

MATERI PELATIHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

SECARA DIGITAL DAN INTERAKTIF

MELALUI KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL (KKA)

Bersama MGMP Akuntansi SMK Kota Lhokseumawe

Disusun berdasarkan bahan pelatihan dan lembar visual pembelajaran

Muhammad Razie Effendi

2026

A. Pendahuluan

Materi ini disusun dari bahan pelatihan “Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi secara Digital dan Interaktif melalui Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA)” bersama MGMP Akuntansi SMK Kota Lhokseumawe. Fokus utamanya adalah penguatan kapasitas pendidik agar mampu memanfaatkan Papan Interaktif Digital (PID), sumber belajar digital, koding, dan kecerdasan artifisial secara terpadu dalam pembelajaran.

Pesan utama bahan pelatihan adalah bahwa teknologi tidak berdiri sendiri. Teknologi perlu dipadukan dengan pedagogi agar pembelajaran menjadi interaktif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan. Pada halaman penutup bahan pelatihan, gagasan tersebut dirangkum melalui hubungan antara teknologi, pedagogi, dan kreativitas.

B. Pemaknaan: Kondisi Papan Interaktif Digital di Sekolah

Refleksi awal diawali dengan pertanyaan: “Bagaimana kondisi Papan Interaktif Digital di sekolah Anda?” Peserta diajak melihat apakah PID sudah dimanfaatkan dengan baik atau masih tersimpan dan belum digunakan secara optimal.

Bahan pelatihan menggambarkan beberapa kondisi ideal PID di sekolah, yaitu:

Terhubung dengan internet.

Dimanfaatkan untuk kegiatan belajar.

Mendukung kolaborasi dan kreativitas.

Tidak berhenti sebagai perangkat yang hanya tersimpan atau sekadar digunakan sebagai layar tampil.

Refleksi ini penting karena pemanfaatan teknologi seharusnya dimulai dari kesadaran terhadap kondisi nyata sekolah. Guru perlu bertanya bukan hanya “apakah sekolah memiliki perangkat?”, tetapi “apakah perangkat tersebut benar-benar menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik?”

C. Mendefinisikan Ulang Papan Tulis: Dari Pasif Menjadi Interaktif

Bahan pelatihan mendefinisikan ulang fungsi papan tulis dengan membandingkan tiga tahap penggunaan media di kelas.

Dalam bahan pelatihan, PID dipandang bukan sekadar proyektor mahal, tetapi sebagai ruang kolaborasi tempat peserta didik berhenti menjadi pengamat dan mulai menjadi kreator. PID merupakan ekosistem layar sentuh pintar yang mengintegrasikan komputasi, visualisasi, dan interaktivitas taktil secara langsung (real-time).

D. Penguatan Refleksi Awal: Dari Menonton Menjadi Terlibat

Perubahan penggunaan media pembelajaran digambarkan sebagai pergeseran dari “menonton” menuju “terlibat”. Papan tulis memberi pengalaman satu arah. Proyektor meningkatkan kualitas tampilan, tetapi belum tentu meningkatkan keterlibatan. PID memberi peluang pembelajaran yang interaktif dan multi-arah.

Karena itu, PID dapat diposisikan sebagai “kanvas hidup” yang membantu membongkar isolasi belajar tradisional. Guru tetap menjadi pengarah pembelajaran, sedangkan peserta didik memperoleh ruang untuk mencoba, berdiskusi, membuat, memvisualisasikan, dan menunjukkan hasil belajar.

E. Kegiatan Pembelajaran: Permainan Puzzle

Salah satu aktivitas dalam bahan pelatihan adalah permainan puzzle selama 15 menit. Peserta bekerja secara berkelompok untuk menyusun permainan puzzle yang bertujuan memperkuat kapasitas guru dalam pemanfaatan PID atau teknologi digital.

Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penguasaan teknologi tidak harus selalu dimulai dari penjelasan teoritis. Guru dapat belajar melalui pengalaman, kolaborasi, permainan, dan penyelesaian tugas yang konkret.

Tautan yang tercantum pada bahan: <https://bit.ly/puzpid>

F. Pemanfaatan Ruang Murid dan Papan Interaktif dalam Pembelajaran

Bahan pelatihan menempatkan sumber belajar digital sebagai bagian penting dari proses belajar. Contoh sumber belajar yang ditampilkan meliputi gim edukasi, laboratorium maya, dan video interaktif.

Gim edukasi: membantu peserta didik memahami materi melalui permainan.

Lab maya: memberi pengalaman praktik melalui lingkungan laboratorium virtual.

Video interaktif: mendukung pembelajaran dua arah dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Materi sesuai mata pelajaran: peserta didik dapat memilih dan mengeksplorasi sumber belajar yang relevan.

Bahan pelatihan menekankan bahwa sumber belajar digital dapat digunakan terutama pada kegiatan inti untuk mendukung materi utama. Pemanfaatan PID diharapkan dapat memaksimalkan keterlibatan murid dalam proses tersebut.

G. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HTML

Pada bagian prompt, bahan pelatihan mengarahkan guru untuk mengubah materi pembelajaran yang sudah lengkap menjadi media pembelajaran interaktif berbasis HTML yang modern, menarik, responsif, mudah digunakan, dan dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa instalasi atau server. Teknologi yang digunakan adalah HTML5, CSS3, dan JavaScript vanilla; apabila memungkinkan seluruh media dibuat dalam satu file HTML.

Materi sumber digunakan sebagai dasar utama tanpa menghilangkan substansi penting. Pengalaman belajar kemudian dirancang agar aktif, bermakna, menyenangkan, dan sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan.

1. Struktur Media yang Disarankan

Beranda.

Petunjuk belajar.

Tujuan pembelajaran.

Materi.

Contoh atau studi kasus.

Aktivitas interaktif.

Kuis.

Refleksi.

Hasil belajar.

Sertifikat.

2. Pola Penyajian Materi

Materi tidak disajikan sebagai teks panjang. Setiap submateri dapat dilengkapi dengan pertanyaan pemantik, konsep utama, contoh, visualisasi, aktivitas, dan cek pemahaman. Untuk membuat pengalaman belajar lebih hidup, bahan pelatihan menyarankan penggunaan accordion, tab, flip card, matching, drag and drop, pilihan ganda, benar/salah, pengurutan langkah, simulasi, dan studi kasus interaktif.

3. Kuis, Umpan Balik, dan Penilaian

Kuis minimal 10 soal dapat memadukan pilihan ganda, benar/salah, dan soal HOTS berbasis studi kasus. Setiap jawaban diberi umpan balik edukatif beserta penjelasan alasan. Sistem juga menampilkan skor otomatis, jumlah jawaban benar dan salah, persentase, kategori hasil, serta rekomendasi belajar.

4. Progress Belajar dan Refleksi

Sistem progress belajar dapat menggunakan localStorage untuk menyimpan materi yang telah dipelajari, aktivitas, nilai kuis, dan refleksi pada perangkat peserta didik. Disediakan pula tombol reset progress dengan konfirmasi. Halaman refleksi diarahkan pada pertanyaan

tentang apa yang dipelajari, hal yang paling dipahami, hal yang masih membingungkan, penerapan dalam kehidupan nyata, serta tindakan yang akan dilakukan setelah belajar.

5. Hasil Belajar dan Sertifikat

Halaman hasil belajar dapat menampilkan nama peserta didik, kelas, progress, materi selesai, nilai kuis, refleksi, dan status ketuntasan. Bahan pelatihan memberikan contoh syarat ketuntasan, misalnya seluruh materi selesai dan nilai minimal 75. Jika syarat terpenuhi, sistem dapat menghasilkan sertifikat digital berisi nama peserta didik, judul pembelajaran, nilai, tanggal, nama guru, dan sekolah, kemudian dicetak atau disimpan sebagai PDF melalui browser.

6. Fitur Pendukung dan Pemeriksaan Akhir

Dark mode dan pencarian materi.

Tombol kembali ke atas dan notifikasi feedback.

Timer kuis dan audio bila diperlukan, tanpa membuat aplikasi berat.

Tabel materi diubah menjadi tabel HTML responsif.

Langkah/prosedur diubah menjadi timeline atau step-by-step interaktif.

Perbandingan disajikan sebagai comparison cards.

Definisi disajikan sebagai interactive cards.

Contoh kasus dan soal diintegrasikan ke aktivitas atau kuis.

Semua menu, tombol, navigasi, materi, aktivitas, kuis, penilaian, progress, localStorage, refleksi, dan sertifikat harus benar-benar berfungsi.

H. Prinsip Pembelajaran Mendalam dalam Penggunaan Teknologi

Bahan pelatihan menempatkan teknologi sebagai pengungkit proses belajar, bukan tujuan akhir. PID, koding, dan AI akan bermakna apabila terintegrasi dengan pedagogi yang tepat dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman belajar.

1. Berkesadaran

Guru dan peserta didik menyadari tujuan penggunaan teknologi. Perangkat dipilih karena mendukung kebutuhan belajar, bukan sekadar karena tersedia atau terlihat canggih.

2. Bermakna

Aktivitas digital dihubungkan dengan materi, konteks, pengalaman, dan kebutuhan peserta didik. Teknologi membantu siswa memahami konsep serta menggunakannya untuk memecahkan masalah.

3. Menggembirakan

Pembelajaran dirancang menarik melalui interaksi, permainan, visualisasi, kolaborasi, dan umpan balik yang membuat peserta didik terdorong untuk terlibat aktif.

I. Penguatan Kapasitas Guru dalam Pemanfaatan PID

Pada bagian penguatan kapasitas guru, bahan pelatihan menegaskan bahwa PID terancanglah sekalipun dapat kembali menjadi sekadar proyektor mahal apabila kapasitas dan mindset guru tidak dikembangkan.

Perubahan mindset: guru melihat teknologi sebagai sarana untuk merancang pengalaman belajar.

Penguasaan teknis: guru memiliki keterampilan menggunakan perangkat dan aplikasi pendukung.

Integrasi pedagogis: teknologi ditempatkan dalam strategi pembelajaran yang tepat, bukan digunakan secara terpisah dari tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan kapasitas guru perlu berlangsung pada tiga ranah sekaligus: cara pandang, keterampilan teknis, dan kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi.

J. Contoh Konteks Media: Etika Berkarya dalam Praktik Akuntansi

Salah satu visual dalam bahan pelatihan menampilkan contoh media interaktif bertema “Etika Berkarir: Memahami Kode Etik dalam Praktik Akuntansi Terkini”. Visual tersebut memperlihatkan bagaimana materi akuntansi dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dengan menggabungkan tema profesi, elemen permainan, visual data, dan karakter pembelajaran.

Contoh tersebut dapat menjadi inspirasi bahwa materi akuntansi tidak harus selalu disajikan sebagai teks atau slide. Konsep seperti etika profesi dapat dikembangkan menjadi studi kasus, permainan keputusan, kuis, atau simulasi situasi kerja.

K. Kesimpulan

Koding melatih cara berpikir yang logis, sistematis, kreatif, dan solutif.

Kecerdasan Artifisial membuka peluang pengalaman belajar yang lebih personal serta dapat menjadi mitra untuk berkarya dan menemukan ide baru.

PID, koding, dan AI akan bermakna apabila diintegrasikan dengan pedagogi agar pembelajaran menjadi interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Guru adalah perancang pengalaman belajar, bukan sekadar pengguna teknologi.

Teknologi berfungsi sebagai pengungkit dan manusialah yang memberikan makna. Koding, AI, dan PID menguatkan proses, sedangkan guru menentukan arah dan dampaknya.

Pesan penutup dari bahan pelatihan menegaskan: “Teknologi menguatkan proses, guru memberikan makna.”

L. Catatan Sumber

Materi ini dirangkum dan disusun ulang berdasarkan dokumen pelatihan “Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi secara Digital dan Interaktif melalui Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA)” serta visual pembelajaran pada dokumen yang diberikan, khususnya bagian pemaknaan PID, refleksi awal, permainan puzzle, pemanfaatan ruang murid dan PID, rancangan media HTML interaktif, penguatan kapasitas guru, dan lima kesimpulan.