

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Guru MGMP Akuntansi Provinsi Jawa Timur

Moh. Danang Bahtiar, Susanti, Agung Listiadi, Rochmawati, Han Tantri Hardini,
Amirul Arif

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya

Kata kunci:

Artificial Intelligence,
Media pembelajaran,
Pendidikan akuntansi,
Pelatihan guru,
Pemberdayaan
masyarakat

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru akuntansi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Pelatihan dilaksanakan di SMKN 1 Magetan dan diikuti oleh 37 guru akuntansi dari berbagai wilayah di Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan meliputi sesi workshop, penyajian materi, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran akuntansi berbasis AI. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 68,4% peserta menilai pelaksanaan pelatihan “Sangat Baik” dan 84,2% menilai pemahaman terhadap materi “Baik Sekali”. Kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru, mendorong inovasi pedagogik, serta memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan asosiasi profesi guru.

Corresponding Author:

Moh. Danang Bahtiar
Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang Surabaya Jawa Timur,
60231
E-mail: mohbahtiar@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah [11]. Guru dituntut untuk menguasai kompetensi ketika melaksanakan tugasnya, salah satunya yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Guru harus memiliki kompetensi pedagogik agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Menurut Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2015 kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola peserta didik [10].

Abad ke-21 guru dituntut harus memahami ICT (Information and Communcation Technologies) dan mengembangkannya, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar dan

sumber belajar yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa agar ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa mudah menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru tersebut. Sumber belajar dapat diperoleh dari guru, buku-buku, atau media cetak maupun media audio lain yang mendukung proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas [1]. Kemajuan dalam pendidikan tidak akan terjadi tanpa membenahi proses pembelajaran yang digunakan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan dipengaruhi oleh salah satu komponen pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media tersebut dapat berupa buku, hand out, modul, CD (Compact Disk) pembelajaran, dan lain-lain.

Media pembelajaran sendiri dapat digunakan sebagai media komunikasi yang dapat di pakai dalam proses pembelajaran untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran juga mampu membantu guru dalam menyamakan persepsi siswa tentang gambaran suatu benda atau lingkungan. Oleh sebab itu, para guru di tuntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran yang baik dan menarik. Tuntutan media pembelajaran pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya baik dan menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang ada pada pada era globalisasi. Sebab, pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan siswanya siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa-siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini kembali lagi ke guru, apakah guru mampu membuat media pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menarik disertai dengan unsur teknologi.

Salah satu keterampilan yang dapat diajarkan sejak dini adalah kontrol dan pemantauan terhadap pembelajaran mereka sendiri. hal ini juga dikenal dengan istilah pembelajaran mandiri [12]. Sebuah sistem yang memungkinkan pelajar untuk proaktif mengubah kemampuan mental menjadi keterampilan akademik melalui pemikiran, perasaan, dan perbuatan yang membantu mereka mencapai tujuan. Pelajar atau siswa yang dapat mengatur sendiri pembelajaran mereka baik di rumah dan sekolah melalui orangtua dan guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan laju kehidupan yang lebih cepat di era kecerdasan buatan.

Teknologi (Artificial Intelligence) AI atau kecerdasan buatan mengalami perkembangan yang masif dari tahun ke tahun. Kehadirannya dengan fitur, fungsi, dan tampilan yang baru semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia tidak

terkecuali dalam pendidikan [4]. Kecerdasan buatan mulai mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi [5]. Kecerdasan buatan menjadi bagian primer dalam tumbuh kembang teknologi pendidikan. Hal ini tentu memberikan implikasi secara eksplisit terhadap kehidupan kerja manusia di masa depan. Sekolah di era sekarang harus memanfaatkan lahirnya teknologi-teknologi yang memudahkan pekerjaan guru ataupun siswa [10]. sekolah bisa memanfaatkan aplikasi atau media yang dapat mengotomatiskan tugas-tugas seperti memberikan umpan balik, memilih materi pembelajaran yang sesuai, maupun menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan siswa.

Teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intellegence) AI terus dikembangkan oleh para ahli sehingga dapat berkembang pesat. H. A. Simon mengklaim bahwa kecerdasan buatan (AI) adalah bidang yang memungkinkan komputer melakukan tugas-tugas yang lebih unggul dari manusia [8]. Knight dan Rich setuju dengan Simon bahwa kecerdasan buatan (AI) adalah cabang ilmu komputer yang memandang upaya membangun komputer sebagai sesuatu yang dapat dilakukan manusia, bahkan lebih baik dari itu [7].

Kehadiran teknologi AI merupakan sebuah terobosan di bidang teknologi pendidikan untuk memudahkan pembelajaran. Penggunaan teknologi dengan bijak dan terkendali dapat memicu akselerasi pendidikan. Kemunculan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intellegence) juga dapat menanamkan sifat mandiri dalam diri pelajar. Guru tidak dibebani peran yang begitu dominan, namun, tugasnya menjadi spesifik dalam lingkup memberikan pencerahan dengan kata kunci yang substansial. Pangkal dari setiap pemanfaatan teknologi bagi guru adalah tetap mengedepankan esensi dari mengajar yaitu menata moral dan perilaku dari pelajar. Adapun bagi pelajar, adanya teknologi pendidikan dapat membantu mereka dalam mengontrol dan memantau pembelajaran mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja dengan baik di masa depan.

Terdapat dua pendekatan yang dapat diterapkan untuk menerapkan kecerdasan buatan (AI) di lingkungan pendidikan. Pertama, pengalihan tugas guru ke sistem AI, yang bertindak sebagai tutor untuk setiap siswa. Adanya teknologi pintar yang menyesuaikan konten untuk setiap pembelajar sudah digunakan secara luas di banyak ruang kelas, dalam bentuk sistem tutor cerdas [6]. Peran alternatif AI adalah untuk menambah kecerdasan manusia dan membantu manusia dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pertama, siswa dan guru harus mampu beradaptasi dengan situasi dan tugas

baru, karena perubahan sosial semakin sering terjadi di era kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Semakin banyak alat digital akan dibawa ke ruang kelas, dan guru serta siswa perlu berkolaborasi saat mereka mencari cara untuk menggunakannya secara efektif. Kedua, pelajar dan guru perlu berkolaborasi secara produktif dan mahir dengan manusia dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Saat siswa bekerja dengan teknologi dalam kelompok, interaksi sosial yang positif dan keterampilan pengaturan seperti perencanaan dan pemantauan adalah kunci pembelajaran [2]. Ketiga, siswa membutuhkan dukungan sosio-emosional untuk mengatasi masalah yang menantang [13]. Disini muncul peran penting orang tua dan keluarga dalam memberikan dukungan itu untuk membantu siswa memahami dan mengelola keadaan emosi dan motivasi mereka sendiri. Tidak kalah penting, siswa perlu membuat adaptasi skala kecil dalam rangka mewujudkan progres yang nyata [9]

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh tim PKM dengan Ketua MGMP Akuntansi SMK Jawa Timur mengenai media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru akuntansi selama ini masih belum memaksimalkan penggunaan teknologi, sebagian besar masih menggunakan buku ajar cetak sebagai pegangan peserta didik dan pendidik serta pemberian materi melalui media papan tulis dan power point saja. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik minat siswa karena cenderung bosan mengingat siswa generasi saat ini adalah lebih senang belajar dengan menggunakan media yang berbasis Artificial intelligence (AI).

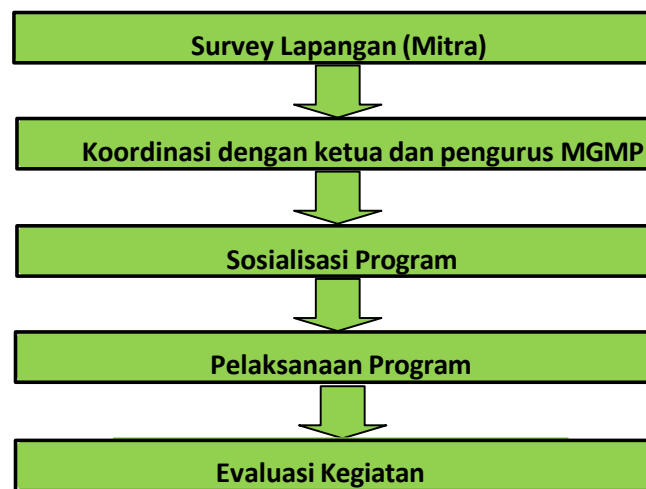
Berdasarkan analisis situasi tersebut maka perlu untuk dilakukan sebuah kegiatan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Artificial intelligence (AI) Bagi Guru MGMP Akuntansi Provinsi Jawa Timur sehingga nantinya diharapkan dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk penyajian materi dan pendampingan diberikan untuk penugasan dalam membuat Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Artificial intelligence (AI) untuk mata pelajaran akuntansi. Evaluasi

dilakukan pada akhir kegiatan dilakukan dengan membagikan angket respon serta mengumpulkan tugas dari para peserta. Indikator pencapaian tujuan apabila sekurang-kurangnya 80% dari khalayak sasaran dapat melaksanakannya. Peserta kegiatan dalam program pengabdian ini adalah guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terabung dalam MGMP Akuntansi Jawa Timur selaku mitra kegiatan yang berjumlah 38 orang guru. Bentuk partisipasi mitra dalam kegiatan PKM ini adalah membantu dalam mengkoordinasikan peserta kegiatan pelatihan yang merupakan perwakilan dari 38 Kabupaten/Kota se Jawa Timur. Kemudian mitra juga berpartisipasi dalam memberikan sarana dan prasarana berupa tempat kegiatan PKM ini yaitu dilaksanakan di SMK Negeri 1 Magetan yang beralamatkan di Jl. Kartini No.6, Dusun Magetan, Magetan, Kec. Magetan, Kabupaten Magetan, Jawa Timur 40115.

PKM ini terdiri dari dua kegiatan yakni pelatihan pembuatan media dan bahan ajar dan pendampingan penerapan media dan bahan ajar tersebut, oleh karenanya ada beberapa tahapan dalam pelaksanaannya yakni: (1) survey lapangan (mitra); (2) Koordinasi dengan ketua dan pengurus MGMP; (3) Sosialisasi Program; (4) Pelaksanaan Program; dan (5) Evaluasi kegiatan [3].



Gambar 1. Alur Kegiatan PKM

Sumber: Kurniawan, dkk., Tahun 2020

HASIL KEGIATAN

Berikut ini merupakan penjabaran kegiatan PKM berdasarkan alur pelaksanaan pelatihan pembuatan dan pendampingan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Artificial intelligence (AI) bagi guru akuntansi SMK di Jawa Timur:

1. Survey Lapangan (Mitra)

Survei lapangan dilakukan oleh tim PKM bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah yang direncanakan sebagai objek sasaran. Mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah MGMP Akuntansi Propinsi Jawa Timur. Mitra berkontribusi dalam mengundang dan mengarahkan guru yang akan mengikuti kegiatan pelatihan, memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Artificial intelligence (AI), ikut melakukan monitoring dan evaluasi penggunaan media yang dibuat guru. Survey lapangan ini dilaksanakan pertengahan Januari 2025.

2. Koordinasi dengan Ketua dan Pengurus MGMP Akuntansi Jawa Timur

Sebelum tahapan ini dilaksanakan, tim PKM terlebih dahulu melakukan perizinan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Kediri berupa rekomendasi kegiatan pelatihan pembuatan dan pendampingan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Artificial intelligence (AI) bagi guru akuntansi di Jawa Timur. Kemudian dilanjutkan melakukan koordinasi dengan ketua dan pengurus MGMP Akuntansi Propinsi Jawa Timur untuk menentukan kesepakatan mekanisme pelaksanaan pembuatan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis Artificial intelligence (AI) bagi Guru MGMP Akuntansi Jawa Timur. Rangkaian kegiatan ini dilaksanakan pada akhir bulan Januari sampai bulan Mei 2025.

3. Sosialisasi Program

Sosialisasi program bertujuan untuk memberi informasi tentang rencana serangkaian pelaksanaan program. Sosialisasi disampaikan kepada seluruh Sekolah yang menjadi anggota MGMP Akuntansi Propinsi Jawa Timur. Tahap sosialisasi ini dilaksanakan dengan cara memberikan undangan baik melalui surat cetak maupun informasi sosial media (whatsapp) berkoordinasi dengan ketua dan pengurus MGMP Akuntansi Propinsi Jawa Timur. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada bulan Juni dan pertengahan Juli 2025.



Gambar 2. Pamflet Kegiatan PKM

Sumber: Dokumentasi kegiatan, Tahun 2025

4. Pelaksanaan Program

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini telah dilaksanakan pada tanggal 09 dan 10 Juli 2025 secara luring bertempat di SMKN 1 Magetan dan diikuti oleh 37 orang peserta yang semuanya merupakan Guru Akuntansi yang tergabung dalam MGMP Akuntansi Propinsi Jawa Timur. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Ponorogo (Kab. Ponorogo & Kab. Magetan) Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dan Wakil Dekan Bidang 2 Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya. Adapun jadwal kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Waktu (WIB)	Kegiatan	Keterangan
09 Juli 2025		
07.00 – 07.30	Registrasi Peserta	Tim Panitia PKM
07.30 – 08.00	<p>Acara Pembukaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dilanjutkan Mars UNESA 3. Sambutan – Sambutan: <ol style="list-style-type: none"> 1) Laporan Koordinator Pelaksana 2) Ketua MGMP Akuntansi Provinsi Jawa Timur 3) Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi UNESA 4) Dekan FEB Unesa/Wakil Dekan Bidang 2 5) Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Ponorogo (Kab. Ponorogo & Kab. Magetan) sekaligus membuka kegiatan 4. Doa 	Sie Acara
08.00 – 10.00	Materi 1: Peranan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran	Narasumber: <ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Dr. Susanti, S.Pd., M.Si. 2. Prof. Dr. Agung Listiadi, S.Pd., M.Ak.
10.00-12.00	Materi 2: Pemanfaatan AI Dalam Pembelajaran Akuntansi	Narasumber: <ol style="list-style-type: none"> 1. Moh. Danang Bahtiar, S.Pd., M.Pd. 2. Han Tantri Hardini, S.Pd., M.Pd.
12.00 – 13.00	ISHOMA	Sie Acara
13.00 – 15.00	Materi 3: Praktik Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan AI Dalam	Narasumber: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Luqman Hakim, S.Pd., S.E., M.SA. 2. Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd.
15.00 – 15.30	Coffe Break	Sie Acara
15.30 – 17.00	Penutupan	Sie Acara

10 Juli 2025		
08.00 – 12.00	Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi Dengan Menggunakan AI	Tim PKM
12.00 – 13.00	ISHOMA	Sie Acara
13.00 – 16.00	Refleksi Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi Dengan Menggunakan AI	Tim PKM
16.00 – 17.00	Penutupan	Sie Acara

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam dua hari dimana hari pertama tanggal 09 Juli 2025 dilakukan pelatihan penguatan konsep dasar mengenai Peranan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran dan Pemanfaatan AI Dalam Pembelajaran Akuntansi. Kemudian pada hari kedua tanggal 10 Juli 2025 dilanjutkan dengan dengan praktik cara membuat media pembelajaran akuntansi dengan menggunakan AI.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan PkM

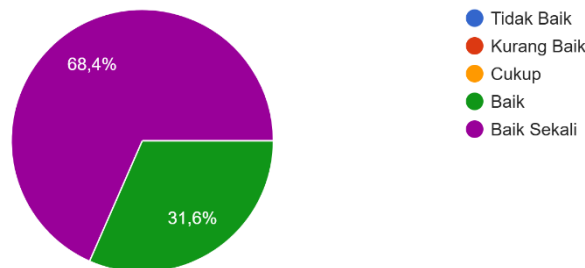
Sumber: Dokumentasi kegiatan, Tahun 2025

Secara umum pelaksanaan kegiatan PkM ini berjalan dengan baik dan lancar. Seluruh peserta kegiatan sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan mulai awal hingga akhir acara.

5. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon kepada peserta untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan PKM. Pelaksanaan evaluasi kegiatan dilakukan pada akhir sesi pelatihan dengan memberikan link kuesioner kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan yang telah diberikan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan Peserta, materi workshop apakah dapat

Materi Workshop sesuai dengan kebutuhan Peserta
19 jawaban

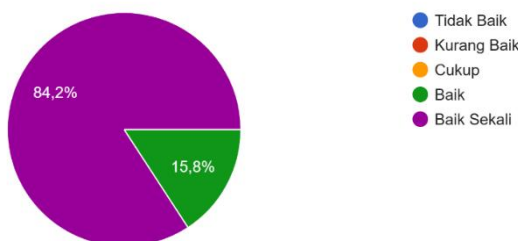


Gambar 4. Respon Peserta Terhadap Materi Pelatihan

Sumber: Data Angket yang diolah, Tahun 2025

Pada gambar 4 dapat dilihat bahwa respon peserta terhadap pemberian pelatihan sebanyak 68,4% memberikan tanggapan “Baik Sekali” dan 31,6% memberikan tanggapan “Baik”. Berdasarkan hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta memberikan respon yang positif terhadap pelatihan yang diberikan karena sesuai dengan kebutuhan mereka.

Materi Workshop dapat diterima dan diterapkan dengan mudah Peserta
19 jawaban



Gambar 5. Respon Peserta Terhadap Pemahaman Materi

Data Angket yang diolah, Tahun 2025

Selanjutnya pada gambar 5 juga dapat dilihat bahwa respon peserta terhadap pemahaman materi pelatihan yang diberikan sebanyak 84,2% memberikan tanggapan “Baik Sekali” dan 15,8% memberikan tanggapan “Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberikan respon yang positif karena mereka dapat memahami dan mampu menerapkan dengan baik materi pelatihan yang diberikan.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran akuntansi berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi guru MGMP Akuntansi Jawa Timur telah berjalan dengan baik dan efektif. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi AI untuk mendukung pembelajaran akuntansi yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan era digital. Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa diharapkan terus dilakukan untuk memperluas keterampilan guru dalam mengintegrasikan AI pada kurikulum dan penilaian pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bambang, Warsita, (2008), *Tekhnologi Pembelajaran*, Jakarta: Rinekan Cipta
- [2] Isohäätä, J., Näykki, P., & Järvelä, S. (2020). Convergences Of Joint, Positive Interactions And Regulation In Collaborative Learning. *Small Group Research*, 51(2), 229-264.
- [3] Kurniawan, A., Sutanto, R., & Lestari, D. (2020). *Panduan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Perguruan Tinggi*. Jakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM).
- [4] Luger, George F., Dan William A. Stubblefield. 1993. *Artificial Intelligence Structures And Strategies For Complexmproblem Soving 2nd Edition*. California: The Benjamin/Cumming Publishing Company Inc.
- [5] Mulianingsih, dkk.(2020). *Peranan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan*. PPG Dikdasmen.
- [6] Molenaar, I. (2021). *Personalisation Of Learning: Towards Hybrid Human-Ai Learning Technologies*. In *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing The*

Frontiers With Artificial Intelligence, Blockchain And Robots. OECD Publishing, Paris.

- [7] Rich, E., & Knight, K. (1991). *Artificial Intelligence (Edisi ke-2)*. New York: McGraw-Hill.
- [8] Simon, H. A. (1995). *Artificial Intelligence: An Empirical Science*. *Artificial Intelligence*, 77(1), 95–127.
- [9] Sobocinski, M., Malmberg, J., & Järvelä, S. (2022). Exploring Adaptation In Socially-Shared Regulation Of Learning Using Video And Heart Rate Data. *Technology, Knowledge And Learning*, 27(2), 385-404.
- [10] Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P. S., & Santo Gitakarma, M. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Komteks*, 1(1).
- [11] Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2015
- [12] Zimmerman, B. J., And Schunk, D. H. (2011). *Handbook Of Self-Regulation Of Learning And Performance*. New York, Ny: Routledge.
- [13] Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.