



The role of Kurikulum Merdeka in interactive accounting learning

Akkeu Iswara¹, Tamara Khairunnisa Anjani², Yulia Riska Mardenil³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

akkeuiswara@gmail.com¹, tmrkhrns@gmail.com², yuliariska230@gmail.com³

ABSTRACT

The Kurikulum Merdeka provides teachers and principals with the freedom to develop, implement, and refine a school curriculum, taking into account students' needs and potential, and to design more creative, flexible, and needs-based learning. The Kurikulum Merdeka provides teachers with greater scope to develop learning that is not only creative but also interactive, in line with the rapid advancement of technology. However, studies specifically examining the application of interactive accounting learning within the Kurikulum Merdeka at the high school level are still limited. Therefore, this study aims to examine in depth how interactive accounting learning is implemented in learning activities. This study uses a qualitative descriptive approach that aims to provide an in-depth description of the process of implementing interactive accounting learning within the Kurikulum Merdeka at SMA Bina Dharma 1 Bandung. This approach was chosen because it is appropriate for directly exploring learning activities through teacher experiences and empirical data in the field. The results show that the Kurikulum Merdeka plays a significant role in increasing teacher flexibility, enhancing student motivation for learning, and fostering students' critical thinking.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 6 Oct 2025

Revised: 2 Feb 2026

Accepted: 7 Feb 2026

Publish online: 20 Feb 2026

Keywords:

accounting; interactive learning;
Kurikulum Merdeka; teacher
creativity

Open access

Hipkin Journal of Social Studies is a
peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan merdeka belajar kepada guru dan kepala sekolah untuk menyusun, melaksanakan, dan mengembangkan kurikulum sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan dan potensi murid dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, fleksibel, dan berbasis kebutuhan murid. Kurikulum Merdeka memberikan ruang lebih luas bagi guru mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya kreatif, tetapi juga interaktif seiring dengan pemanfaatan dan pesatnya perkembangan teknologi. Meskipun begitu, kajian yang secara khusus meneliti penerapan pembelajaran Akuntansi interaktif dalam konteks Kurikulum Merdeka di jenjang SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini ada untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pembelajaran Akuntansi interaktif diterapkan dalam kegiatan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan pembelajaran Akuntansi interaktif dalam konteks Kurikulum Merdeka di SMA Bina Dharma 1 Bandung. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menelusuri kegiatan pembelajaran secara langsung melalui pengalaman guru dan data empiris di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka memang memiliki peran yang penting dalam meningkatkan fleksibilitas guru, meningkatkan motivasi belajar murid, serta membuat murid lebih berpikir kritis.

Kata Kunci: akuntansi; kreativitas guru; Kurikulum Merdeka; pembelajaran interaktif

How to cite (APA 7)

Iswara, A., Anjani, T. K., & Mardenil, Y. R. (2026). The role of Kurikulum Merdeka in interactive accounting learning. *Hipkin Journal of Social Studies*, 1(1), 75-86.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2026, Akkeu Iswara, Tamara Khairunnisa Anjani, Yulia Riska Mardenil. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: akkeuiswara@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran. Murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Abd et al., 2022). Dalam mengembangkan potensi diri murid dengan baik dan terencana, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menciptakan kurikulum sebagai pedoman para pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Kurikulum sebagai kumpulan rancangan pembelajaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan tujuan pendidikan (Silitonga et al., 2023). Kurikulum menjadi inti dari proses pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan yang menunjukkan dasar atau pandangan hidup bangsa dalam pendidikan (Aprianti & Maulia, 2023). Kurikulum juga mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan, baik dari sisi konservatif, kritis, evaluatif, dan kreatif (Mubarok, 2022). Oleh karena itu, kurikulum haruslah berisi tentang bagaimana seharusnya pendidikan berjalan dengan semestinya demi tercapainya tujuan sebuah pendidikan.

Kurikulum harus dibuat fleksibel supaya dapat memenuhi kebutuhan murid dan mencapai kompetensi yang diharapkan (Fitriyah & Wardani, 2022). Dalam mengatasi hal ini, negara Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang sudah diimplementasikan sejak tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum Merdeka berfungsi sebagai alternatif untuk mengatasi kemunduran belajar selama pandemi yang menekankan pembelajaran berpusat pada murid (*student-centered*), serta mendorong pencapaian kompetensi secara holistik melalui diferensiasi pembelajaran dan fleksibilitas dalam pemilihan metode belajar. Melalui pendekatan "Merdeka Belajar" guru dan kepala sekolah diberikan kebebasan untuk menyusun, melaksanakan, dan mengembangkan kurikulum sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan dan potensi murid (Alimuddin, 2023). SMA Bina Dharma 1 Bandung sebagai salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Melalui penerapan Kurikulum Merdeka, murid dapat memahami materi secara baik. Kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, akan tetapi menerapkan pembelajaran berbasis praktik yang akan memudahkan murid dalam memahami materi yang sedang diajarkan (Marfungah et al., 2025).

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, pada konteks pembelajaran Akuntansi guru dituntut untuk mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang membuat murid aktif mengamati, bertanya, mencoba, menganalisis, dan mempraktikkan proses pencatatan akuntansi melalui berbagai pendekatan seperti diskusi, simulasi, proyek, dan penggunaan media teknologi. Namun, pada praktiknya pembelajaran Akuntansi masih sering berfokus pada ceramah, pemberian materi teks, dan latihan soal yang prosedural, sehingga membuat murid lebih cepat merasa bosan dan kesulitan dalam memahami konsep dasar akuntansi. Tantangan ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran Akuntansi yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid. Pengembangan model pembelajaran interaktif dapat membantu murid memahami konsep akuntansi dasar secara lebih cepat dan menyenangkan (Moelyani et al., 2021).

Temuan lainnya menunjukkan model pembelajaran interaktif pada pelajaran Ekonomi Akuntansi juga efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Maria et al., 2022). Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran Akuntansi membutuhkan pendekatan yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan (Nurwendari et al., 2023). Meskipun begitu, kajian yang secara khusus meneliti penerapan pembelajaran Akuntansi interaktif dalam konteks Kurikulum Merdeka di jenjang SMA masih sangat terbatas. Padahal Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif, fleksibel, dan berbasis kebutuhan murid. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara mendalam bagaimana pembelajaran Akuntansi interaktif diterapkan oleh guru di SMA Bina Dharma 1 Bandung. Khususnya dalam memadukan permainan edukatif, proyek kreatif berbasis teknologi, serta

pencatatan transaksi nyata berbasis kehidupan sehari-hari murid. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah sejauh mana penerapan tersebut selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan bagaimana pengalaman belajar yang dihasilkan mampu mendukung pemahaman murid terhadap konsep akuntansi secara lebih kontekstual.

LITERATURE REVIEW

Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan pembelajaran yang terencana dan diberikan langsung kepada murid oleh lembaga pendidikan, yang dapat dinikmati sesuai dengan penerapannya (Aulia *et al.*, 2023). Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan, sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan dari masyarakat, maka dunia pendidikan harus melakukan inovasi dalam pendidikan. Inovasi pendidikan akan berjalan dan mencapai sasarannya jika program pendidikan tersebut dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan kondisi dan tuntutan zaman sebagai implikasi dari pentingnya inovasi pendidikan menuntut kesadaran tentang peranan guru (Fatmawati, 2021). Kurikulum sifatnya dinamis karena selalu berubah-ubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman. Semakin maju peradaban suatu bangsa, maka semakin berat pula tantangan yang dihadapinya. Persaingan ilmu pengetahuan semakin gencar dilakukan oleh dunia internasional, sehingga Indonesia juga dituntut untuk dapat bersaing secara global demi mengangkat martabat bangsa. Kurikulum hadir sebagai pedoman yang digunakan oleh para pendidik. Kurikulum mengalami berbagai perubahan sebagai wujud adaptasi dengan era yang dinamis. Salah satunya dengan menerapkan Kurikulum Merdeka, di mana kurikulum ini cenderung dianggap baru dan masih dalam proses pengimplementasian secara bertahap (Usanto, 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih optimal supaya murid memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep dan memperkuat kompetensinya (Anggraini *et al.*, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar dapat mengembangkan Kurikulum 2013 dengan orientasi yang menyeluruh untuk mengembangkan kecakapan akademis dan non akademis, kompetensi kognitif, sosial, emosional dan spiritual, dalam artian diharapkan murid dapat berkembang secara optimal sesuai bakat individu baik dalam bidang akademis maupun non akademis (seperti olahraga dan kesenian), tetapi tidak lepas dari kompetensi sosial untuk dapat berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain secara baik, mempunyai rasa empati, simpati dan toleransi terhadap perbedaan di masyarakat serta mempunyai kompetensi spiritual dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum Merdeka berbasis pada kompetensi bukan konten sehingga setiap individu murid mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan kompetensi yang dimiliki individu tersebut. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga dirancang oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan budaya yang terdapat di dalam satuan pendidikan tersebut, misi sekolah serta lingkungan sekitar dan kebutuhan murid (Sulistiyani *et al.*, 2022).

Kreativitas Guru dalam Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi

Akuntansi memiliki karakteristik, yakni tepat, lengkap, dan relevan sesuai dengan standar akuntansi, menggunakan bahasa tidak hanya komunikatif tetapi juga mudah dipahami, disusun secara sistematis dan runtut dari dasar ke kompleks, dalam menghubungkan teori dan praktik menggunakan ilustrasi dan kasus nyata, memberikan latihan soal untuk meningkatkan kemampuan prosedural, tidak hanya dapat dipelajari secara teori, tetapi juga dapat dipelajari secara mandiri dan menyeluruh, serta menampilkan visual yang jelas untuk membuat angka dan laporan lebih mudah dipahami. Kreativitas guru dalam mata

pelajaran Ekonomi Akuntansi berkaitan dengan kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan metode belajar yang inovatif, menarik, dan efektif yang tentunya disesuaikan dengan materi ekonomi akuntansi, seperti pencatatan transaksi, laporan keuangan, dan analisis ekonomi. Kreativitas guru dapat meningkatkan minat murid untuk belajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Ubaidillah & Sabila, 2023).

Semakin kreatif guru dalam mengatur pelajaran, maka semakin besar minat dan keterlibatan murid dalam pelajaran. Hal ini bermanfaat supaya murid tidak hanya memahami materi, namun juga dapat menerapkannya pada kehidupan nyata atau sehari-hari. Kreativitas ini mencakup kemampuan penggunaan metode seperti proyek kerja sama, atau penggabungan teknologi digital untuk membuat aktivitas memahami lebih interaktif dan bermakna. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah untuk membantu murid meningkatkan kemampuan mereka melalui pengalaman belajar yang relevan dan faktual. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menciptakan cara baru untuk belajar, karena Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk membuat kegiatan yang berfokus pada penyelesaian masalah dan analisis data keuangan (Isnaini *et al.*, 2024). Oleh karena itu, desain mata pembelajaran Akuntansi yang kreatif membantu murid memahami pembelajaran lebih baik dan memberi mereka kemampuan berpikir kritis.

Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif murid melalui aktivitas seperti diskusi, simulasi, permainan edukatif, kuis digital, hingga proyek berbasis teknologi. Media interaktif membuat murid tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat, melakukan, dan menganalisis, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Melalui pemilihan media interaktif yang sesuai, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi murid (Fatimah & Sari, 2025). Dalam konteks akuntansi, model pembelajaran interaktif memberi peluang bagi murid untuk memahami konsep siklus akuntansi dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Dibandingkan dengan metode tradisional, media pembelajaran interaktif memberikan manfaat yang lebih beragam, seperti mendorong motivasi belajar, membantu pemahaman materi, dan memfasilitasi proses belajar secara mandiri (Azzahra, 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi murid dalam proses pembelajaran karena menciptakan komunikasi dua arah yang responsif (Bulan *et al.*, 2025). Temuan ini mendukung prinsip pembelajaran modern bahwa murid belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Namun, penerapan pembelajaran interaktif tidak terlepas dari tantangan. Beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan dalam fasilitas seperti komputer dan jaringan internet (Jatmika & Alviantoro, 2025). Selain itu, guru juga membutuhkan waktu dan kemampuan tambahan untuk merancang kegiatan interaktif yang sesuai dengan materi akuntansi. Model pembelajaran interaktif diperlukan untuk mengatasi sifat akuntansi yang abstrak dan rumit. Melalui kegiatan seperti diskusi, praktik langsung, video pembelajaran, kuis digital, atau proyek sederhana dapat membantu murid untuk memahami akuntansi secara lebih mendalam dan menyenangkan. Pendekatan ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, fleksibel, dan relevan dengan pengalaman murid.

Hubungan Kurikulum Merdeka, Kreativitas Guru, dan Pembelajaran Interaktif

Kurikulum Merdeka dirancang untuk membentuk Kemerdekaan dalam berpikir. Kemerdekaan dalam berpikir ini ditentukan oleh guru sebagai tonggak utama dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Konsep Kurikulum Merdeka akan memudahkan guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif (Nasution *et al.*, 2023). Guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memenuhi kebutuhan murid

dengan mengajukan pertanyaan, menghadirkan permasalahan atau situasi tertentu, memberi ruang untuk bertanya, memberikan tanggapan, serta menyediakan berbagai metode, media, dan alat pembelajaran (Inayah *et al.*, 2024). Kreativitas guru sangat penting dalam memajukan inovasi pendidikan karena guru akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Kreativitas ini dapat dibangun melalui pembelajaran interaktif seperti penggunaan media digital, metode diskusi, bahkan *game* sekalipun dengan tetap menyesuaikan kebutuhan dan minat murid. Kurikulum Merdeka berperan sebagai landasan kebijakan yang memberikan ruang kebebasan bagi guru, kreativitas guru berfungsi sebagai penggerak utama, dan pembelajaran interaktif menjadi bentuk implementasi konkret di kelas. Ketiganya saling berkaitan dan berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada murid.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan pembelajaran Akuntansi interaktif dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih sebab cocok untuk menelusuri kegiatan pembelajaran secara langsung melalui pengalaman guru dan data empiris di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Bina Dharma 1 Bandung pada 7 November 2025. Informan utama penelitian ini yaitu guru mata pelajaran Akuntansi yang memiliki peran langsung dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru akuntansi tersebut. Wawancara difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu perencanaan, proses pelaksanaan pembelajaran, dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka. Selain wawancara, peneliti juga mengumpulkan data dokumentasi, seperti foto fasilitas pendukung, lingkungan sekolah, serta dokumen pembelajaran yang relevan seperti RPP dan modul ajar. Penelitian ini tidak melakukan observasi kelas sebab keterbatasan waktu dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, triangulasi dilakukan melalui perbandingan hasil wawancara dan dokumentasi pendukung. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dan dokumentasi pembelajaran yang diperoleh untuk keabsahan data. Selain itu, dilakukan pengecekan kembali informasi inti kepada informan untuk memastikan kesesuaian data. Melalui prosedur ini, data yang diperoleh dianggap kredibel dan dapat menggambarkan proses penerapan pembelajaran Akuntansi interaktif secara faktual di SMA Bina Dharma 1 Bandung.

RESULTS AND DISCUSSION

Fleksibilitas Guru dalam Pengembangan Materi Pembelajaran

Kurikulum Merdeka, sesuai kata "*Merdeka*" sendiri guru dapat membuat dan mengembangkan kegiatan pembelajaran sekreatif mungkin. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa guru tidak lagi terpaku pada metode ceramah atau buku teks, tetapi dapat memanfaatkan berbagai media digital, *game* edukatif, video, hingga penerapan pelatihan berbasis kehidupan nyata (*real-life learning*). Melalui keleluasaan ini, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan relevan bagi murid. Guru memiliki kebebasan untuk memilih pendekatan yang tepat berdasarkan kemampuan, minat, serta potensi murid. Hal ini mempermudah guru dalam memetakan karakter murid, memberikan metode yang berbeda bagi kelompok belajar tertentu, serta menyesuaikan tingkat kesulitan materi. Secara keseluruhan, fleksibilitas yang diberikan kurikulum membuat guru lebih kreatif, adaptif, dan efektif dalam mengajar, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman murid terhadap materi. Kurikulum Merdeka tidak seperti Kurikulum 2013 yang memiliki struktur waktu dan materi yang ketat, Kurikulum Merdeka memberi guru keleluasaan

untuk menyesuaikan metode pengajaran yang relevan dengan kemampuan dan kebutuhan murid (Situmeang, 2024).

Fleksibilitas ini mencakup pengelolaan waktu belajar, sehingga guru dapat memperpanjang waktu untuk materi yang lebih sulit dan mempercepat yang lebih mudah, sesuai kemampuan murid. Hal ini bertujuan supaya proses belajar tidak membebani murid dengan target yang kaku, tetapi memberikan ruang untuk eksplorasi dan pemahaman yang lebih mendalam. Selain pengaturan waktu, Kurikulum Merdeka juga memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran. Materi yang diajarkan dapat disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan individu murid. Kemampuan guru untuk menyesuaikan isi, metode, dan media pembelajaran memungkinkan materi yang disampaikan menjadi lebih kontekstual, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, fleksibilitas ini memberi ruang bagi guru untuk memodifikasi materi, memilih strategi yang tepat seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi, atau pemecahan masalah, serta mengintegrasikan pengalaman nyata supaya proses belajar lebih bermakna. Fleksibilitas guru tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman murid tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Kreativitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran Ekonomi Akuntansi

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa Guru Ekonomi Akuntansi di SMA Bina Dharma 1 Bandung menciptakan berbagai jenis kreativitas dalam menerapkan suatu materi pada setiap kegiatan belajar mengajar. Guru tidak hanya menggunakan model ceramah dalam menyampaikan materi, tetapi juga menerapkan sistem praktik setelah murid diberikan konsep dasar pada tiap materinya. Pada bagian praktik, guru mata pelajaran Ekonomi Akuntansi menciptakan berbagai jenis kreativitas supaya murid bersemangat dan memahami pelajaran akuntansi dengan baik, seperti merancang soal studi kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari murid, menciptakan *game* menantang dan menyenangkan, memberikan tugas proyek yakni menilai kegiatan usaha yang ada di sekitar lingkungan sekolah yang kemudian dikaitkan dengan ekonomi ataupun akuntansi. Selain dalam praktik, guru menciptakan variasi kreatif dalam menerangkan materi pembelajaran yakni dengan menggunakan teknologi digital, yakni *slide* interaktif dalam upaya supaya murid tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar, pemanfaatan penggunaan aplikasi Spreadsheet atau Microsoft Excel dalam pencatatan transaksi keuangan.

Media pembelajaran digital terbukti dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada murid sehingga memberikan kemudahan dalam beraktivitas dan memenuhi kebutuhan murid di sekolah (Setiyorini, 2026). Metode ini membuat proses belajar mengajar lebih kontekstual dan menghubungkan teori akuntansi ke situasi dunia nyata. Berbagai kreativitas ini menunjukkan kemampuan untuk menyalurkan materi akuntansi ke situasi dunia nyata murid dan memberikan praktik yang sejalan dengan kebutuhan murid. Selain itu, variasi aktivitas pembelajaran kreatif yang dibuat oleh guru lainnya ialah penggunaan *game* digital ataupun non digital dengan menerapkan peraturan bahwa pemenang akan mendapatkan *reward* berupa nilai tambah atau dibebaskan dari tugas yang diberikan oleh guru yang tentunya dengan hal tersebut murid termotivasi untuk menang supaya mendapatkan *reward* yang telah ditetapkan. Lebih lanjut, model pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kondisi dan lingkungan sekitar murid, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri murid, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kreativitas murid, karakter ini relevan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Melalui model pembelajaran kreatif, seperti tugas kolaboratif secara tidak langsung guru menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti inovatif, kolaboratif, dan bernalar kritis. Selain itu, dampak pembelajaran yang didasarkan pada dunia nyata dan lingkungan sekitar murid dapat memunculkan rasa peduli terhadap kondisi lingkungan dan negara, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab murid sebagai masyarakat Indonesia. Secara keseluruhan, hasil penelitian dan analisis ini

menegaskan bahwa kreativitas guru merupakan komponen penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Melalui pendekatan kreatif, guru tidak hanya mengajarkan materi akademik tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan autentik dan bermakna. Oleh karena itu, sekolah dan pembuat kebijakan perlu mendorong pengembangan profesional guru supaya strategi kreatif ini dapat terus berkembang dan secara konsisten mendukung pencapaian dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Implementasi Model Pembelajaran Akuntansi Interaktif di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa implementasi model pembelajaran Akuntansi interaktif di SMA Bina Dharma 1 Bandung dilakukan sebagai respons terhadap tautan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan partisipatif. Tahapan implementasi model pembelajaran Akuntansi interaktif sebagai berikut.

1. Pada tahap awal, guru akuntansi melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk memahami tingkat kesiapan murid, sarana prasarana yang tersedia, serta karakteristik materi yang akan diajarkan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa murid membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan konsep, tetapi juga memberi kesempatan berinteraksi langsung dengan data, simulasi kasus, dan diskusi kelompok (Wicaksono *et al.*, 2025). Dari sini, strategi pembelajaran interaktif dipilih sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran Akuntansi di kelas XI dan XII pada program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran seperti modul interaktif, lembar kerja murid berbasis kasus, serta rancangan kegiatan simulasi yang menggambarkan situasi akuntansi di dunia nyata (Selviani & Devitriani, 2024). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk merancang alur aktivitas pembelajaran yang tidak kaku, sehingga guru dapat mengadaptasikan kegiatan sesuai dinamika kelas. Misalnya, dalam materi jurnal umum, guru merancang aktivitas permainan klasifikasi transaksi, sementara pada materi laporan keuangan, guru membuat proyek penyusunan laporan keuangan perusahaan mini yang dilakukan secara kelompok. Perencanaan mencakup pemanfaatan teknologi seperti aplikasi akuntansi sederhana maupun platform pembelajaran digital untuk menunjang interaktivitas (Jannah *et al.*, 2025).
3. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi yang dikemas lebih menarik, seperti pemutaran video bisnis, contoh bukti transaksi nyata, atau cerita kasus keuangan pada perusahaan lokal. Hal ini bertujuan untuk memantik rasa ingin tahu murid dan menghubungkan materi akuntansi dengan situasi sehari-hari. Setelah itu, murid dilibatkan dalam diskusi awal untuk membangun pemahaman dasar secara bersama (Latifah *et al.*, 2025). Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya diskusi tanpa mendominasi, sehingga murid merasa lebih bebas mengutarakan pertanyaan dan hipotesis mengenai materi yang akan dipelajari. Pendekatan ini terasa lebih hidup dan membuat murid terlibat secara emosional dan kognitif.
4. Pada inti pembelajaran, model interaktif diaplikasikan melalui berbagai aktivitas seperti simulasi transaksi, praktik pencatatan, *roleplay* sebagai bagian dari tim keuangan, hingga permainan berbasis kartu akuntansi. Dalam aktivitas simulasi transaksi, misalnya murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang bertugas mencatat transaksi keuangan sebuah perusahaan fiktif. Setiap kelompok mendapatkan bukti transaksi yang berbeda, sehingga mereka harus berkolaborasi untuk menentukan akun yang terlibat, posisi debit atau kredit, dan alasan pemilihan akun tersebut. Aktivitas semacam ini tidak hanya melatih pemahaman konseptual, tetapi juga kemampuan komunikasi dan kerja tim. Penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam implementasi pembelajaran interaktif di SMA Bina Dharma 1 Bandung. Guru memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti Quizizz, Kahoot atau aplikasi pencatatan akuntansi sederhana untuk memberikan latihan secara *real-time*. Penggunaan teknologi ini meningkatkan motivasi murid, sebab mereka merasa pembelajaran Akuntansi menjadi lebih modern

dan relevan dengan perkembangan dunia digital. Selain itu, teknologi memungkinkan guru memberikan umpan balik cepat, yang sangat membantu murid memperbaiki kesalahan sebelum pemahaman konsep yang salah semakin berkembang (Ndruru, 2024).

5. Pada tahap evaluasi, guru tidak hanya menilai hasil akhir berupa angka, tetapi juga proses belajar murid. Penilaian dilakukan secara komprehensif melalui asesmen formatif seperti pengamatan aktivitas kelas, lembar kerja kelompok, refleksi individu, kuis interaktif, dan portofolio proyek. Penilaian sumatif tetap diberikan melalui ujian tertulis atau proyek akhir penyusunan laporan keuangan, namun dengan pendekatan Kurikulum Merdeka, penilaian lebih menekankan kemampuan berpikir dan proses pengerjaan dibandingkan hafalan formula. Pendekatan ini memberi ruang bagi murid dengan kemampuan berbeda untuk menunjukkan keunggulan masing-masing.

Implementasi pembelajaran interaktif ini dipengaruhi oleh tantangan praktis yang dihadapi guru dalam menyusun dan menerapkan kurikulum. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa salah satu kendala utama terletak pada kemampuan guru mengelola pembelajaran yang variatif sesuai Kurikulum Merdeka. Guru harus mengikuti berbagai pelatihan dan *workshop*, serta menyiapkan perangkat pembelajaran yang kreatif. Selain itu, faktor kondisi murid juga menjadi pertimbangan penting. Guru menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis *game* tidak selalu bisa dilakukan secara *online* karena keterbatasan kuota internet di beberapa murid. Hal ini mengharuskan guru harus merancang pembelajaran interaktif yang tetap inklusif, seperti menggunakan media fisik, permainan Uno Stacko dimodifikasi menjadi evaluasi akuntansi atau pembelajaran kelompok dengan ketua kelompok murid yang lebih mampu. Konteks ini menunjukkan bahwa implementasi tidak sekadar mengikuti teori, tetapi harus menyesuaikan realitas sosial dan ekonomi murid.

Lebih jauh, implementasi model interaktif mendapat dukungan dari fasilitas sekolah yang cukup lengkap, seperti infokus, jaringan Wi-Fi, dan media digital lainnya. Guru menyatakan bahwa fasilitas tersebut menjadi pendorong bagi guru untuk lebih kreatif karena tidak ada alasan teknis untuk tidak menyajikan pembelajaran yang variatif. Namun, beban administratif tetap menjadi hambatan, terutama terkait penyediaan modul cetak yang harus disiapkan guru sendiri karena modul pembelajaran belum tersedia lengkap dari pemerintah. Meski demikian, ruang kreatif yang diberikan Kurikulum Merdeka dianggap membuat guru lebih eksploratif dalam memilih metode pembelajaran Akuntansi, termasuk memanfaatkan media sosial TikTok, Instagram, dan Canva sebagai sarana tugas yang meningkatkan kreativitas dan relevansi pembelajaran dengan dunia digital. Hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran interaktif sangat dipengaruhi oleh budaya sekolah, kesiapan guru, kondisi murid, serta dukungan fasilitas.

Dampak Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Interaktif Terhadap Murid

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa guru Ekonomi Akuntansi di SMA Bina Dharma 1 Bandung percaya bahwa kreativitas dalam proses pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan murid. Keyakinan guru ini sejalan dengan bukti empiris, yakni kreativitas guru dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran dan media interaktif meningkatkan motivasi belajar murid. Dampaknya terhadap murid adalah, murid merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran interaktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, studi kasus kontekstual, dan *game* edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan murid. Variasi dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh murid, dapat mengurangi kejenuhan dan monoton dalam kegiatan belajar, dan meningkatkan partisipasi murid, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, dan keinginan murid untuk mencari tahu sendiri. Selain menggunakan media pembelajaran interaktif, penerapan pembelajaran interaktif dapat diterapkan

dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kondisi dan lingkungan sekitar murid.

Apabila media pembelajaran interaktif divisualisasikan dengan konsep yang lebih konkret, maka dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berdampak pada keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran (Ali *et al.*, 2025). Melalui penerapan model tersebut, murid dapat terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan motivasi dan keaktifan murid, kreativitas juga relevan peningkatan keterampilan, yakni di antaranya inovatif, kolaboratif, dan bernalar kritis. Selain itu, penerapan pembelajaran interaktif lainnya, yakni pembelajaran yang didasarkan pada dunia nyata dan lingkungan sekitar murid dapat memunculkan rasa peduli terhadap kondisi lingkungan sekitar dan negara, hal ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai masyarakat. Secara keseluruhan, hasil analisis ini menegaskan bahwa dengan kreativitas guru dan penerapan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, keterampilan, dan rasa tanggung jawab murid. Guru tidak hanya sekedar mengajarkan materi akademik, tetapi juga memiliki upaya untuk meningkatkan kompetensi murid melalui kegiatan belajar yang autentik dan bermakna. Oleh karena itu, sekolah dan pembuat kebijakan perlu mendorong pengembangan profesional guru supaya strategi kreatif ini dapat terus berkembang dan secara konsisten.

Discussion

Kurikulum Merdeka berperan penting dalam mendorong kreativitas guru melalui penerapan pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi Akuntansi di SMA Bina Dharma 1 Bandung. Fleksibilitas yang diberikan dalam Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang tidak terpaku pada metode ceramah dan buku teks semata, tetapi lebih variatif, kontekstual, serta berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik murid. Guru tidak lagi fokus pada metode ceramah saja, tetapi menerapkan berbagai pendekatan, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, eksperimen, serta simulasi (Nasution & Yusrizal, 2025). Temuan ini menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Peran Kurikulum Merdeka dalam mendorong kreativitas guru terlihat dari kebebasan guru dalam memilih metode pembelajaran, media, serta strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru dapat menyesuaikan materi dan aktivitas pembelajaran dengan kemampuan serta minat murid, seperti penggunaan media digital, studi kasus, serta pembelajaran berbasis proyek.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka tidak hanya berfungsi sebagai pedoman administratif, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran. Kreativitas guru dalam penelitian ini diwujudkan melalui penerapan pembelajaran interaktif yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Guru melibatkan murid dalam diskusi, simulasi pencatatan transaksi, permainan edukatif, serta praktik langsung dengan menggunakan aplikasi sederhana (Hulu *et al.*, 2025). Pendekatan pembelajaran interaktif ini dapat membuat pembelajaran Akuntansi yang cenderung bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Kreativitas guru menjadi faktor kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi murid. Penerapan pembelajaran interaktif yang dilakukan guru, menunjukkan bahwa murid lebih mudah memahami konsep ketika terlibat langsung dalam diskusi, simulasi, dan praktik pencatatan transaksi. Penggunaan media dan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar murid karena murid tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif dalam kegiatan eksplorasi informasi dan pemecahan masalah (Rosyada *et al.*, 2025).

Selain itu, penerapan pembelajaran interaktif juga berdampak positif terhadap murid, baik dari segi motivasi, keaktifan, maupun pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Murid menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat.

Pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata juga membantu murid dalam memahami relevansi materi akuntansi dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran interaktif yang didukung oleh kreativitas guru menjadi strategi yang efektif dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi Akuntansi yang bersifat analitis. Keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran interaktif, tidak hanya bergantung pada kebijakan yang telah dirancang, tetapi juga sangat bergantung pada kesiapan dan kreativitas guru dalam mendesain dan melaksanakannya secara maksimal (El Eisy *et al.*, 2025). Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan dukungan yang memadai, seperti penyediaan fasilitas pembelajaran, pelatihan berkelanjutan, serta ruang bagi guru untuk berinovasi. Melalui dukungan tersebut, pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara konsisten dan optimal dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi Akuntansi di sekolah.

CONCLUSION

Kurikulum Merdeka memiliki peran dalam mendorong kreativitas guru melalui penerapan pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi Akuntansi di SMA Bina Dharma 1 Bandung. Kurikulum ini memungkinkan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang inovatif, variatif, kreatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Kreativitas guru menjadi penghubung antara kebijakan Kurikulum Merdeka dengan praktik pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar murid dan keterlibatan murid secara aktif dalam pembelajaran baik berkelompok maupun individu. Murid menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran Ekonomi Akuntansi karena metode dan media pembelajaran yang dipakai lebih bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka tidak hanya berdampak pada bagaimana cara guru mengajar tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hubungan antara Kurikulum Merdeka, kreativitas guru, dan pembelajaran interaktif terbukti saling mendukung dalam membangun dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Sekolah disarankan terus memberikan dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka. Guru diharapkan dapat bereksplorasi dan mengembangkan variasi pembelajaran yang inovatif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam proses penulisan maupun publikasi artikel ini. Seluruh data, analisis, dan isi artikel disusun secara mandiri oleh penulis dan dijamin bebas dari unsur plagiarisme dengan mengikuti prinsip kejujuran akademik. Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pihak SMA Bina Dharma 1 Bandung yang telah memberikan izin penelitian, serta kepada guru mata pelajaran Akuntansi yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi dan wawancara yang diperlukan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penyusunan artikel ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

REFERENCES

- Abd, R. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(2), 67-75.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290-298.
- Aprianti, A., & Maulia, S. T. (2023). Kebijakan pendidikan: dampak kebijakan perubahan kurikulum pendidikan bagi guru dan peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(1), 181-190.
- Aulia, N., Sarinah, S., & Juanda, J. (2023). Analisis kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14-20.
- Azzahra, A. M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam konstruksi bangunan. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 1(4), 648-654.
- Bulan, S., Naim, M., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(1), 90-99.
- El Eisy, M. R., Putri, N., Noraisyah, N., Faznur, R., & Pratiwi, D. A. (2025). Hambatan inovasi dan kreativitas guru dalam pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN Telawang 4. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 600-607.
- Fatimah, F., & Sari, Y. I. (2025). Merekonstruksi pembelajaran IPS: media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru dalam menumbuhkan pemahaman kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 150-162.
- Fatmawati, I. (2021). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243.
- Hulu, M., Qotimah, M., Rachmawati, F., Dari, W. U., & Jelanti, D. (2025). Pengantar akuntansi sederhana: belajar mengelola uang pribadi siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11), 1-10.
- Inayah, U. L., Anisah, N., Fitria, L., Nisak, K., & Muhimah, S. N. (2024). Analisis peran guru sebagai fasilitator siswa dalam pembelajaran di kelas pada UPT Satuan Pendidikan SDN Bendungan. *Journal Educatione*, 1(2), 84-94.
- Isnaini, L. S., Mustari, M., Kurniawansyah, E., & Sawaludin, S. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan kreativitas guru di SMAN 1 Sakra. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 700-710.
- Jannah, A. I. Z., Destiawan, F. S., Gina, O. N., & Azkia, Z. N. (2025). Enhancing accounting learning with curriculum and library support at SMK Daarut Tauhiid. *Hipkin Journal of Educational Research*, 2(1), 67-80.
- Jatmika, S., & Alviantoro, P. P. (2025). Tantangan dan keberhasilan penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Akuntansi di sekolah menengah kejuruan. *Sumikolah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 11-19.
- Latifah, A., Ningati, R. S., Winata, N. A. M., & Nugraha, H. (2025). Analysis of curriculum implementation in the accounting major at SMKN 11 Bandung. *Hipkin Journal of Educational Research*, 2(1), 109-122.

- Marfungah, S., Muhyidin, M., Rinawati, A., & Fatimah, S. (2025). Kemitraan keluarga dan sekolah dalam menanamkan karakter tanggung jawab anak usia sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 507-514.
- Maria, M., Riswandi, R., & Pujiati, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 265-274.
- Moelyani, I. A., Amelia, F., & Nagari, P. M. (2021). WORSILEAR (Word Square Interactive Learning): media pembelajaran Akuntansi berbasis aplikasi sebagai upaya peningkatan pemahaman akuntansi dasar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 312-322.
- Mubarok, R. (2021). Peran dan fungsi kurikulum dalam pembelajaran pendidikan agama Islam multikultural. *Jurnal Studi Islam Lintas Negara*, 3(2), 75-85.
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka. *Competitive: Journal of Education*, 2(3), 201-211.
- Nasution, T. H. J., & Yusrizal, Y. (2025). Implementasi kurikulum merdeka belajar terhadap prestasi siswa sekolah dasar. *Terpadu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 555-563.
- Ndruru, F. (2024). Tantangan dan peluang implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran Akuntansi di SMK Markus 1 Medan. *Akuntanomics*, 1(1), 23-30.
- Nurwendari, W., Sriwedari, T., & Herliani, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Akuntansi berbasis game edukasi. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, & Perpajakan Indonesia (JAKPI)*, 8(2), 1-18.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1-14.
- Selviani, A., & Devitriani, H. (2024). Analysis of student engagement in the problem-based learning model for accounting subject in the merdeka curriculum. *Jurnal Amal Pendidikan*, 5(2), 141-149.
- Setiyorini, N. D. (2026). Implementasi media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran di SDN Srandol Wetan 04 Kota Semarang. *Afaquna: Jurnal Cakrawala Islam*, 1(1), 1-13.
- Silitonga, E. P. S., Purba, J., & Turnip, H. (2023). Paradigma dan perencanaan kurikulum. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(1), 147-155.
- Situmeang, L. Y. (2024). Pembelajaran dari kurikulum 13 ke kurikulum merdeka: identifikasi perubahan metode pengajaran dan dampak terhadap siswa. *Charismo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 31-38.
- Sulistiyani, F., & Mulyono, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) sebagai sebuah pilihan bagi satuan pendidikan: kajian pustaka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1999-2019.
- Ubaidillah, A., & Sabila, A. N. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris. *Al Ibtida': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(2), 1-13.
- Usanto, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Cakrawala Repositori IMWI*, 5(2), 494-502.
- Wicaksono, M. A., Salsabila, K. N., Salsabila, Z., & Maya, M. (2025). Curriculum implementation in accounting major at SMK Pajajaran Bandung. *Hipkin Journal of Educational Research*, 2(1), 1-22.