



Pemanfaatan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Ekonomi Kurikulum Merdeka Berbasis Deep Learning di SMA Negeri 4 Surakarta

Fiska Arinta Romdhani¹, Fitri Nur Afifah^{2*}

¹⁻²Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Alamat: Jalan Ir. Sutami 36A, Kentingan, Jebres, Surakarta

*Korespondensi Penulis: fitrinur.afifah05@student.uns.ac.id

Abstract. This research aims to determine the extent to which interactive quizzes can help improve students' understanding of Economics lessons in the Merdeka Curriculum, which focuses on a Deep Learning approach implemented at SMA Negeri 4 Surakarta. The results show that quite a few students have difficulty grasping economic concepts. The lack of participation and learning motivation, combined with the dominance of the lecture method, makes the learning process tend to be one-way. Conversely, the application of digital technology by educators is still very limited. This research uses a descriptive qualitative approach, collecting data thru observation, interviews, and documentation. A total of five students from the eleventh grade were selected based on purposive sampling techniques who had already taken economics lessons. The results show that the quiz format contributes to increasing students' interest, attention, and participation due to the presence of visual elements, screen animation, and a game-like atmosphere. However, obstacles such as slow internet connectivity or a slightly longer completion time than estimated did arise, although they did not hinder overall learning activities. Essentially, implementing this type of quiz aligns with the direction of the Merdeka Curriculum, which emphasizes in-depth conceptual understanding while also encouraging self-study habits, training the ability to reflect on the material, and creating a classroom atmosphere that tends to be more dynamic.

Keywords: Independent Curriculum, Deep Learning, Interactive Quiz, Economic Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana kuis interaktif bisa membantu tingkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Ekonomi di Kurikulum Merdeka yang fokus pada pendekatan Deep Learning yang diterapkan di SMA Negeri 4 Surakarta. Hasil memperlihatkan cukup banyak siswa kesulitan mencerna konsep ekonomi. Minimnya partisipasi serta motivasi belajar ditambah dominasi metode ceramah, membuat proses belajar menjadi cenderung satu arah. Sebaliknya, penerapan teknologi digital oleh pengajar masih sangat terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif secara deskriptif, melalui pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sejumlah lima siswa dari kelas XI dipilih berdasarkan teknik purposive sampling yang sudah mengikuti pembelajaran ekonomi. Hasilnya memperlihatkan bahwa format kuis memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat, perhatian, serta partisipasi murid lantaran adanya elemen visual, animasi layar, ditambah nuansa permainan. Namun demikian, kendala seperti jaringan internet kurang lancar atau durasi pengerjaan sedikit melebihi estimasi sempat muncul, meskipun tidak menghambat aktivitas belajar secara keseluruhan. Pada dasarnya, pelaksanaan kuis model ini selaras dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pemahaman konsep mendalam sekaligus mendorong kebiasaan belajar sendiri, melatih kemampuan merefleksi materi, diiringi suasana ruang kelas yang cenderung lebih dinamis.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka; Deep Learning; Kuis Interaktif; Pembelajaran Ekonomi

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi

pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan reflektif peserta didik sebagai kompetensi penting abad ke-21 (Putri et al., 2025).

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas pembelajaran, penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta pencapaian pemahaman konsep yang lebih mendalam. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, pendekatan Deep Learning menjadi landasan penting karena menekankan pembelajaran yang sadar (mindful), bermakna (meaningful), dan menyenangkan (joyful), sehingga peserta didik tidak sekadar menghafal materi, tetapi mampu memahami, merefleksi, dan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata (Mariani et al., 2025).

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu bidang studi yang memiliki karakteristik konseptual dan abstrak, sehingga sering kali menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam memahami materi secara mendalam. Topik-topik seperti ketenagakerjaan, sistem upah, dan pengangguran membutuhkan kemampuan analisis serta pemahaman kontekstual yang kuat. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, metode ceramah dan penggunaan media konvensional masih mendominasi, sehingga pembelajaran cenderung satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa (Rahayu et al., 2024). Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran ekonomi secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, animasi, dan interaktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Utari et al., 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran digital adalah kuis interaktif berbasis gamifikasi, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan pemahaman konsep dan refleksi belajar peserta didik (Zarkasi et al., 2023).

Kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi dinilai sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan pendekatan Deep Learning karena mendorong keterlibatan aktif siswa, pembelajaran mandiri, serta refleksi atas hasil belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif mampu meningkatkan motivasi dan

pemahaman peserta didik secara signifikan (Afkarina & Yuliana, 2025; Ramadhan & Koryati, 2025). Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, seperti nilai pre-test dan post-test, serta belum banyak mengkaji pengalaman belajar siswa secara mendalam dalam konteks Kurikulum Merdeka berbasis Deep Learning.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat research gap berupa keterbatasan penelitian yang mengeksplorasi pemanfaatan kuis interaktif dari perspektif kualitatif, khususnya dalam memahami bagaimana pengalaman, persepsi, dan refleksi siswa terhadap penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi yang berlandaskan pendekatan Deep Learning. Selain itu, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengaitkan penggunaan kuis interaktif dengan prinsip-prinsip utama Kurikulum Merdeka, seperti kemandirian belajar, refleksi diri, dan pemahaman konseptual yang mendalam dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pemanfaatan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada Kurikulum Merdeka berbasis Deep Learning di SMA Negeri 4 Surakarta. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengalaman belajar siswa dalam menggunakan kuis interaktif, menganalisis kontribusi kuis interaktif terhadap pemahaman konsep ekonomi, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam implementasinya di kelas.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran ekonomi dan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam kerangka Kurikulum Merdeka berbasis Deep Learning. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian serupa dengan pendekatan dan konteks yang lebih luas.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Kurikulum Merdeka dan Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang fokus memperkuat karakter siswa lewat materi ajar yang sejalan dengan nilai Profil Pelajar Pancasila. Penerapan kurikulum ini sesuai dengan profil pelajar pancasila turut meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang didasarkan pada prinsip Pancasila seperti iman dan takwa kepada

Tuhan, akhlak baik, menghargai perbedaan, semangat kerja sama, mandiri, logika berpikir tajam, juga kreativitas (Putri dkk., 2025: 4266).

Dalam pelajaran ekonomi, siswa dilatih untuk mengkritisi gejala-gejala ekonomi lewat kegiatan nyata, siswa pun didorong agar lebih inovatif saat merancang jawaban terhadap masalah riil sambil belajar kolaborasi via diskusi atau tugas lapangan yang dekat dengan realita sehari-hari. Hasilnya, proses belajar ini tak cuma fokus pada pemahaman materi semata, melainkan turut membentuk kepribadian serta penghayatan nilai-nilai Pancasila secara alamiah (Zuhro dkk., 2025: 18).

Kurikulum Merdeka bedanya cukup jelas dari kurikulum lama sebelumnya (KI-KD). Jika dulu fokus utamanya kuasai isi pelajaran, sekarang melalui Capaian Pembelajaran (CP), tujuannya mencakup ilmu yang lebih luas, kemampuan praktis, sikap, serta kepribadian. Meskipun begitu, penyusunan CP dirancang lebih longgar, sehingga guru bisa mengajar dengan cara yang menyesuaikan minat siswa satu per satu.

Meskipun begitu, pelaksanaan di lapangan tetap menghadapi beberapa kendala. Sebagian guru masih memilih cara ceramah sebagai metode utama, tanpa pemanfaatan media digital yang optimal (Centauri, 2019: 132). Maka akibatnya, antusiasme saat belajar ekonomi semakin rendah, akses pada pengalaman belajar yang aktif juga menjadi terbatas. Maka dari itu, penting menggunakan media ajar yang bisa menumbuhkan minat, partisipasi, sekaligus pemahaman peserta didik seperti kuis dengan nuansa interaktif.

2.2. Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* dalam Kurikulum Merdeka

Pembelajaran berbasis *Deep Learning* menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya soal hafalan, melainkan pemahaman yang lebih matang. Fokusnya adalah pada konsep utama, supaya peserta didik bisa menangkap makna mendalam dari materi pelajaran. Melalui cara ini, mereka dilatih menghubungkan ide-ide abstrak ke kondisi sehari-hari (Putri et al., 2025: 4266).

Konsep *Deep Learning* didukung tiga hal utama: belajar secara sadar (*mindful*), punya makna jelas (*meaningful*), tetapi juga menyenangkan (*joyful*). Ketiganya saling berkait menunjukkan bahwa agar efektif, proses belajar harus terjadi di lingkungan yang mendukung. Siswa tidak hanya hadir secara fisik melainkan turut ambil bagian, merefleksi isi pelajaran, sekaligus merasa nyaman selama kegiatan berlangsung. Dalam konteks seperti ini, guru, kepala sekolah, sampai pengawas dituntut lebih proaktif membentuk sistem pembelajaran bersama, dengan penggunaan teknologi digunakan sebagai alat integrasi (Mariani et al., 2025: 308).

Siswa diharapkan jadi lebih aktif dalam diskusi karena penerapan *Deep Learning*, tidak hanya itu siswa juga bisa merefleksikan materi yang diajarkan. Kemampuan memahami konsep ekonomi pun bertambah kuat, termasuk soal tenaga kerja atau upah. Pengangguran menjadi salah satu topik yang lebih mudah dicerna begitu pula dengan aktivitas ekonomi lokal. Guna proses belajar seperti ini efektif, dibutuhkan media pendidikan pendukung. Media tadi harus mendorong kemampuan analisis dan introspeksi peserta didik supaya hasilnya maksimal (Rahayu et al., 2024: 29).

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran guru untuk membantu menyampaikan kepada siswanya terkait materi pembelajaran. Adapun enam kategori media tersebut meliputi teks, audio, visual, video, objek manipulatif, dan manusia sebagai sumber belajar. Keragaman media yang ada baik yang bersifat tradisional maupun modern keduanya sama kombinatif menyediakan kesempatan bagi baru untuk memilih cara metode pengajaran apa yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa (Utari dkk., 2022: 65).

Media punya peran besar dalam penyampaian materi di sekolah. Jika tidak ada media yang sesuai, interaksi guru ke siswa bisa terhambat, akibatnya tujuan pembelajaran jadi sulit tercapai. Adanya penggunaan media, murid lebih mudah memahami isi pelajaran, karena indera siswa ikut dilibatkan, pengalaman belajar jadi lebih hidup dan tertarik pada materi yang dibahas. Tidak hanya itu, variasi media juga dibutuhkan supaya kelas tidak membosankan sekaligus menjaga fokus peserta didik (Qodrihani et al., 2022: 329).

Media belajar yang bagus tidak sekadar memberi informasi, melainkan juga mendorong semangat siswa supaya tertarik kembali pada materi lama kemudian penasaran dengan topik baru. Dalam Kurikulum Merdeka yang lebih fokus ke muridnya sendiri, variasi alat ajar jadi makin relevan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan kondisi kelas yang seru dan hidup, sambil menggunakan media pembelajaran kreatif dengan cara tepat.

Media belajar berbasis permainan menjadi favorit untuk mayoritas orang. Bentuk media yang membuat murid saling bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi lebih baik di antara siswa. Media pembelajaran berbasis permainan mempunyai ciri-ciri dengan nuansa dunia imajinasi, teka-teki, atau rasa penasaran yang bisa mendorong semangat belajar peserta didik. Guru sekarang mempunyai banyak pilihan game edukatif

guna menjelaskan pelajaran termasuk mata pelajaran ekonomi. Bahkan, media tersebut dapat dipakai untuk mengecek sejauh mana siswa paham topik yang sudah dibahas (Salsabila dkk., 2020: 164).

2.4. Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah cara belajar lewat serangkaian soal untuk mengevaluasi materi yang sudah diberikan. Pembuatannya harus sesuai tujuan pembelajaran sekaligus dirancang menarik supaya murid bisa latihan dengan baik dan cepat. Menganalisis beragam jenis kuis seperti ini juga perlu dilakukan guru agar bisa memilih format yang menyenangkan serta praktis bagi siswa, misalnya menggunakan model kuis digital yang sedang umum dipakai (Qodriani et al., 2022: 328).

Kuis interaktif adalah cara guru menilai siswa lewat serangkaian soal singkat tentang materi yang diajarkan dan untuk melihat sejauh mana siswa paham. Kuis interaktif ini membuat pendidik bisa langsung mengamati hasil belajar peserta saat sedang berlangsung. Dalam kebanyakan sekolah termasuk SMA Negeri 4 Surakarta yang menerapkan Kurikulum Merdeka telah memakai tiga jenis asesmen meliputi asesmen formatif, sumatif, dan diagnostik.

Bentuk asesmen yang bisa digunakan ialah penilaian formatif dengan sentuhan gamifikasi lewat platform kuis digital semacam Wayground atau Quizizz, tak terkecuali Kahoot maupun Zep Quiz, dsb. Tujuan dari penilaian jenis ini yaitu mengukur pemahaman siswa atas materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Kuis sebagai alat evaluasi dinilai mampu menaikkan minat belajar serta keaktifan peserta didik saat pelajaran berlangsung. Sehubungan hal tersebut, penggunaan kuis interaktif memberi manfaat bagi guru dalam mendapatkan informasi perkembangan belajar murid secara lebih cepat dan tepat (Zarkasi et al., 2023: 57).

Adanya penerapan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam, kuis interaktif membantu siswa lebih paham materi ekonomi. Dikarenakan hal tersebut, penggunaan kuis jenis ini menjadi penting guna meningkatkan kualitas pelajaran di SMA Negeri 4 Surakarta. Kuis ini turut mendorong pencapaian target pembelajaran yang mengedepankan keberanian bertindak sendiri, kemampuan menilai diri, juga pengalaman belajar yang nyata sesuai arahan dari pendekatan berbasis pemahaman mendalam.

2.5. Temuan Penelitian Terdahulu

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Ramadhan & Koryati, 2025: 5420) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kuis interaktif melalui platform *Educaplay* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi ekonomi, ditandai dengan peningkatan signifikan nilai pre-test dan post-test serta ukuran efek yang sangat tinggi. Hasil ini menguatkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. Temuan tersebut menjadi rujukan penting bagi penelitian ini yang berfokus pada pemanfaatan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada Kurikulum Merdeka berbasis *Deep Learning*, karena sama-sama menekankan efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Gimkit berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi secara signifikan, dari rata-rata 51,95% menjadi 84,10%. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game, seperti Gimkit, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan aspek psikologis siswa seperti motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi, sehingga memberikan penguatan bahwa kuis interaktif berpotensi meningkatkan pemahaman siswa (Afkarina & Yuliana, 2025: 140).

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024: 30) juga menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis Kurikulum Merdeka mencapai kategori sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan yang tinggi dari ahli materi (92,5%) dan ahli media (95%). Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan, karena membuktikan bahwa media kuis interaktif telah teruji kelayakannya untuk diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang dapat dijadikan sebagai dasar bagi penelitian ini untuk menganalisis pemanfaatannya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh (Manik et al., 2025: 459) menunjukkan penggunaan media interaktif terutama pada materi pertumbuhan ekonomi dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dan mampu memberikan penguatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sangat kompleks. Hal ini karena dalam penggunaan media interaktif terdapat berbagai fitur yang dinamis, animasi yang mampu memberikan penjelasan, kuis instan atau pertanyaan pemantik diskusi dan tampilan

menarik sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman dan persepsi peserta didik terkait pemanfaatan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada Kurikulum Merdeka berbasis Deep Learning. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan mengukur besaran pengaruh secara statistik, melainkan memahami proses, makna, serta dinamika pembelajaran yang dialami siswa secara kontekstual dan alami (Creswell & Poth, 2018). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Surakarta, sebuah sekolah menengah atas negeri yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital. Subjek penelitian terdiri atas lima siswa kelas XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria siswa telah mengikuti pembelajaran ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka dan memiliki pengalaman langsung menggunakan kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan jumlah informan yang terbatas didasarkan pada prinsip kedalaman data (information-rich cases), di mana fokus penelitian terletak pada kualitas dan kekayaan informasi yang diperoleh, bukan pada generalisasi temuan (Patton, 2015).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi pembelajaran, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur guna menggali pengalaman, persepsi, dan refleksi siswa terhadap penggunaan kuis interaktif, sementara observasi difokuskan pada keaktifan, respons, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan pembelajaran dan bukti penggunaan kuis interaktif. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik dan sumber, dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan hingga diperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam (Miles et al., 2014).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam terhadap lima siswa kelas XI SMA Negeri 4 Surakarta, ditemukan bahwa penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Pada tahap awal observasi pembelajaran konvensional, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang relatif rendah, kurang aktif dalam diskusi, serta cenderung pasif dan bergantung pada penjelasan guru. Kesulitan siswa terutama terlihat pada materi ekonomi yang bersifat konseptual, seperti ketenagakerjaan, sistem upah, dan pengangguran, yang menuntut kemampuan analisis dan pemahaman kontekstual.

Setelah penerapan kuis interaktif berbasis digital, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, ditandai dengan keaktifan dalam menjawab soal, fokus terhadap tampilan kuis, serta respons cepat terhadap instruksi guru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa kuis interaktif memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Salah satu siswa menyatakan bahwa “belajar ekonomi jadi lebih santai dan tidak membosankan karena seperti bermain game, tetapi tetap belajar” (hasil wawancara, 2025).

Selain meningkatkan keterlibatan, kuis interaktif juga berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep ekonomi. Siswa mengungkapkan bahwa soal-soal dalam kuis membantu mereka mengingat kembali materi yang telah disampaikan serta memahami kesalahan melalui umpan balik langsung. Fitur skor otomatis dan pembahasan jawaban dinilai memudahkan siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka secara mandiri. Dengan demikian, kuis interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi formatif, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan penguatan konsep.

Dari sisi dinamika kelas, penggunaan kuis interaktif menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Beberapa siswa mengaku terdorong untuk mempersiapkan diri sebelum pembelajaran agar memperoleh skor yang lebih baik. Situasi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik dan kemandirian belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan waktu penggerjaan kuis yang membuat sebagian siswa merasa terburu-buru. Kendala tersebut bersifat teknis dan tidak secara signifikan mengurangi efektivitas penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran.

Untuk merangkum hasil temuan penelitian, berikut disajikan tabel ringkasan hasil utama:

Aspek yang Diamati	Temuan Utama
Keterlibatan siswa	Meningkat signifikan (aktif, fokus, antusias)
Pemahaman konsep ekonomi	Lebih baik melalui pengulangan dan umpan balik langsung
Motivasi belajar	Meningkat karena nuansa kompetitif dan menyenangkan
Kemandirian belajar	Siswa terdorong belajar mandiri dan refleksi diri
Hambatan	Kendala teknis (internet dan waktu pengerjaan)

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa mendukung pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual (Utari et al., 2022). Hal ini menguatkan argumen bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran ekonomi bukan sekadar inovasi teknis, melainkan strategi pedagogis yang relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Dari perspektif pendekatan Deep Learning, penggunaan kuis interaktif mendorong pembelajaran yang bersifat mindful, meaningful, dan joyful. Siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian Mariani et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis Deep Learning efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual ketika didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan reflektif. Umpan balik langsung dalam kuis memungkinkan siswa melakukan evaluasi diri dan refleksi atas kesalahan, yang merupakan inti dari pembelajaran mendalam.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kuis interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Ramadhan dan Koryati (2025) menemukan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa melalui penggunaan Educaplay, sementara Afkarina dan Yuliana (2025) menegaskan bahwa media interaktif seperti Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar ekonomi secara signifikan. Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif yang menekankan pengalaman subjektif dan refleksi siswa, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses belajar, bukan hanya hasil belajar.

Meskipun demikian, temuan mengenai kendala teknis menunjukkan bahwa efektivitas kuis interaktif sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan perencanaan

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Zarkasi et al. (2023) yang menekankan pentingnya dukungan teknis dan manajemen waktu dalam implementasi kuis digital. Oleh karena itu, penggunaan kuis interaktif perlu diimbangi dengan kesiapan sarana prasarana serta pengaturan waktu yang fleksibel agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Hasil dan pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa kuis interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka dan Deep Learning. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kemandirian belajar, refleksi diri, dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, kuis interaktif memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan ekonomi di tingkat SMA.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif dalam pembelajaran ekonomi pada Kurikulum Merdeka berbasis Deep Learning di SMA Negeri 4 Surakarta memberikan kontribusi positif terhadap proses dan kualitas pembelajaran. Kuis interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, memperkuat pemahaman konsep ekonomi, serta mendorong kemandirian dan refleksi belajar peserta didik. Melalui fitur umpan balik langsung dan nuansa pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam proses memahami dan mengevaluasi materi secara mendalam. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan dan ruang lingkup konteks penelitian yang terbatas pada satu sekolah, temuan ini memberikan gambaran empiris bahwa kuis interaktif berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru ekonomi memanfaatkan kuis interaktif secara berkelanjutan sebagai bagian dari evaluasi formatif dan penguatan pemahaman konsep, dengan memperhatikan kesiapan teknis dan pengelolaan waktu agar pembelajaran berjalan optimal. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan sarana prasarana, khususnya stabilitas jaringan internet serta pelatihan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah partisipan yang lebih luas,

mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta mengkaji efektivitas kuis interaktif pada materi ekonomi yang bersifat perhitungan, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih kuat dan generalisasi yang lebih luas terhadap pengembangan pembelajaran ekonomi di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Afkarina, I., & Yuliana, F. H. (2025). Inovasi media pembelajaran interaktif Gimkit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Petisi*, 6(2), 135–142.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Mariani, Y., Pasaribu, M. B., Alzura, M., Puspita, S. D., Cahyaningrum, W., Witri, G., & rekan. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan deep learning pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi kelas V SDN 35 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 306–315.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Putri, M. E., Zulhada, R., & Putri, D. A. E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan ekonomi di Indonesia. *Innovate: Journal of Social Science Research*, 5(1), 4262–4281.
- Rahayu, R., Andayani, E., & Madiana, R. (2024). Pengembangan kuis interaktif berbasis Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(1), 28–34.
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). Educaplay sebagai inovasi game-based learning dalam pembelajaran ekonomi: Solusi interaktif untuk generasi digital. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(5), 5416–5423.
- Utari, D. A., Miftachudin, Puspandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam pengembangan media pembelajaran bahasa online interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 63–69.
- Zarkasi, T., Haris, M., Muslihatun, Fajri, M., & Jamaludin. (2023). Evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz sebagai upaya menyongsong Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 3(1), 57–64.