



Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi

secara Digital dan Interaktif
melalui **Koding** dan **Kecerdasan Artifisial (KKA)**

bersama **MGMP Akuntansi SMK Kota Lhokseumawe**



Oleh :
Muhammad Razie Effendi



02

Pemaknaan



Bagaimana kondisi **Papan Interaktif Digital** di sekolah Anda?



Sudah dimanfaatkan dengan baik?



Terhubung internet



Dimanfaatkan untuk belajar



Mendukung kolaborasi dan kreativitas



Masih tersimpan rapi di gudang?

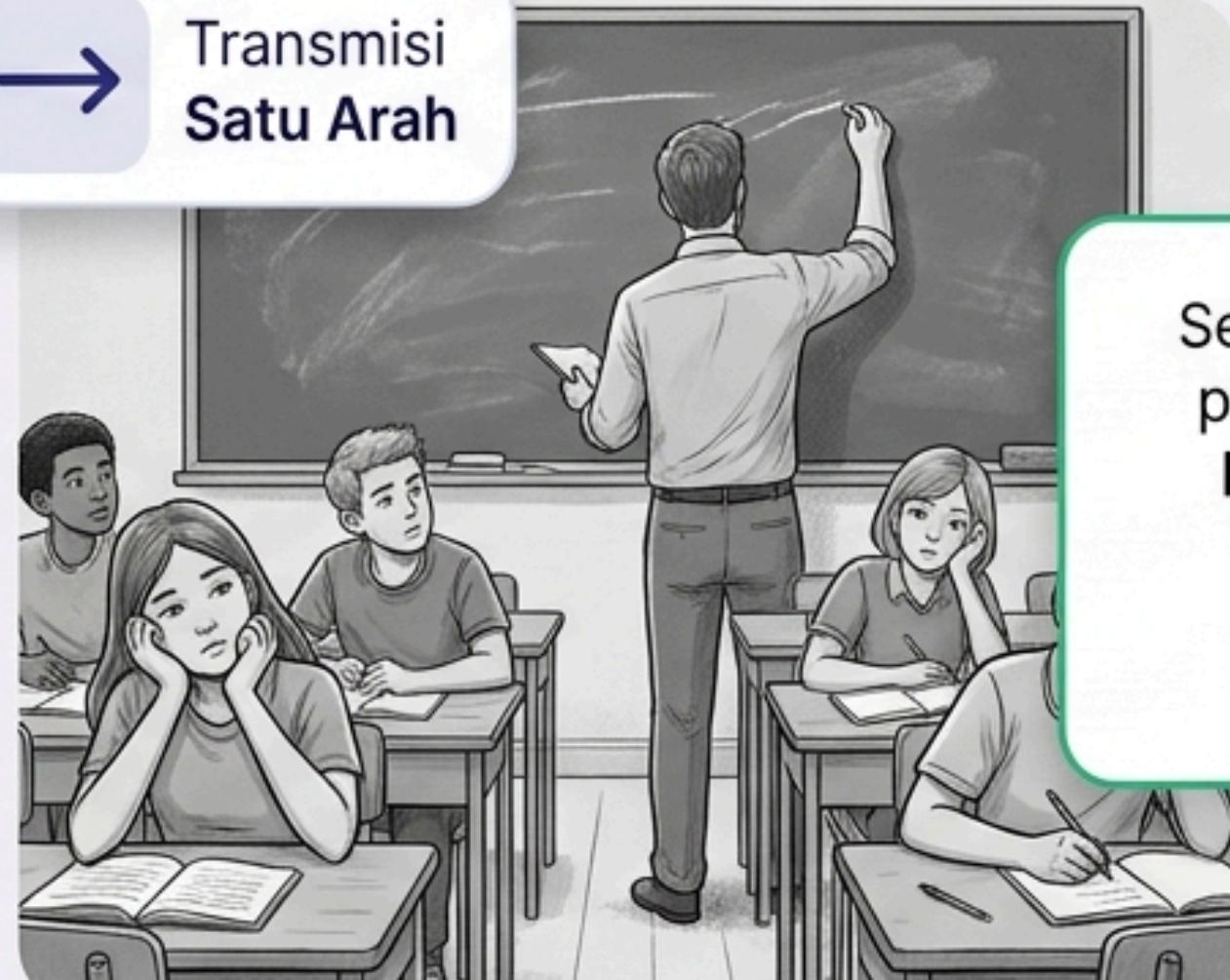


PAPAN
INTERAKTIF
DIGITAL

Mendefinisikan Ulang Papan Tulis: Dari Pasif Menjadi Interaktif

Papan Interaktif Digital (PID) bukan sekadar proyektor mahal. Ini adalah ruang kolaborasi di mana siswa berhenti menjadi pengamat dan mulai menjadi kreator.

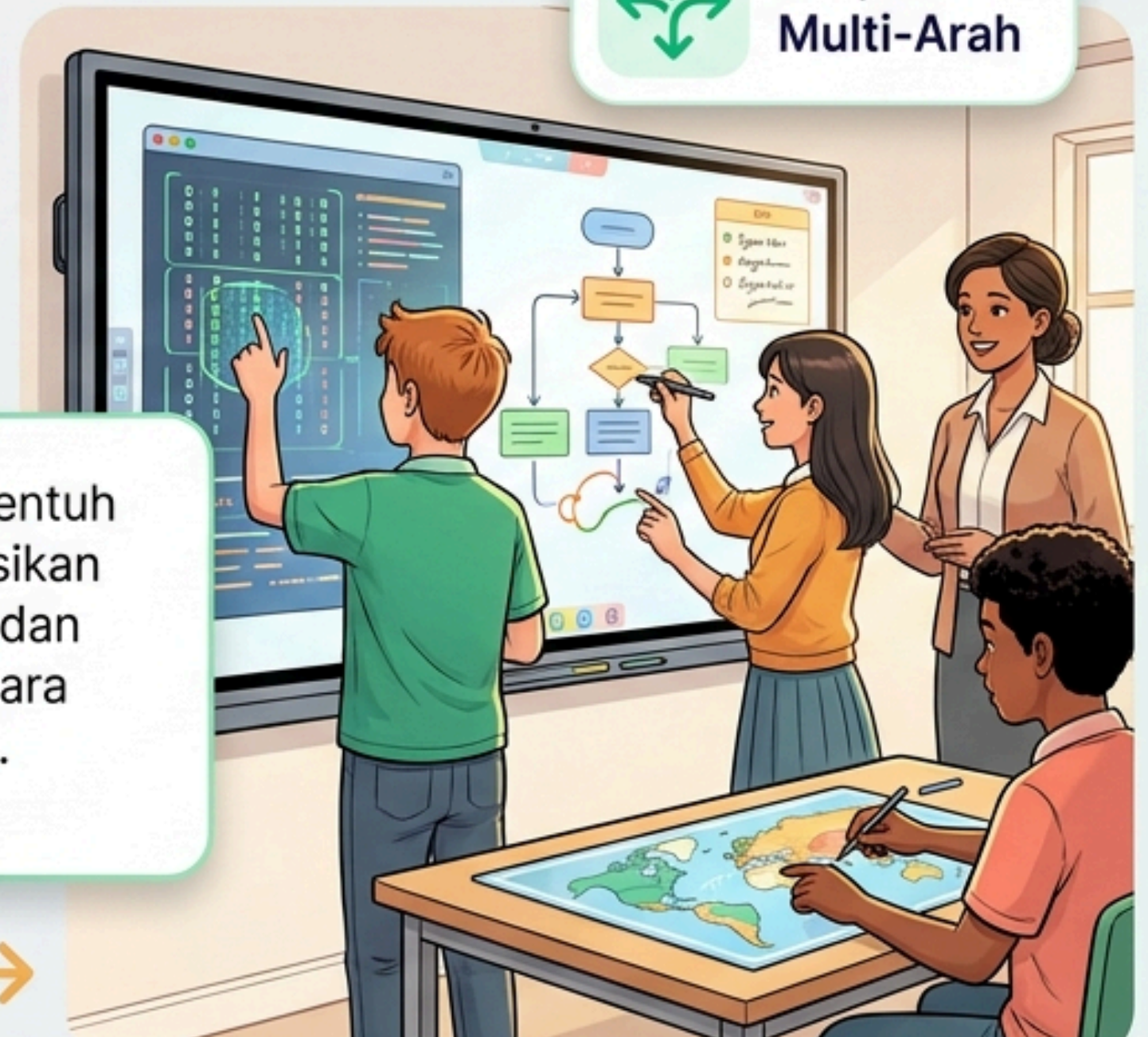
→ Transmisi Satu Arah



Sebuah ekosistem layar sentuh pintar yang mengintegrasikan **komputasi, visualisasi, dan interaktivitas taktil** secara langsung (*Real-time*).



Eksplorasi Multi-Arah



Penguatan Refleksi Awal

Dari Menonton Menjadi Terlibat



Papan Tulis (Pasif)

Satu Arah.
Guru sebagai sumber tunggal.



Proyektor (Layar Tampil)

Visual Terbatas.
Siswa sekadar menjadi penonton.



PID (Kolaboratif)

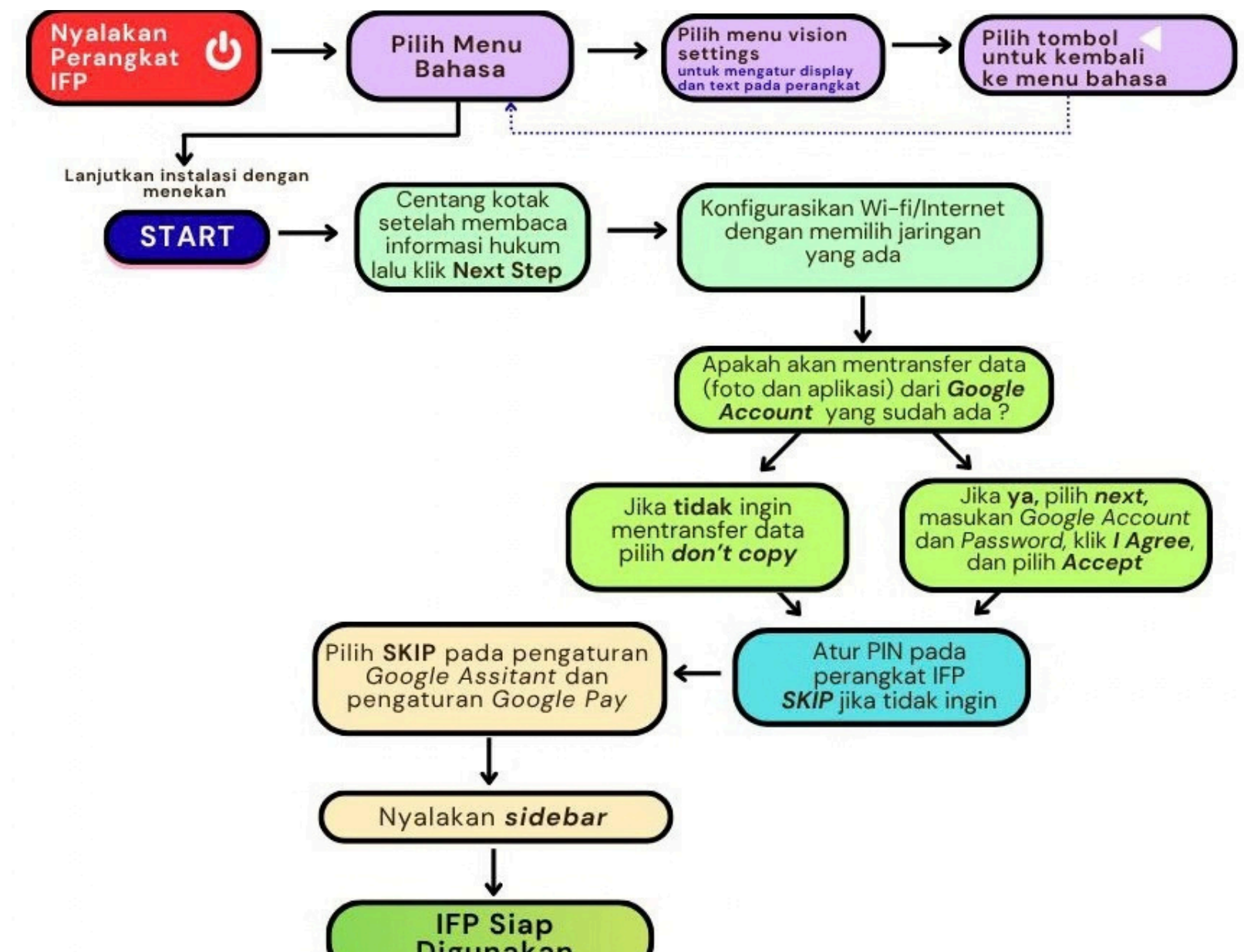
Interaktif & Multi-arrah.
Siswa sebagai kreator pengetahuan.

PID bukan sekadar alat proyeksi, melainkan **'kanvas hidup'** yang mendobrak isolasi belajar tradisional.

Kegiatan Pembelajaran

Permainan Puzzle (15 menit)

Peserta berkelompok
menyusun permainan
puzzle penguatan
kapasitas guru dalam
pemanfaatan PID
atau digital
<https://bit.ly/puzpid>



Kegiatan Pembelajaran

PEMANFAATAN RUANG MURID DAN PAPAN INTERAKTIF DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN

Sumber Belajar

- Berupa gim edukasi, lab maya, dan video interaktif
- Dapat digunakan di dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan inti untuk mendukung materi utama
- Sumber belajar ini tersedia dalam berbagai jenjang, kelas, dan mata pelajaran
- Pembelajaran interaktif ini dapat anda maksimalkan dengan pemanfaatan papan interaktif agar murid banyak terlibat.

Belajar secara interaktif

Cari materi menarik yang akan buat belajarmu lebih seru



Gim Edukasi

Pahami materi melalui permainan



Lab Maya

Praktik di laboratorium virtual



Video Interaktif

Belajar seru dengan interaksi 2 arah



Belajar mata pelajaran kesukaan

Cari materi berdasarkan bidang tertentu yang ingin kamu pahami

Lihat Semua



Biologi



Kimia



Bahasa Indonesia



Seni Musik

Prompt

Saya memiliki materi pembelajaran yang sudah lengkap dan ingin mengubahnya menjadi media pembelajaran interaktif berbasis HTML yang modern, menarik, responsif, mudah digunakan peserta didik, dan dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa instalasi atau server, menggunakan HTML5, CSS3, dan JavaScript vanilla serta jika memungkinkan dibuat dalam satu file HTML. Gunakan materi yang saya berikan sebagai sumber utama tanpa menghilangkan substansi penting, kemudian susun menjadi pengalaman belajar yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan sesuai prinsip Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan. Buat tampilan seperti mini Learning Management System dengan desain profesional, sidebar navigasi, header, kartu materi, ikon, animasi ringan, progress bar, tombol interaktif, dan responsive untuk laptop, tablet, maupun smartphone. Sediakan menu Beranda, Petunjuk Belajar, Tujuan Pembelajaran, Materi, Contoh/Studi Kasus, Aktivitas Interaktif, Kuis, Refleksi, Hasil Belajar, dan Sertifikat sesuai kebutuhan materi. Pada bagian materi, pecah materi menjadi beberapa submateri agar tidak menjadi teks panjang, dan lengkapi dengan pengantar berupa pertanyaan pemantik, konsep utama, contoh, visualisasi, aktivitas, dan cek pemahaman; gunakan accordion, tab, flip card, matching, drag and drop, pilihan ganda, benar/salah, mengurutkan langkah, simulasi, atau studi kasus interaktif sesuai karakter materi. Buat studi kasus yang memungkinkan peserta didik memilih tindakan dan mendapatkan feedback beserta penjelasan alasannya. Buat kuis minimal 10 soal dengan variasi pilihan ganda, benar/salah, dan HOTS/studi kasus, berikan feedback edukatif setiap jawaban, hitung skor otomatis, tampilkan jumlah benar, salah, persentase, kategori hasil, dan rekomendasi belajar. Buat sistem progress belajar otomatis menggunakan localStorage, sehingga materi yang telah dipelajari, aktivitas, nilai kuis, dan refleksi dapat tersimpan pada perangkat peserta didik; sediakan tombol reset progress dengan konfirmasi. Buat halaman refleksi dalam kehidupan nyata, dan tindakan apa yang akan dilakukan dipahami, apa yang masih membingungkan, bagaimana penerapannya dalam kehidupan peserta didik, kelas, progress, materi selesai, nilai kuis, refleksi, dan setelah belajar. Buat halaman hasil belajar yang menampilkan nama peserta didik, judul pembelajaran, nilai, tanggal, nama guru, dan sekolah serta status ketuntasan. Jika peserta didik memenuhi syarat, misalnya seluruh materi selesai dan nilai minimal 75, sediakan fitur Generate Sertifikat yang menampilkan sertifikat digital berisi nama peserta didik, judul pembelajaran, nilai, tanggal, nama guru, dan sekolah serta dapat dicetak atau disimpan sebagai PDF melalui browser. Tambahkan fitur pendukung seperti dark mode, pencarian materi, tombol kembali ke atas, notifikasi feedback, timer kuis, dan audio jika relevan, ubah menjadi tabel HTML responsif; jika terdapat langkah/prosedur, menu dan tombol benar-benar aktif dan berfungsi, tidak ada menu kosong, tombol mati, halaman kosong, link rusak, placeholder, materi yang hilang, atau JavaScript error. Jika terdapat tabel dalam materi, ubah menjadi tabel HTML responsif; jika terdapat definisi, ubah menjadi timeline atau step-by-step interaktif; jika terdapat perbandingan, ubah menjadi comparison cards; jika terdapat prosedur, kode yang rapi, terstruktur, diberi komentar pada bagian penting, dan mudah saya edit di kemudian hari. Sebelum memberikan hasil akhir, lakukan pengecekan agar seluruh menu, navigasi, materi, aktivitas, kuis, penilaian, progress, localStorage, refleksi, dan sertifikat benar-benar berfungsi serta tampilan responsif pada HP dan laptop. Output akhir harus berupa satu file HTML lengkap bernama media pembelajaran-interaktif.html yang siap dijalankan dengan cara klik dua kali file tersebut dan langsung digunakan peserta didik. Berikut materi yang harus diolah: [TEMPEL/UPLOAD MATERI DI SINI].

Saya memiliki materi pembelajaran yang sudah lengkap dan ingin mengubahnya menjadi media pembelajaran interaktif berbasis HTML yang modern, menarik, responsif, mudah digunakan peserta didik, dan dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa instalasi atau server, menggunakan HTML5, CSS3, dan JavaScript vanilla serta jika memungkinkan dibuat dalam satu file HTML. Gunakan materi yang saya berikan sebagai sumber utama tanpa menghilangkan substansi penting, kemudian susun menjadi pengalaman belajar yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan sesuai prinsip Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan. Buat tampilan seperti mini Learning Management System dengan desain profesional, sidebar navigasi, header, kartu materi, ikon, animasi ringan, progress bar, tombol interaktif, dan responsive untuk laptop, tablet, maupun smartphone. Sediakan menu Beranda, Petunjuk Belajar, Tujuan Pembelajaran, Materi, Contoh/Studi Kasus, Aktivitas Interaktif, Kuis, Refleksi, Hasil Belajar, dan Sertifikat sesuai kebutuhan materi. Pada bagian materi, pecah materi menjadi beberapa submateri agar tidak menjadi teks panjang, lengkapi dengan pengantar berupa pertanyaan pemantik, konsep utama, contoh, visualisasi, aktivitas, dan cek pemahaman; gunakan accordion, tab, flip card, matching, drag and drop, pilihan ganda, benar/salah, mengurutkan langkah, simulasi, atau studi kasus interaktif sesuai karakter materi. Buat studi kasus yang memungkinkan peserta didik memilih tindakan dan mendapatkan feedback beserta penjelasan alasannya. Buat kuis minimal 10 soal dengan variasi pilihan ganda, benar/salah, dan HOTS/studi kasus, berikan feedback edukatif setiap jawaban, hitung skor otomatis, tampilkan jumlah benar, salah, persentase, kategori hasil, dan rekomendasi belajar. Buat sistem progress belajar otomatis menggunakan localStorage, sehingga materi yang telah dipelajari, aktivitas, nilai kuis, dan refleksi dapat tersimpan pada perangkat peserta didik; sediakan tombol reset progress dengan konfirmasi. Buat halaman refleksi dengan pertanyaan seperti apa yang dipelajari, apa yang paling dipahami, apa yang masih membingungkan, bagaimana penerapannya dalam kehidupan nyata, dan tindakan apa yang akan dilakukan setelah belajar. Buat halaman hasil belajar yang menampilkan nama peserta didik, kelas, progress, materi selesai, nilai kuis, refleksi, dan status ketuntasan. Jika peserta didik memenuhi syarat, misalnya seluruh materi selesai dan nilai minimal 75, sediakan fitur Generate Sertifikat yang menampilkan sertifikat digital berisi nama peserta didik, judul pembelajaran, nilai, tanggal, nama guru, dan sekolah serta dapat dicetak atau disimpan sebagai PDF melalui browser. Tambahkan fitur pendukung seperti dark mode, pencarian materi, tombol kembali ke atas, notifikasi feedback, timer kuis, dan audio jika relevan, tetapi jangan sampai membuat aplikasi berat. Pastikan semua menu dan tombol benar-benar aktif dan berfungsi, tidak ada menu kosong, tombol mati, halaman kosong, link rusak, placeholder, materi yang hilang, atau JavaScript error. Jika terdapat tabel dalam materi, ubah menjadi tabel HTML responsif; jika terdapat langkah/prosedur, ubah menjadi timeline atau step-by-step interaktif; jika terdapat perbandingan, ubah menjadi comparison cards; jika terdapat definisi, ubah menjadi interactive cards; dan jika terdapat contoh kasus atau soal, integrasikan menjadi aktivitas atau kuis interaktif. Gunakan kode yang rapi, terstruktur, diberi komentar pada bagian penting, dan mudah saya edit di kemudian hari. Sebelum memberikan hasil akhir, lakukan pengecekan agar seluruh menu, navigasi, materi, aktivitas, kuis, penilaian, progress, localStorage, refleksi, dan sertifikat benar-benar berfungsi serta tampilan responsif pada HP dan laptop. Output akhir harus berupa satu file HTML lengkap bernama media-pembelajaran-interaktif.html yang siap dijalankan dengan cara klik dua kali file tersebut dan langsung digunakan peserta didik. Berikut materi yang harus diolah: [TEMPEL/UPLOAD MATERI DI SINI].



KANTOR
AKUNTAN
PUBLIK

Integritas • Independensi • Profesionalisme

VISI



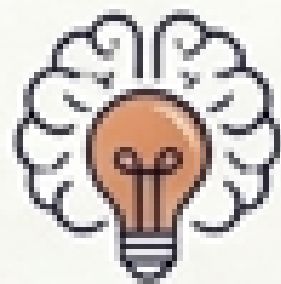
AUDIT REPORT

WORK PAPER

Kegiatan Pembelajaran

Penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan PID

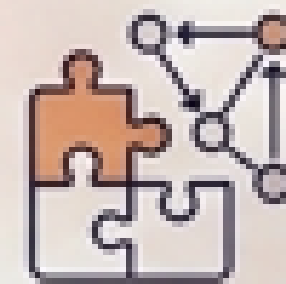
PID tercanggih sekalipun akan kembali menjadi sekadar proyektor mahal jika kapasitas dan mindset guru tidak dikembangkan.



Perubahan
Mindset



Penguasaan
Teknis



Integrasi
Pedagogis

5

KESIMPULAN

Pelatihan Pembelajaran Mendalam serta Koding dan Kecerdasan Art fisial bag Pendidik

Teknologi + Pedagogi + Kreativitas
= Pembelajaran yang Bermakna,
Interaktif, dan Menyenangkan

1

Koding melatih cara berpikir

Logis, sistematis, kreatif, dan solutif.



2

AI membuka peluang belajar yang lebih personal

Menjadi mitra untuk berkarya dan menemukan ide baru.



3

PID, Koding dan AI bermakna jika terintegrasi dengan pedagogi

Untuk pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.



4

Guru adalah perancang pengalaman belajar

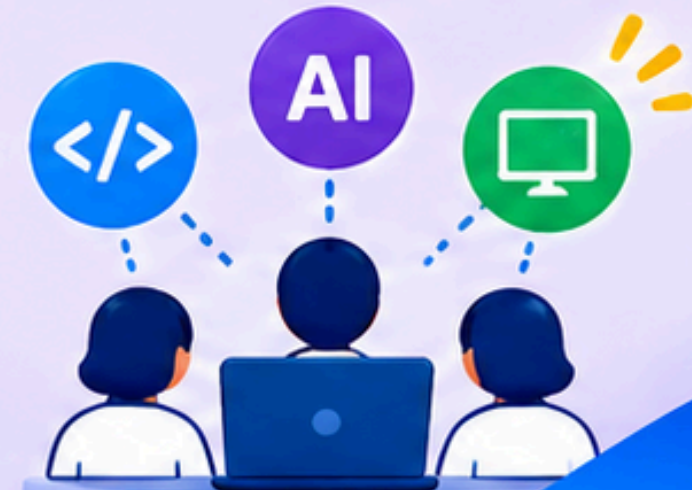
Bukan sekadar pengguna teknologi.



5

Teknologi adalah pengungkit, manusialah yang memberi makna

Koding, AI, dan PID menguatkan proses, tetapi guru menentukan arah dan dampaknya.



Teknologi menguatkan proses, **Guru memberikan makna.**