdil Rp. 550.000,00

12. Pada tanggal 30 Januari diterima hasil penjualan onderdil sebesar Rp. 550.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

- |                         |                |                |
|-------------------------|----------------|----------------|
| a. Kas                  | Rp. 550.000,00 |                |
| Pendapatan lain-lain    |                | Rp. 550.000,00 |
| b. Utang usaha          | Rp. 550.000,00 |                |
| Pendapatan lain-lain    |                | Rp. 550.000,00 |
| c. Piutang usaha        | Rp. 550.000,00 |                |
| Pendapatan lain-lain    |                | Rp. 550.000,00 |
| d. Pendapatan lain-lain | Rp. 550.000,00 |                |
| Kas                     |                | Rp. 550.000,00 |
| e. Pendapatan lain-lain | Rp. 550.000,00 |                |
| Piutang usaha           |                | Rp. 550.000,00 |

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 550.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika

bertambah disebelah debit. Pendapatan lain-lain akan bertambah sebesar Rp. 550.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit

Bang bengkel : Lah gara-gara itu juga kami jadi kehabisan onderdil mas, padahal masih butuh banyak buat bengkel mobilnya juragan-juragan mas. Kami langsung re-stock perlengkapan bengkel hari itu juga mas tanggal 30 Januari sebesar Rp. 1.025.000,00 yang Rp. 500.000,00 dibayar tunai sisanya dibayar kemudian.

13. Jika bengkel pada tanggal 30 Januari melakukan pembelian perlengkapan bengkel seharga Rp.1.025.000,00. Rp. 500.000 dibayar dengan uang tunai dan sisanya dibayar kemudian. Maka transaksi diatas melibatkan akun...
- Kas sebelah kredit
  - Utang usaha 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 kredit maka utang usaha bertambah (liabilitas bertambah sebelah kredit) dan peralatan perusahaan bertambah maka peralatan bertambah disebelah debit.

Bejo : Lah kalau utang banknya tadi gak dibayar bank ? sampai akhir bulan belum dibayar-bayar bang ?

Bang bengkel : Ya jelas dibayar to mas. Dibayarnya tiap bulan setiap tanggal 2 . Jadi tanggal 2 Februari kemarin bayar angsuran pertama. Untuk utang Rp. 20.000.000,00 itu pakde Johan setiap bulan harus bayar Rp. 1.055.000,00 sampai 20 bulan mas.

Bejo : bunganya berarti Rp. 55.000,00 per bulan berarti ya bang ? lumayan ya bang bunganya  
Bang bengkel : lah mau gimana lagi mas, kalau gak utang ya gak punya modal e mas

14. Pada tanggal 2 Februari dilunasi sebagian pinjaman dari Bank Mandori sebesar Rp. 1.050.000,00 dengan beban bunga Rp. 55.000,00. Maka jurnal transaksi ini adalah...
- |               |                  |                  |
|---------------|------------------|------------------|
| a. Kas        | Rp. 1.055.000,00 |                  |
| Modal         |                  | Rp. 55.000,00    |
| Utang bank    |                  | Rp. 1.000.000,00 |
| b. Kas        | Rp. 1.055.000,00 |                  |
| Utang bank    |                  | Rp. 1.000.000,00 |
| Biaya bunga   |                  | Rp. 55.000,00    |
| c. Kas        | Rp. 1.055.000,00 |                  |
| Biaya bunga   |                  | Rp. 55.000,00    |
| Utang bank    |                  | Rp. 1.000.000,00 |
| d. Utang bank | Rp. 1.000.000,00 |                  |
| Biaya bunga   | Rp. 55.000,00    |                  |
| Kas           |                  | Rp. 1.055.000,00 |
| e. Utang bank | Rp. 1.000.000,00 |                  |
| Biaya bunga   | Rp. 55.000,00    |                  |
| Modal         |                  | Rp. 1.055.000,00 |

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan berkurang Rp. 1.055.000,00 karena digunakan untuk membayar angsuran dari bank, kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit. Utang bank akan berkurang sebesar Rp. 1.000.000,00, utang bank merupakan liabilitas, sehingga jika berkurang disebelah debit. Sedangkan biaya bunga muncul ditransaksi ini sehingga biaya bertambah ada disebelah debit.

Bang bengkel : Kemarin juga tanggal 3 Februari itu bayar kekurangannya beli perlengkapan Rp. 4.500.000,00

Bejo ; berarti udah lunas dong bang perlengkapannya ?

Bang bengkel : yang itu udah, tapi kan kemarin ngutang lagi mas

Bejo : oiya ya...

16. Pada tanggal 3 Februari dibayar angsuran utang atas pembelian perlengkapan Rp. 4.500.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Perlengkapan	Rp. 4.500.000,00	
Utang usaha		Rp. 4.500.000,00
b. Kas	Rp. 4.500.000,00	
Utang usaha		Rp. 4.500.000,00
c. Utang usaha	Rp. 4.500.000,00	
Perlengkapan		Rp. 4.500.000,00
d. Utang usaha	Rp. 4.500.000,00	
Modal		Rp. 4.500.000,00
e. Utang usaha	Rp. 4.500.000,00	
Kas		Rp. 4.500.000,00

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu Utang usaha akan berkurang Rp. 4.500.000,00, utang usaha merupakan libilitas jika berkurang disebelah kredit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 4.500.000,00 karena digunakan untuk membayar utang, kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

Bejo : lah terus yang lainnya dibayar kapan bang ?

Bang bengkel : Kemarin tanggal 10 Februari itu langsung dibayar mas. Soalnya ini kerjaan pada numpuk, takutnya onderdil pada habis tapi gak boleh order gara-gara masih utang. Jadi semua utang langsung dilunasi mas Rp. 525.000,00

17. Pada tanggal 10 Februari dibayar angsuran utang atas pembelian perlengkapan Rp. 525.000,00. Jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Perlengkapan	Rp. 525.000,00	
Utang usaha		Rp. 525.000,00
b. Kas	Rp. 525.000,00	
Utang usaha		Rp. 525.000,00
c. Utang usaha	Rp. 525.000,00	
Kas		Rp. 525.000,00
d. Utang usaha	Rp. 525.000,00	
Perlengkapan		Rp. 525.000,00
e. Utang usaha	Rp. 525.000,00	
Modal		Rp. 525.000,00

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu Utang usaha akan berkurang Rp. 525.000,00, utang usaha merupakan libilitas jika berkurang disebelah kredit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 525.000,00 karena digunakan untuk membayar utang, kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

Bang bengkel : Untuk benerin sepeda kamu ini kemarin (15 Februari ) juga beli perlengkapan lagi mas Rp. 345.000,00. Kalau yang sekarang cash mas.

Bejo : wah jadi ngrepotin bang

Bang bengkel : ya gak ngrepotin to mas wong emang kerjanya bengkel itu kayak gini

18. Pada tanggal 15 Februari bengkel melakukan pembelian perlengkapan bengkel seharga Rp. 345.000,00 secara tunai. Transaksi melibatkan ...

- a. Kas sebelah kredit

- b. Utang usaha sebelah kredit
- c. Perlengkapan sebelah debit
- d. a, b, dan c benar
- e. a dan c benar

Jawaban : E

Dari transaksi diatas maka jurnalnya sebagai berikut :

Perlengkapan	Rp. 345.000,00	
Kas		Rp. 345.000,00

Tiba-tiba om Suhadi datang untuk mengambil mobilnya dan membayar biaya perbaikan  
 Om Suhadi : Lek, aku mau ambil mobilku  
 Bang bengkel : Siap om, yang benerin radiator kan nom ?  
 Om Suhadi : Iyo lek, tapi kan sama keluhan yang lainnya juga. Akinya udah diganti lek ? aku cek dulu ya..  
 Bang bengkel : Sampun om. monggo om mobilnya didalam  
 Beberapa saat kemudian...  
 Om Suhadi : Wah udah joss lek. Pinten niki lek ?  
 Bang bengkel : Rp. 5.600.000,00 sak teknisine om. Monggo bayar dikasir om..  
 Om Suhadi : oooo... nggih..  
 Bang bengkel : suwun nggeh om  
 Om suhadi : sami sami lek

19. Pada tanggal 16 Februari diterima pendapatan bengkel yang pekerjaannya telah diselesaikan bulan kemarin sehingga telah dicatat sebagai piutang pada bulan kemarin sebesar Rp. 5.600.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

- |                       |                  |                  |
|-----------------------|------------------|------------------|
| a. Kas                | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| b. Utang usaha        | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Pendapatan bengkel    |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| c. Piutang usaha      | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Kas                   |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| d. Pendapatan bengkel | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Kas                   |                  | Rp. 5.600.000,00 |
| e. Kas                | Rp. 5.600.000,00 |                  |
| Piutang usaha         |                  | Rp. 5.600.000,00 |

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 5.600.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Piutang usaha akan berkurang sebesar Rp. 5.600.000,00 karena pencatatan pada bulan kemarin adalah piutang maka untuk menghapus piutang yang telah ada maka akun piutang dimunculkan, sehingga piutang usaha merupakan aktiva maka jika berkurang disebelah kredit. Pendapatan bengkel tidak dimunculkan karena telah tercatat pada transaksi sebelumnya.

Bang bengkel : Mas Bejo ini sepedanya sudah selesai

Bejo : oh nggih mas. Pinten mas ?

Bang bengkel : Rp. 55.000,00 mawon mas

Bejo : nggih, ini uangnya mas

Bang bengkel : oh nggih matur suwun nggih mas

Bejo : saya juga terimakasih mas. Saya pamit dulu yam as

20. Pada tanggal 16 Februari diterima pendapatan bengkel mas Bejo sebesar Rp. 55.000,00. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

- |                    |               |               |
|--------------------|---------------|---------------|
| a. Kas             | Rp. 55.000,00 |               |
| Pendapatan bengkel |               | Rp. 55.000,00 |

b. Utang usaha	Rp. 55.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 55.000,00
c. Piutang usaha	Rp. 55.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 55.000,00
d. Pendapatan bengkel	Rp. 55.000,00	
Kas		Rp. 55.000,00
e. Pendapatan bengkel	Rp. 55.000,00	
Piutang usaha		Rp. 55.000,00

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kas akan bertambah Rp. 55.000,00 karena menerima uang pendapatan, kas merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 55.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

- ❖ Terdapat 40 pertanyaan yaitu dilatih soal (20) dan di bengkel (20)
  - ❖ Jika menjawab benar akan mendapatkan skor 2,5
  - ❖ Jika menjawab salah akan mendapatkan skor 0
  - ❖ Jika dapat menjawab semuanya akan diberi skor 100
  - ❖ Dan jika memiliki skor minimal 70 maka akan lolos ke level selanjutnya dan mendapatkan tulisan “Selamat kamu telah memenuhi kompetensi dasar mencatat transaksi kedalam jurnal umum, melakukan posting dari jurnal ke buku besar, dan membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa”
- ❖ Setelah sepedanya selesai diperbaiki, Bejo mengembalikan sepeda nenek Rojinem kerumah nenek Rojinem
  - ❖ Bejo : Nek, ini sepedanya sudah selesai diperbaiki
  - ❖ Nenek Rojinem : Ooo ya, makasih ya le..
  - ❖ Bejo : Sama-sama nek
  - ❖ Nenek Rojinem : Habis berapa ini bengkelnya le ?
  - ❖ Bejo : Rp. 55.000,00 nek
  - ❖ Nenek Rojinem : ini tak kasih Rp. 70.000,00 sisanya buat uang saku besok kesekolah ya le. Makasih ya. sana cepetan pulang udah malam, nanti dicariin ibumu
  - ❖ Bejo : Nggih mbah
- ❖ Sesampainya di rumah, Bejo langsung menemui Ibunya. Memberi tahu bahwa dia sangat lelah sekali hari ini
  - ❖ Ibu menyiapkan makanan untuk Bejo
  - ❖ Bejo mandi kemudian makan
  - ❖ Bejo belajar sebentar
  - ❖ Bejo sangat lelah sehingga belajar hanya sebentar, kemudian tidur

Level 5

Hari 5

- ❖ Bejo sekolah
  - ❖ Bejo diberi materi laporan keuangan
- Materi laporan keuangan :

1. Pengertian Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah laporan yang berisi informasi tentang kondisi keuangan dari hasil operasi perusahaan pada periode tertentu. 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.

2. Tujuan Laporan Keuangan

Laporan keuangan memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Menyajikan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi sejumlah besar pemakai dalam pengambilan keputusan ekonomi
- b) Untuk memenuhi kebutuhan bersama sebagian besar pemakai walaupun tidak menyediakan semua informasi yang memuaskan karena secara umum menggambarkan pengaruh keuangan dari kejadian masa lalu, dan tidak diwajibkan untuk menyediakan informasi nonkeuangan
- c) Untuk menyatakan apa yang telah dilakukan manajemen atau pertanggungjawaban manajemen atas sumber daya yang dipercayakan kepadanya
3. Jenis Laporan Keuangan  
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.
4. Jurnal penutup  
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.  
Akun-akun yang ditutup 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 |

5. Neraca saldo setelah penutupan  
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. 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.
  6. Jurnal pembalik  
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.  
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
- ❖ Bejo diberi tugas kelompok untuk mencari contoh laporan keuangan dua perusahaan jasa kemudian mengerjakan pekerjaan rumah yang ada hubungannya dengan materi laporan keuangan
  - ❖ Tugas kelompok :
    - 1) 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.
- 2) 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.

- 3) 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 menunjukkan 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.

- 4) 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.

- 5) Dalam penyajian neraca yang baik, akun harus disusun dengan klasifikasi sebagai berikut ...
- Aset, liabilitas lancar, ekuitas, dan liabilitas jangka panjang
  - Aset lancar, aset tetap, liabilitas jangka pendek, liabilitas jangka panjang, dan ekuitas
  - Aset, liabilitas, ekuitas, pendapatan, dan beban
  - Aset tetap, aset lancar, liabilitas, ekuitas, dan beban
  - 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

- ❖ Terdapat 5 pertanyaan
  - ❖ Jika menjawab benar akan mendapatkan skor 20
  - ❖ Jika menjawab salah akan mendapatkan skor 0
  - ❖ Jika dapat menjawab semuanya akan diberi skor 100
  - ❖ Dan jika memiliki skor minimal 70 maka akan lolos ke level selanjutnya dan mendapatkan tulisan “Selamat kamu telah memenuhi kompetensi dasar mengkaji referensi untuk menyusun laporan keuangan berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja”
- ❖ Bejo satu kelompok dengan Alexander
  - ❖ Bejo janjian dengan Alexander untuk mencari contoh laporan keuangan perusahaan jasa nanti jam 3 lalu mengerjakan pekerjaan rumah tugas kelompok dirumah Alexander
  - ❖ Bejo selesai sekolah
  - ❖ Bejo pulang kerumah
  - ❖ Bejo bertemu dengan ibu
  - ❖ Ibu meminta Bejo untuk mengantarnya ke salon
  - ❖ Sesampainya disalon Bejo mempunyai ide untuk mencari contoh laporan keuangan perusahaan jasa karena salon termasuk perusahaan jasa
  - ❖ Bejo meminta tolong kepada karyawan untuk memberikan contoh laporannya kepada Bejo
- Laporan keuangan salon :

## 1. Laporan laba rugi

Eva Salon Laporan Laba/Rugi Per 31 Desember 2006		
Pendapatan:		
Pendapatan salon		Rp5.450.000,00
Beban operasional:		
Beban sewa	Rp 300.000,00	
Beban iklan	Rp 50.000,00	
Beban gaji	Rp 470.000,00	
Beban telepon dan listrik	Rp 150.000,00	
Beban perlengkapan	Rp1.500.000,00	
Beban penyus. Peralatan salon	<u>Rp1.300.000,00</u>	
Total beban operasional		<u>(Rp3.770.000,00)</u>
Laba bersih		<u>Rp1.680.000,00</u>

## 2. Neraca

Eva Salon Neraca Per 31 Desember 2005		
<b>Aktiva</b>		
<b>Aktiva lancar</b>		
Kas	Rp 6.600.000,00	
Piutang	Rp 1.750.000,00	
Perlengkapan	Rp 5.500.000,00	
Sewa dibayar dimuka	<u>Rp 900.000,00</u>	
Jumlah aktiva lancar		Rp14.750.000,00
<b>Aktiva tetap</b>		
Peralatan	Rp13.000.000,00	
Akum. Penyusutan peralatan	<u>(Rp1.300.000,00)</u>	
Jumlah aktiva tetap	Rp11.700.000,00	
Jumlah aktiva		<u>Rp26.450.000,00</u>
<b>Kewajiban</b>		
<b>Utang lancar</b>		
Utang usaha	Rp2.500.000,00	
Utang gaji	<u>Rp 170.000,00</u>	
Jumlah utang lancar		Rp2.670.000,00
<b>Modal</b>		
Modal pemilik		Rp23.780.000,00
Jumlah kewajiban dan modal		<u>Rp26.450.000,00</u>

## 3. Laporan perubahan modal

Eva Salon Laporan Perubahan Modal Per 31 Desember 2005		
Modal awal		Rp22.300.000,00
Laba bersih Des 2006	Rp1.680.000,00	
Pengambilan prive	<u>(Rp200.000,00)</u>	
Penambahan modal		Rp 1.480.000,00
Modal akhir pemilik 31 Des 2006		<u>Rp23.780.000,00</u>

## 4. Laporan perubahan kas

Eva Salon	
Laporan Arus Kas	
Untuk Periode yang berakhir 31 Desember 2005	
Sumber kas dari:	
Hasil operasi (laba bersih)	Rp1.680.000,00
Ditambah dengan:	
- Penurunan sewa peralatan dimuka	Rp100.000,00
- Akum. Peny. Peralatan	Rp200.000,00
- Kenaikan utang usaha	Rp500.000,00
- Kenaikan utang gaji	<u>Rp 20.000,00</u>
	Rp 820.000,00
	Rp2.500.000,00
Dikurangi dengan:	
- Kenaikan piutang	<u>(Rp250.000,00)</u>
	Rp2.250.000,00
Penggunaan kas untuk:	
- Pemakaian perlengkapan	Rp 500.000,00
- Pembelian peralatan	Rp1.000.000,00
- Pengambilan prive	<u>Rp 200.000,00</u>
	<u>(Rp1.700.000,00)</u>
Kenaikan kas	Rp 550.000,00

- ❖ Setelah ibunya selesai, Bejo langsung pulang kerumah
- ❖ Dijalan Bejo dan Ibu Bejo bertemu dengan Kakek Roberto
- ❖ Kakek Roberto meminta tolong untuk melaundry kan bajunya di Dry cleaning karena kakek Roberto sedang mengalami encok
- ❖ Ibu berbicara kepada Bejo, jika Dry cleaning merupakan salah satu contoh perusahaan jasa, jadi mengapa tidak sekalian Bejo mencari contoh laporan keuangannya disana saja
- ❖ Bejo mengiyakan perkataan ibu
- ❖ Kemudian Bejo menuju rumah Alexander dengan membawa baju yang akan dilaundry
- ❖ Bejo berbicara kepada Alexander bahwa ia dimintai tolong oleh kakek Roberto untuk ke laundry, dan bagaimana jika kita mencari contoh laporan keuangannya dilaundry saja. Bejo juga bercerita bahwa ia telah mendapatkan 1 contoh laporan keuangan perusahaan jasa yaitu salon
- ❖ Alexander mengiyakan saran bejo, mereka segera menuju ke laundry
- ❖ Di laundry bejo berbicara dengan karyawannya
- ❖ Bejo bertanya apakah boleh Bejo untuk meminta contoh laporan keuangan laundry
- ❖ Karyawannya menjawab, boleh asalkan kamu harus membantu saya terlebih dahulu
- ❖ Karyawan meminta Bejo untuk menyortir pakaian sesuai dengan warnanya dan dimasukan kedalam keranjang yang sesuai dengan warna baju masing-masing (mini games)
- ❖ Setelah bejo membantu karyawan tersebut, Bejo diberikan contoh laporan keuangan oleh karyawan tersebut

Laporan keuangan laundry :

## 1. Neraca

**Rumah Cuci Laundry Service  
Neraca Awal  
Januari 2009**

<b>Aktiva</b>	
Aktiva Lancar :	
Kas	Rp. 40.000.000
Piutang	Rp. -
Persediaan	Rp. -
Gaji Karyawan	Rp. -
Jumlah Aktiva Lancar	Rp. 40.000.000
Aktiva Tetap	
Peralatan Toko	Rp. -
Gedung	Rp. -
Tanah	Rp. -
Akumulasi Penyusutan	Rp. -
Jumlah Aktiva tetap	Rp. -
Jumlah Aktiva	<u>Rp. 40.000.000</u>
<b>Pasiva</b>	
Utang Lancar :	
Utang dagang	Rp. -
Utang Jangka Panjang	
Utang Hipotik	Rp. -
Jumlah Utang	Rp. -
Modal	Rp. 40.000.000
Jumlah Pasiva	<u>Rp. 40.000.000</u>

**Rumah Cuci Laundry Service  
Neraca  
per 31 Januari 2009**

<b>Aktiva</b>	
Aktiva Lancar :	
Kas	Rp. 20.375.000
Piutang	Rp. -
Persediaan / Perlengkapan	Rp. 275.000
Gaji Karyawan	Rp. -
Jumlah Aktiva Lancar	Rp. 20.650.000
Aktiva Tetap	
Peralatan Toko	Rp. 20.000.000
Gedung	Rp. -
Tanah	Rp. -
Akumulasi Penyusutan	Rp. (417.000)
Jumlah Aktiva tetap	Rp. 19.583.000
Jumlah Aktiva	<u>Rp. 40.233.000</u>
<b>Pasiva</b>	
Utang Lancar :	
Utang dagang	Rp. -
Utang Jangka Panjang	
Utang Hipotik	Rp. -
Jumlah Utang	Rp. -
Modal	Rp. 40.233.000
Jumlah Pasiva	<u>Rp. 40.233.000</u>

## 2. Laporan laba rugi

**Rumah Cuci Laundry Service**  
**Laporan Laba Rugi**  
**Per 31 Januari 2009**

+ <b>Penghasilan</b>		
Penjualan [tunai]	Rp. 6.975.000	
Penjualan [corporate]	Rp. 450.000	
Pendapatan Sponsor [Branding Store]	Rp. 3.000.000	
Jumlah Penghasilan		<b>Rp. 10.425.000</b>
<b>Biaya-biaya</b>		
Biaya Operasional Usaha		
Biaya Sewa Gedung	Rp. 1.000.000	
Biaya Renovasi	Rp. 1.200.000	
Biaya Perlengkapan [yang terpakai]	Rp. 1.225.000	
Biaya Air [PDAM]	Rp. 130.000	
Biaya Listrik [PLN]	Rp. 75.000	
Biaya Telp [Telkom]	Rp. 70.000	
Biaya Transport	Rp. 25.000	
Biaya Penyusutan	Rp. 417.000	
Jumlah Biaya Operasional Usaha		Rp. 4.142.000
Biaya Promosi & Entertaint		
Pamflet, Brosur, Baliho dll	Rp. 1.500.000	
Opening Store / Ceremonial	Rp. 1.000.000	
Jumlah Biaya Promosi		Rp. 2.500.000
Biaya Administrasi dan Umum		
Biaya Gaji Karyawan		Rp. 1.900.000
Biaya lain-lain		
Sampah	Rp. 30.000	
Iuran Keamanan	Rp. 50.000	
Sumbangan	Rp. 70.000	
Jumlah biaya lain-lain		Rp. 150.000
Jumlah Biaya		<b>Rp. 8.692.000</b>
<b>Laba Bersih Usaha</b>		<b>Rp. 1.733.000</b>

## 3. Laporan perubahan modal

**Rumah Cuci Laundry Service**  
**Laporan Perubahan Modal**  
**Per 31 Januari 2009**

	Modal Awal 1 Januari 2009		Rp. 40.000.000
TuneUp Utilities.Ink	Laba Bersih Januari 2009	Rp. 1.733.000	
	Pengambilan Pribadi	Rp. (1.500.000)	
			Rp. 233.000
	<b>Modal per 31 Januari 2009</b>		<b>Rp. 40.233.000</b>

- ❖ Bejo dan Alexander berjalan menuju rumah Alexander
- ❖ Bejo dan Alexander menuju kamar Alexander untuk mengerjakan pekerjaan rumah tugas kelompok mereka
- ❖ Mereka mengerjakan pekerjaan rumah bersama
- ❖ Setelah selesai, bejo berpamitan dengan Alexander untuk pulang
- ❖ Bejo pulang kerumah
- ❖ Bejo kemudian mandi
- ❖ Ibu bejo memanggil bejo untuk makan malam
- ❖ Bejo makan malam
- ❖ Bejo sangat lelah sekali
- ❖ Bejo mengantuk
- ❖ Bejo tidur

## Level 6

### Hari 6

- ❖ Bejo bangun
- ❖ Bejo mandi
- ❖ Bejo sarapan
- ❖ Bejo berpamitan
- ❖ Bejo berjalan menuju ke sekolah
- ❖ Bejo hari ini ulangan kenaikan kelas
- ❖ Pak guru sudah siap dengan lembar ujian
- ❖ Murid-murid sudah bersiap ditempat duduknya
- ❖ Pak guru membagikan soal dan lembar jawab
- ❖ Bejo mengerjakan soal ujiannya
  - 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) 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) 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...
- Rp. 170.000.000,-
  - Rp. 150.000.000,-
  - Rp. 165.000.000,-
  - Rp. 155.000.000,-
  - 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.

- 4) Berikut ini merupakan transaksi keuangan, kecuali...
- Pengalokasian beban
  - Penyusutan mesin
  - Penghapusan piutang
  - Pinjaman uang ke bank
  - 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.

- 5) Aset adalah sumber daya yang ...
- Dimiliki perusahaan dan dijual ke perusahaan lain
  - Diproduksi perusahaan dan dijual kepada konsumen
  - Dimiliki perusahaan dan mempunyai nilai uang yang dapat memberikan manfaat ekonomi dimasa depan
  - Dimiliki perusahaan yang dipinjamkan ke perusahaan lain
  - 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 :

- 1) Aset tersebut digunakan sendiri maupun bersama aset lain dalam produksi barang dan jasa yang dijual oleh perusahaan
- 2) Aset tersebut dipertukarkan dengan aset lain
- 3) Aset tersebut digunakan untuk menyelesaikan liabilitas.
- 4) Aset tersebut dibagikan kepada pemilik perusahaan.

Aset dibagi kedalam beberapa kelompok :

- 1) Aset lancar
  - 2) Investasi jangka panjang
  - 3) Aset tetap
  - 4) Aset tidak berwujud
  - 5) Aset lain-lain
- 6) 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

- 7) 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 :

1. 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.
2. Beban diluar usaha adalah beban yang dikeluarkan, tetapi tidak ada hubungannya dengan usaha pokok perusahaan, misalnya beban bunga dan rugi dari penjualan aset.

- 8) Pendapatan bunga bagi perusahaan bukan bank, termasuk kedalam pendapatan...
- Pendapatan diterima dimuka
  - Pendapatan penjualan
  - Pendapatan operasional
  - Pendapatan nonoperasional
  - 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 :

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

- 9) 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....

- I
- II
- III
- IV
- 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.

10) 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,-
- Rp. 1.060.000,-
- Rp. 1.760.000,-
- 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

11) I. Aset

II. Liabilitas

III. Ekuitas

IV. Pendapatan

V. Beban

Akun-akun diatas jika bertambah disisi kredit, kecuali

- I dan II
- I dan III
- I dan V
- II dan III
- 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

12) 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. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

- 13) Tahap pertama dalam siklus akuntansi adalah pencatatan dalam jurnal dan akun buku besar. Siklus selanjutnya adalah ...
- Neraca Saldo
  - Persamaan akuntansi
  - Jurnal penutup
  - Jurnal pembalik
  - 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. Kertas kerja tidak termasuk dalam siklus akuntansi, akan tetapi kertas kerja sangat penting dibuat oleh perusahaan sebagai konsep untuk menyusun laporan keuangan.

- 14) Berikut disediakan akun-akun
- Perlengkapan
  - Kas
  - Aset tetap
  - Beban dibayar dimuka
  - Beban yang masih harus dibayar
  - Pendapatan diterima dimuka
  - Pendapatan yang masih harus diterima
  - Ekuitas
  - Prive

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

- I, II, III, IV, V, VI
- II, III, IV, V, VI, VII
- I, III, IV, V, VI, VIII
- I, III, IV, V, VI, VII
- 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 :

- Perlengkapan
- Penyusutan aset tetap
- Beban dibayar dimuka
- Pendapatan diterima dimuka
- Beban yang masih harus dibayar
- Pendapatan yang masih harus diterima

- 15) 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

- 16) 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,-

- 17) Akun-akun nominal yang telah disesuaikan dipindahkan ke kolom...

- Debit neraca
- Kredit neraca
- Laba rugi
- Perubahan ekuitas
- Arus kas

Jawaban : C

Setelah disesuaikan maka akun-akun pada neraca saldo disesuaikan akan dipisahkan kedalam akun nominal dan akun riil. Akun nominal akan dimasukan kedalam kolom laba rugi sedangkan akun riil akan dimasukan ke akun neraca. 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 akunya terbawa dari satu periode

ke periode berikutnya. Akun riil terdiri dari tiga kelompok yaitu aset, liabilitas dan ekuitas.

- 18) Jika fotokopian pada tanggal 20 maret membeli 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.

- 19) Jika bengkel pada tanggal 20 maret membayar angsuran pinjaman bank sebesar Rp. 750.000,00 dan beban bunga sebesar Rp. 67.500,00. Pengaruh transaksi tersebut terhadap persamaan akuntansi adalah...
- Kas berkurang dan modal berkurang
  - Kas berkurang dan utang bank berkurang
  - Kas berkurang, utang bank berkurang, dan modal berkurang
  - Kas bertambah, utang bank berkurang, dan modal berkurang
  - Kas bertambah, utang bank berkurang, dan modal bertambah

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada persamaan transaksi sebagai berikut yaitu kas akan berkurang Rp. 817.500,00 karena digunakan untuk membayar utang bank ditambah dengan beban bunga yang harus dibayar. Utang bank akan berkurang sebesar Rp. 750.000,00 karena digunakan untuk membayar utang bank. Sedangkan untuk membayar beban bunga, modal harus dikurangi Rp. 67.500,00.

- 20) Tanggal 3 Januari Ricky membeli sebuah kendaraan seharga Rp. 15.000.000,00 untuk mendirikan perusahaan. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...
- |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Kendaraan   | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Modal Ricky |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Kendaraan   | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Utang usaha |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Modal Ricky | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Kendaraan   |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Modal Ricky | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Peralatan   |                   | Rp. 15.000.000,00 |
  - |             |                   |                   |
|-------------|-------------------|-------------------|
| Beban usaha | Rp. 15.000.000,00 |                   |
| Modal Ricky |                   | Rp. 15.000.000,00 |

Jawaban : A

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu kendaraan akan bertambah Rp. 15.000.000,00, kendaraan bertambah disebelah debet. Modal Ricky akan bertambah sebesar Rp. 15.000.000,00, modal bertambah disebelah kredit.

21) Pada tanggal 5 dibeli peralatan seharga Rp. 4.000.000,00, dibayar tunai sebanyak Rp 500.000,00, sisanya dibayar 3 bulan kemudian. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Modal		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
b. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
c. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00
Modal		Rp. 3.500.000,00
d. Modal	Rp. 4.000.000,00	
Peralatan		Rp. 500.000,00
Utang usaha		Rp. 3.500.000,00
e. Peralatan	Rp. 4.000.000,00	
Kas		Rp. 500.000,00

Jawaban : E

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu peralatan akan bertambah Rp. 4.000.000,00, peralatan merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 500.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit. Peralatan yang dibeli sebesar Rp. 4.000.000,00 namun yang dibayar baru Rp. 500.000,00, sehingga menimbulkan utang usaha sebesar Rp. 3.500.000,00. Utang usaha merupakan liabilitas, sehingga liabilitas bertambah disebelah kredit.

22) Pada tanggal 6 Januari Ricky membayar sewa gedung sebesar Rp. 600.000,00 untuk masa 1 tahun. Bagaimanakah jurnal transaksi tersebut...

a. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Modal		Rp. 600.000,00
b. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Utang usaha		Rp. 600.000,00
c. Sewa dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Kas		Rp. 600.000,00
d. Utang usaha	Rp. 600.000,00	
Sewa dibayar dimuka		Rp. 600.000,00
e. Kas	Rp. 600.000,00	
Sewa dibayar dimuka		Rp. 600.000,00

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu sewa dibayar dimuka akan bertambah Rp. 600.000,00, sewa dibayar dimuka merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 600.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

23) Pada tanggal 14 Januari dibayar beban pemasangan iklan pada Harian Republika sebesar Rp. 600.000,00 untuk 6 kali penerbitan mingguan. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Iklan dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Modal		Rp. 600.000,00
b. Iklan dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Utang usaha		Rp. 600.000,00
c. Iklan dibayar dimuka	Rp. 600.000,00	
Kas		Rp. 600.000,00

d. Utang usaha	Rp. 600.000,00	
Iklan dibayar dimuka		Rp. 600.000,00
e. Kas	Rp. 600.000,00	
Iklan dibayar dimuka		Rp. 600.000,00

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu iklan dibayar dimuka akan bertambah Rp. 600.000,00, iklan dibayar dimuka merupakan aktiva, sehingga jika bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 600.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

24) Pada tanggal 16 Januari dibayar premi asuransi sebesar Rp. 125.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Biaya asuransi	Rp. 125.000,00	
Utang bank		Rp. 125.000,00
b. Biaya asuransi	Rp. 125.000,00	
Modal		Rp. 125.000,00
c. Biaya asuransi	Rp. 125.000,00	
Utang usaha		Rp. 125.000,00
d. Biaya asuransi	Rp. 125.000,00	
Kas		Rp. 125.000,00
e. Biaya asuransi	Rp. 125.000,00	
Piutang usaha		Rp. 125.000,00

Jawaban : D

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu biaya asuransi akan bertambah Rp. 125.000,00, biaya bertambah disebelah debit. Kas akan berkurang sebesar Rp. 125.000,00 karena digunakan untuk membayar (tunai), kas merupakan aktiva sehingga jika berkurang disebelah kredit.

25) Pada tanggal 20 difakturkan tagihan pada Tn. Rossi biaya perbaikan mobil yang telah diselesaikan sebesar Rp. 2.500.000,00. Maka jurnal transaksi tersebut adalah...

a. Kas	Rp. 2.500.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 2.500.000,00
b. Utang usaha	Rp. 2.500.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 2.500.000,00
c. Piutang usaha	Rp. 2.500.000,00	
Pendapatan bengkel		Rp. 2.500.000,00
d. Pendapatan bengkel	Rp. 2.500.000,00	
Kas		Rp. 2.500.000,00
e. Pendapatan bengkel	Rp. 2.500.000,00	
Piutang usaha		Rp. 2.500.000,00

Jawaban : C

Transaksi tersebut akan berdampak pada jurnal sebagai berikut yaitu piutang usaha akan bertambah Rp. 2.500.000,00 karena Tn. Rossi memiliki hutang kepada bengkel, dan bengkel belum menerima uang pendapatan dari perbaikan mobil Tn. Rossi, piutang usaha merupakan aktiva sehingga jika bertambah disebelah debit. Pendapatan bengkel akan bertambah sebesar Rp. 2.500.000,00, pendapatan bertambah disebelah kredit.

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

- Pendapatan, beban, dan prive
- Pendapatan, beban, dan liabilitas
- 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 menunjukkan 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.

- 27) 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.

- 28) 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

- 29) 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.

- 30) 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.

- 31) 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 |
- 32) 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 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 |
|    | 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 |
- 33) 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.

- 34) 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.

- 35) 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.

- 36) Jurnal pembalik dibuat pada...
- Awal periode akuntansi
  - Setiap periode
  - Setiap akhir bulan
  - Setiap awal bulan
  - 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.

37) 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.

38) 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.

39) 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
- 40) 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

- ❖ Terdapat 40 pertanyaan yaitu dilatih soal (20) dan di bengkel (20)
  - ❖ Jika menjawab benar akan mendapatkan skor 2,5
  - ❖ Jika menjawab salah akan mendapatkan skor 0
  - ❖ Jika dapat menjawab semuanya akan diberi skor 100
- Jika bejo ingin naik kelas maka poin yang didapat bejo harus lebih dari 70
- Jika poin bejo kurang dari 70 maka bejo tidak akan naik kelas
- ❖ Jika bejo naik kelas maka akan muncul tulisan “SELAMAT !!! BEJO TELAH MENCAPAI NILAI KKM DISETIAP KOMPETENSI DASAR, SEHINGGA BEJO AKAN NAIK KE KELAS 2”
- ❖ Jika bejo tidak naik kelas maka akan muncul tulisan “MAAF ☹ ☹ ☹ BEJO BELUM MENCAPAI NILAI KKM DISETIAP KOMPETENSI DASAR, SEHINGGA BEJO TIDAK NAIK KE KELAS 2”
- ❖ GAME OVER

**LAMPIRAN II****Kelayakan *Educative Game***

<b>Lampiran A</b>	<b>Instrumen Penelitian</b>
<b>Lampiran B</b>	<b>Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Guru dan Siswa</b>
<b>Lampiran C</b>	<b>Rekapitulasi Kuesioner Validasi Ahli</b>
<b>Lampiran D</b>	<b>Rekapitulasi Kuesioner Validasi Siswa</b>



## A. INSTRUMEN PENELITIAN

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Kelas XI SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Ahli Materi : Andian Ari Istiningrum, M.Com

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “Accounting Life”
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.	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2.	Tujuan pembelajaran relevan dengan isi (SK dan KD)					
3.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
4.	Materi yang disajikan mutakhir					
5.	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
6.	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut					
7.	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas					
8.	Materi yang disampaikan bermanfaat					
9.	Materi yang disampaikan mudah dipahami					
10.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA kelas XI					
<b>Aspek Soal</b>						
11.	Soal dirumuskan dengan jelas					
12.	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
13.	Soal benar secara teori dan konsep					
14.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
15.	Soal yang disajikan bervariasi					
16.	Adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi					

17.	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					
18.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang ada					
19.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
20.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
21.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
22.	Istilah yang digunakan dalam soal mudah dipahami siswa dan tidak ambigu					
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>						
23.	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					
24.	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
25.	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)



#### 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,

Andian Ari Istiningrum, M.Com

NIP. 198009022005012001

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Ahli Materi : Totok Heru TM., M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “*Accounting Life*”.
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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1.	Ukuran file aplikasi tidak besar					
2.	Aplikasi berjalan tidak lambat					
3.	Aplikasi tidak <i>error</i> atau berhenti pada saat pengoperasian					
4.	Aplikasi tidak menyebabkan komputer error atau berhenti					
5.	Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi <i>software</i>					
6.	Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi <i>hardware</i>					
7.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah					
8.	Program terpaket dengan terpadu					
9.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
10.	Aplikasi ini memiliki bantuan permasalahan ( <i>trouble shooting</i> ) yang jelas					
11.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas					
12.	Aplikasi ini menyediakan bantuan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan <i>game</i>					
13.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
14.	User dapat berinteraksi dengan aplikasi					
15.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					

16.	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu					
17.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat					
18.	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik					
19.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
20.	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
21.	Pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat					
22.	Animasi yang digunakan menarik					
23.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
24.	Navigasi yang digunakan sederhana					
25.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik					

#### 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)



LEMBAR EVALUASI  
UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Ahli Materi : Susi Purwestri, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “*Accounting Life*”.
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* (  $\checkmark$  ) 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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1.	Aplikasi tidak <i>error</i> atau berhenti pada saat pengoperasian					
2.	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>error</i> atau berhenti					
3.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah					
4.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas					
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD					
6.	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar isi (SK dan KD)					
7.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
8.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
9.	Materi yang disampaikan secara mendalam					
10.	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut					
11.	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
12.	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini					
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
13.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA kelas XI, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					

14.	Soal yang disajikan bervariasi					
15.	Soal dirumuskan dengan jelas					
16.	Soal benar secara teori dan konsep					
17.	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
18.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
19.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
20.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
21.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
22.	Penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu					
23.	<i>Background</i> yang digunakan menarik					
24.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
25.	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
26.	Animasi yang digunakan menarik					
27.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik					
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
28.	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
29.	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa					
30.	Media mendorong rasa ingin tahu siswa					

## B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (A)



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,

Susi Purwesti, S.Pd

NIP. 197301262008012003

LEMBAR EVALUASI  
UNTUK SISWA

Nama : .....

Kelas : .....

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa pada Kelas XI SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi “*Accounting Life*”.
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* (  $\checkmark$  ) 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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
1.	Media mendorong rasa ingin tahu anda					
2.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
3.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi					
4.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda					
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5.	Materi yang disajikan jelas dan mudah untuk dipahami					
6.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis					
7.	Pembahasan jawaban soal dalam <i>game</i> jelas					
8.	Bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> komunikatif					
9.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi					
10.	Alur penyampaian materi dalam <i>game</i> runtut dan jelas					
11.	Soal dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami					
12.	Soal-soal dalam game sesuai dengan materi					
13.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami					

Aspek Komunikasi Visual					
14.	Musik yang digunakan dalam game menarik				
15.	Music yang digunakan tidak mengganggu				
16.	Tulisan dalam game dapat dibaca dengan jelas				
17.	Tampilan yang digunakan dalam game menarik				
18.	Petunjuk arah navigasi dapat dioperasikan dengan mudah				
19.	Petunjuk arah navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik				
20.	Animasi yang digunakan menarik				
21.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran ini kreatif dan inovatif				
22.	Lay out design dan warna yang digunakan sesuai dan menarik				

#### 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. 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,

.....

## HASIL VALIDASI AHLI MEDIA, AHLI MATERI, GURU DAN SISWA

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMAN 1 Pleret

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Ahli Materi : Totok Heru MT., M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “*Accounting Life*”.
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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1.	Ukuran file aplikasi tidak besar	✓				
2.	Aplikasi berjalan tidak lambat		✓			
3.	Aplikasi tidak <i>error</i> atau berhenti pada saat pengoperasian		✓			
4.	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>error</i> atau berhenti		✓			
5.	Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi <i>software</i>		✓			
6.	Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi <i>hardware</i>		✓			
7.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah		✓			
8.	Program terpaket dengan terpadu		✓			
9.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas			✓		
10.	Aplikasi ini memiliki bantuan permasalahan ( <i>trouble shooting</i> ) yang jelas			✓		
11.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas		✓			
12.	Aplikasi ini menyediakan bantuan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan <i>game</i>		✓			
13.	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓				
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
14.	User dapat berinteraksi dengan aplikasi		✓			
15.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			

16.	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu		✓			
17.	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat		✓			
18.	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik		✓			
19.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓				
20.	Tulisan dapat dibaca dengan baik		✓			
21.	Pemilihan warna dalam aplikasi sudah tepat		✓			
22.	Animasi yang digunakan menarik	✓				
23.	Animasi yang digunakan tidak mengganggu		✓			
24.	Navigasi yang digunakan sederhana		✓			
25.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik		✓			

## 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.	Tool maximize tdk aktif	- Tool maximize diaktifkan
2.	Tidak ada capaian kompetensi yg diharapkan pada awal media	- Diberikan capaian kompetensi yang diharapkan di awal media.
3.	Kesalahan ketik, pemotongan kalimat	- diperbaiki.
4.	shot kurang dari 70 langsung <del>dan</del> over	- jika kurang dari 70 mestinya remidi.

### C. Komentar dan Saran

1. Materi ditampilkan dengan tetap menonjolkan kata-kata penting dengan warna yg berbeda.
2. INN masuk pd pintu rumah dan sekolah, diganti dg IN saja.
3. Pada saat install program akan lebih baik jika sdialain muncul short cut pada desktop.

### D. Kesimpulan

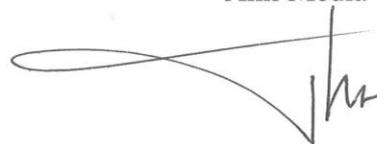
Aplikasi ini dinyatakan \*):

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, 10 Juli/Agustus 2015

Ahli Media



Totok Heru TM., M.Pd.

NIP. 19680406 199303 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMAN 1 Pleret  
Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS  
Mata Pelajaran : Akuntansi  
Peneliti : Dwi Kartiko Aji  
Ahli Materi : Andian Ari Istiningrum, M.Com

## Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “Accounting Life”
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* (  $\checkmark$  ) 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.	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		✓			
2.	Tujuan pembelajaran relevan dengan isi (SK dan KD)		✓			
3.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran		✓			
4.	Materi yang disajikan mutakhir		✓			
5.	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
6.	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut		✓			
7.	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas		✓			
8.	Materi yang disampaikan bermanfaat		✓			
9.	Materi yang disampaikan mudah dipahami			✓		
10.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA kelas XI		✓			
<b>Aspek Soal</b>						
11.	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
12.	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
13.	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
14.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
15.	Soal yang disajikan bervariasi		✓			
16.	Adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

17.	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran		✓			
18.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang ada		✓			
19.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓			
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
20.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
21.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi		✓			
22.	Istilah yang digunakan dalam soal mudah dipahami siswa dan tidak ambigu		✓			
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>						
23.	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar			✓		
24.	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri			✓		
25.	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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 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,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andian Ari Istiningrum'.

Andian Ari Istiningrum, M.Com

NIP. 198009022005012001

**LEMBAR EVALUASI  
UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif “*Accounting life*” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMAN 1 Pleret

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Ahli Materi : Susi Purwestri, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game* edukasi “Accounting Life”.
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* (  $\checkmark$  ) 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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1.	Aplikasi tidak <i>error</i> atau berhenti pada saat pengoperasian		✓			
2.	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>error</i> atau berhenti		✓			
3.	Proses instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah			✓		
4.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas		✓			
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD		✓			
6.	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar isi (SK dan KD)		✓			
7.	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran		✓			
8.	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas			✓		
9.	Materi yang disampaikan secara mendalam		✓			
10.	Materi disampaikan secara sistematis dan runtut		✓			
11.	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
12.	Materi yang disampaikan sesuai kondisi saat ini		✓			
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
13.	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMA kelas XI, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah		✓			

14.	Soal yang disajikan bervariasi		✓			
15.	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
16.	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
17.	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
18.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓			
19.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif			✓		
20.	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi		✓			
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
21.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			
22.	Penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu		✓			
23.	<i>Background</i> yang digunakan menarik		✓			
24.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik		✓			
25.	Tulisan dapat dibaca dengan baik		✓			
26.	Animasi yang digunakan menarik		✓			
27.	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik		✓			
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
28.	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri		✓			
29.	Media dapat membantu menambah pengetahuan siswa		✓			
30.	Media mendorong rasa ingin tahu 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)



**D. Kesimpulan**

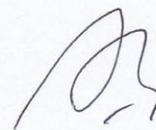
Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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, 19 September 2015

Guru,



Susi Purwestri, S.Pd

NIP. 197301262008012003

**LEMBAR EVALUASI  
UNTUK SISWA**

**Nama** : Agus Mardiyanto  
**Kelas** : XI Soc 2

**Judul Penelitian** : Pengembangan *Game* Edukatif "*Accounting life*" Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMAN 1 Pleret  
**Sasaran Program** : Siswa SMA Kelas XI IPS  
**Mata Pelajaran** : Akuntansi  
**Peneliti** : Dwi Kartiko Aji

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi "*Accounting Life*".
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* (  $\surd$  ) 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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
1.	Media mendorong rasa ingin tahu anda		✓			
2.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri		✓			
3.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi		✓			
4.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda		✓			
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5.	Materi yang disajikan jelas dan mudah untuk dipahami			✓		
6.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis			✓		
7.	Pembahasan jawaban soal dalam <i>game</i> jelas		✓			
8.	Bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> komunikatif				✓	
9.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi				✓	
10.	Alur penyampaian materi dalam <i>game</i> runtut dan jelas			✓		
11.	Soal dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami		✓			
12.	Soal-soal dalam game sesuai dengan materi		✓			
13.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami		✓			

Aspek Komunikasi Visual					
14.	Musik yang digunakan dalam game menarik	✓			
15.	Music yang digunakan tidak mengganggu	✓			
16.	Tulisan dalam game dapat dibaca dengan jelas	✓			
17.	Tampilan yang digunakan dalam game menarik	✓			
18.	Petunjuk arah navigasi dapat dioperasikan dengan mudah				✓
19.	Petunjuk arah navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik	✓			
20.	Animasi yang digunakan menarik		✓		
21.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran ini kreatif dan inovatif	✓			
22.	Lay out design dan warna yang digunakan sesuai dan menarik	✓			

## 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)
A.)	Tidak ada map (peta.)	
B.)	Tidak ada ket. nama bangunan	
c.)	Bahasa yg digunakan tidak konsisten (ada gaul, ada baku).	
d.)	Tidak ada tutorial bermain.	
e.)	Tidak ada inventori: Seperti : Buku .	

**C. Komentar dan Saran**

Walaupun masih ada bug pada game.  
 lebih semangat untuk ikut serta memajukan sistem edukasi  
 di Indonesia. ya --

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

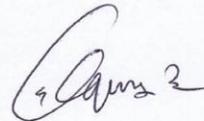
Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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, 18 September 2015.

Siswa,



(Azum Mulyanto.)

.....

## LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Nama : Weni Laysa Nilma  
Kelas : XI IPS 2

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukatif "*Accounting life*" Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMAN 1 Pleret  
Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS  
Mata Pelajaran : Akuntansi  
Peneliti : Dwi Kartiko Aji

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan *game* edukasi "*Accounting Life*".
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* (  $\surd$  ) 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.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
1.	Media mendorong rasa ingin tahu anda		✓			
2.	Media mendukung anda untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri		✓			
3.	Media mampu meningkatkan motivasi anda dalam mempelajari akuntansi		✓			
4.	Media dapat membantu menambah pengetahuan anda		✓			
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5.	Materi yang disajikan jelas dan mudah untuk dipahami			✓		
6.	Materi dalam game edukasi disampaikan secara sistematis			✓		
7.	Pembahasan jawaban soal dalam <i>game</i> jelas		✓			
8.	Bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> komunikatif			✓		
9.	Penggunaan bahasa dalam game edukasi mendukung kemudahan dalam memahami alur materi		✓			
10.	Alur penyampaian materi dalam <i>game</i> runtut dan jelas		✓			
11.	Soal dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami		✓			
12.	Soal-soal dalam game sesuai dengan materi			✓		
13.	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan mudah dipahami		✓			

Aspek Komunikasi Visual					
14.	Musik yang digunakan dalam game menarik		✓		
15.	Music yang digunakan tidak mengganggu		✓		
16.	Tulisan dalam game dapat dibaca dengan jelas		✓		
17.	Tampilan yang digunakan dalam game menarik		✓		
18.	Petunjuk arah navigasi dapat dioperasikan dengan mudah	✓			
19.	Petunjuk arah navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik				✓
20.	Animasi yang digunakan menarik	✓			
21.	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran ini kreatif dan inovatif		✓		
22.	Lay out design dan warna yang digunakan sesuai dan menarik		✓		

### 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. Komentar dan Saran**

Keren kok kayak game Mad Father, Control nya juga enak buat dimaenin. Musiknya terlalu monoton kak bikin bosan.

Materi terlalu banyak dalam satu tab jadi malas membaca dan mengerti.

**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, 18 Sep 2015

Siswa,



Weni Laysa Nilma

## REKAPITULASI KUESIONER VALIDASI AHLI

### A. REKAPITULASI AHLI MEDIA

No	Nama	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak													Aspek Komunikasi Visual											
		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
1	<b>Totok Heru MT., M.Pd</b>	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
Total		52													50											
Rata-Rata		4													4.17											
Rata-Rata Keseluruhan		4.08																								
Kategori																										

### B. REKAPITULASI AHLI MATERI

No	Nama	Aspek Materi										Aspek Soal										Aspek Kebahasaan			Aspek Keterlaksanaan		
		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	
1	<b>Andian Ari Istiningrum, M.Com</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	
Total		39										36										12			9		
Rata-Rata		3.9										4										4			3		
Rata-Rata keseluruhan		3.84																									
Kategori																											

### C. REKAPITULASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

No	Nama	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Relevansi Materi							Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual							Aspek efek bagi strategi pembelajaran				
		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	29	30
1	<b>Susi Purwestri, S.Pd</b>	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Total		15				31							31							28							12				
Rata-Rata		3.75				3.875							3.875							4							4				
Rata-Rata Keseluruhan		3.90																													
Kategori																															

### REKAPITULASI KUESIONER VALIDASI SISWA

No	Nama Siswa	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran				Aspek Desain Pembelajaran										Aspek Komunikasi Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Agus Mardiyanto	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	5	4	1	4	3	5	4
2	Bagus Fakhrais Al-katsur	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4
3	Dian Surya Dewi Anjani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4
4	Divia Rahma O.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
5	Elisa Dwi Wahyuni	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
6	EniRahmawati	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	2	3	3	4	3
7	Isna Kuntari	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
8	Luthfia Dita N.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
9	Nadia Khasanah S.	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
10	Ninda Is Masitoh	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
11	Nova Ayu Safira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Novian Bagas P.	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
13	Novira Andari Putri	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	3	3	4	4	3
14	Pita Puspita Sari	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Risanti Desinta P.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
16	Shintya Dessi Ayu P.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
17	Sita Dewi Isnaini	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
18	Siti Nurlina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
19	Weni Laysa Nilma	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	2	5	4	4
20	Winanti	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4
21	Wulan Yuli Astuti	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	3	4	4	4
Total		343				750										758							
Rata-Rata		4.08				3.97										4.01							
Total Rata-Rata		4.01																					
Kategori		Layak																					

**LAMPIRAN III****Implementasi *Educative Game*****Lampiran A      Dokumentasi****Lampiran B      Surat Ijin Penelitian**



## SURAT IJIN PENELITIAN



**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 / 3627 / S1 / 2015**

**Menunjuk Surat** : Dari : FAKULTAS EKONOMI UNY Nomor : 070/REG/VI/346/8/2015  
Tanggal : 26 Agustus 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**

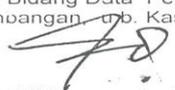
Nama : **DWI KARTIKO AJI**  
P. T / Alamat : **FAKULTAS EKONOMI UNY  
KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281**  
NIP/NIM/No. KTP : **3402150312930004**  
Nomor Telp./HP : **085799185853**  
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF 'ACCOUNTING LIFE' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMA N 1 PLEPET KELAS XI IPS 1 TAHUN AJARAN 2014/2015**  
Lokasi : **SMA N 1 PLERET**  
Waktu : **31 Agustus 2015 s/d 31 Oktober 2015**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan instansi 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 : 31 Agustus 2015

A.n. Kepala,  
Kepala Bidang Data Penelitian dan  
Pengembangan, Kab. Kasubbid. DSP

  
**Ir. Edi Purwanto, M.Eng**  
NIP: 196407101997031004

**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. SMA Negeri 1 Pleret
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang bersangkutan (Pemohon)