



Analisis Tantangan dan Peluang Penggunaan Platform Digital dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Batu

Sofyan Januar Adha¹, Dandi Maulana Prasetya², Andrea Firmansyah³, Hari Wahyono⁴
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: sofyjanuar.2304316@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to evaluate the obstacles and opportunities for utilizing digital education platforms for economics at SMA Negeri 3 Batu. The methodology applied is descriptive qualitative with observations conducted over 12 weeks in the XI-5 class. The findings of this study indicate that the main challenges lie in limited internet connectivity, restricted supporting facilities, and students' difficulties in understanding abstract economic material through digital media. However, the use of platforms such as Kahoot! and Quizizz can enhance interaction, learning motivation, and flexibility in accessing materials. This study concludes that Blended Learning becomes an effective strategy to improve the quality of economics learning in high school

Keywords: digital platforms, economics learning, qualitative method, observation, SMA Negeri 3 Batu, Merdeka Curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kendala dan peluang pemanfaatan platform digital pendidikan ekonomi di SMA Negeri 3 Batu. Metodologi yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan pengamatan selama 12 minggu di kelas XI-5. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tantangan utama terletak pada keterbatasan jaringan internet, fasilitas pendukung yang terbatas, serta kesulitan siswa memahami materi ekonomi yang abstrak melalui media digital. Namun, penggunaan platform seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* dapat meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan fleksibilitas akses materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Blended Learning menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA

Kata Kunci: platform digital, pembelajaran ekonomi, metode kualitatif, observasi, SMA Negeri 3 Batu, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital pasca-pandemi COVID-19, penggunaan platform digital seperti Google Classroom, *Kahoot!*, dan Zoom telah menjadi bagian integral dari pembelajaran di sekolah menengah atas (SMA), termasuk mata pelajaran ekonomi. Topik ini penting karena pendidikan ekonomi di SMA bertanggung jawab membentuk pemahaman siswa tentang konsep-konsep seperti pasar, inflasi, dan kebijakan moneter yang semakin relevan dengan dinamika ekonomi digital saat ini. Namun, integrasi platform digital sering kali menghadapi tantangan aksesibilitas dan peluang peningkatan interaktivitas, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran di daerah seperti Batu, Jawa Timur, dimana infrastruktur digital masih berkembang. Tanpa analisis mendalam, guru dan pembuat kebijakan berisiko melewatkan potensi optimalisasi alat ini untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa.



Keunikan artikel ini terletak pada fokus empiris yang orisinal pada konteks spesifik SMA Negeri 3 Batu, berbeda dari literatur sebelumnya seperti studi (Br et al., 2025) atau penelitian umum tentang e-learning di SMA Menurut (Indriyani, 2024) yang cenderung bersifat kuantitatif atau multi-sekolah. Artikel ini murni menggunakan pendekatan kualitatif berbasis observasi langsung di kelas ekonomi, tanpa wawancara, kuesioner, atau data sekunder, sehingga menghasilkan wawasan kontekstual yang lebih dalam tentang dinamika nyata di satu lokasi, menghubungkannya dengan isu pendidikan ekonomi seperti pengajaran kurikulum Merdeka Belajar.

Selain itu, penggunaan media berbasis kuis interaktif seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* juga semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Mujib & Erawati, 2022) Menjelaskan bahwa integrasi google classroom dan *Kahoot!* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa karena proses evaluasi menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Platform berbasis gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kompetitif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, Menurut (Abdillah et al., 2022) implementasi platform digital dalam pembelajaran ekonomi tidak selalu berjalan optimal. Berbagai tantangan masih ditemukan, terutama pada aspek teknis dan kognitif. Tantangan teknis meliputi keterbatasan jaringan internet, kestabilan koneksi wifi sekolah, fasilitas pendukung yang belum memadai, serta kesiapan perangkat digital siswa yang tidak merata. Sementara itu, tantangan kognitif muncul ketika siswa yang tidak merata. Sementara itu, tantangan kognitif muncul ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak, seperti kurva permintaan dan penawaran, inflasi, serta kebijakan moneter melalui media digital. Pada kondisi tertentu, siswa masih membutuhkan penjelasan ulang secara langsung melalui metode konvensional seperti papan tulis dan penjelasan lisan dari guru.

Kondisi ini menjadi semakin relevan pada wilayah seperti kota Batu, Jawa Timur, di mana perkembangan infrastruktur digital masih menunjukkan ketimpangan antara kebutuhan pembelajaran dan kesiapan sarana pendukung. Jika tantangan tersebut tidak dianalisis secara mendalam, maka potensi optimalisasi penggunaan platform digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi dapat terhambat. Hal ini sejalan dengan Menurut (Ginting et al., 2024) menyatakan bahwa keterbatasan media digital menjadi salah satu hambatan utama dalam memaksimalkan hasil belajar ekonomi siswa

Tujuan utama artikel ini adalah menganalisis tantangan dan peluang penggunaan platform digital dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Batu untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah. Secara spesifik, artikel menjawab pertanyaan penelitian berikut: (1) Apa saja tantangan utama dalam penerapan platform digital pada pembelajaran Ekonomi? (2) Bagaimana peluang platform digital meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa? (3) Strategi apa yang dapat dioptimalkan berdasarkan observasi di SMA Negeri 3 Batu?

Artikel ini terstruktur sebagai berikut: Bagian 2 membahas tentang metode yang digunakan beserta elemen-elemennya, bagian 3 membahas tentang hasil dan pembahasan, dan untuk bagian 4 atau terakhir ada kesimpulan dan saran

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali secara mendalam tantangan dan peluang penggunaan platform digital dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Batu. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami makna dan proses dari fenomena di lapangan secara kontekstual, tanpa mengandalkan angka statistik.



Desain penelitian bersifat studi kasus tunggal pada satu lokasi, yaitu kelas XI-5 (32 siswa dan 1 guru mata pelajaran Ekonomi) di SMA Negeri 3 Batu selama satu semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas dan lokasi dilakukan dengan cara purposive sampling, yaitu memilih kelas yang secara konsisten menggunakan platform digital seperti Google Classroom, *Kahoot!*, dan Zoom dalam pembelajaran Ekonomi Mikro dan Makro.

Satu-satunya instrumen yang digunakan adalah observasi partisipan non-struktural, yang dilaksanakan selama 12 minggu (masing-masing 2 pertemuan per minggu dengan durasi kurang lebih 90 menit). Pedoman observasi difokuskan pada tiga aspek utama: (1) penggunaan platform digital (akses, interaksi, respon siswa), (2) tantangan yang muncul (aspek teknis dan kognitif), serta (3) peluang yang terbuka (interaksi, personalisasi pembelajaran, dan ketersediaan materi untuk belajar mandiri). Data hasil observasi direkam dalam catatan lapangan (field notes) secara naratif, dengan menuliskan perilaku, percakapan, dan kejadian penting di kelas secara rinci.

Prosedur penelitian dilakukan secara bertahap: minggu 1-4 sebagai fase pra-implementasi penuh, minggu 5-8 sebagai fase implementasi intensif penggunaan platform digital, dan minggu 9-12 sebagai fase evaluasi dan refleksi. Selama observasi, peneliti berperan sebagai observer pasif untuk meminimalkan gangguan terhadap aktivitas pembelajaran, tetapi tetap menjaga kedekatan dengan proses agar dapat memahami konteks sosial-akademik di kelas.

Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah analisis kualitatif: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara tematik (Miles et al., 2013). Data catatan lapangan dianalisis dengan teknik coding terbuka untuk mengidentifikasi tema awal, kemudian dilanjutkan dengan coding aksial untuk mengelompokkan tema-tema tersebut ke dalam kategori tantangan dan peluang. Triangulasi dilakukan melalui observasi berulang selama 12 minggu untuk meningkatkan kredibilitas data. Aspek etika dijaga dengan memperoleh izin dari kepala sekolah dan guru, serta menjaga kerahasiaan identitas siswa dan detail lokasi spesifik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama 12 minggu pada pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 3 Batu, penggunaan platform digital menunjukkan adanya tantangan sekaligus peluang dalam proses pembelajaran. Platform yang digunakan, seperti *Kahoot!* Dan *Quizizz*, dapat membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa melalui kuis interaktif yang membuat suasana belajar lebih aktif dan menarik. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti evaluasi pembelajaran karena adanya unsur permainan skor, peringkat, dan batas waktu menjawab.

Namun, Penggunaan platform digital juga menghadapi beberapa kendala, terutama pada keterbatasan jaringan internet, fasilitas pendukung yang belum memadai, serta kesulitan siswa dalam memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak melalui media digital. Beberapa siswa masih memerlukan penjelasan ulang secara langsung melalui metode konvensional seperti papan tulis dan penjelasan lisan dari guru.

Temuan ini menunjukkan bahwa platform digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Ekonomi, tetapi penggunaannya perlu diimbangi dengan kesiapan infrastruktur dan strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Tantangan Penggunaan Platform Digital

Tantangan Teknis

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Baru, tantangan teknis menjadi salah satu hambatan yang paling sering muncul dalam



penggunaan platform digital. Kendala utama yang ditemukan berkaitan dengan stabilitas jaringan internet dan koneksi wifi sekolah yang belum sepenuhnya optimal. Permasalahan ini muncul hampir pada setiap minggu observasi, terutama ketika guru menggunakan platform seperti *Kahoot!* sebagai media penyampaian materi maupun evaluasi pembelajaran.

Pada beberapa pertemuan, khususnya minggu kedua dan minggu keempat, sejumlah siswa mengalami kesulitan saat mengakses materi pembelajaran karena koneksi internet yang lambat atau terputus secara tiba-tiba. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa tidak dapat mengikuti intruksi guru secara bersamaan.

Situasi tersebut menyebabkan guru harus melakukan penyesuaian pembelajaran secara mendadak. Dalam beberapa kasus, guru mengganti evaluasi digital dengan soal tertulis menggunakan lembar kerja cetak atau menjelaskan materi secara langsung melalui metode ceramah. Perubahan strategi ini memang menjadi solusi praktis tetapi di sisi lain dapat mengurangi efektivitas penggunaan platform digital yang sebelumnya telah dirancang untuk meningkatkan interaksi dan efisiensi pembelajaran.

Selain kendala jaringan internet, kesiapan perangkat peserta didik juga menjadi bagian dari tantangan teknis. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses platform digital secara optimal. Beberapa siswa masih menggunakan *handphone* dengan kapasitas penyimpanan terbatas, sehingga aplikasi seperti google meet atau platform kuis interaktif sering mengalami gangguan seperti keluar sendiri (*force close*), atau tidak dapat berjalans ecara maksimal. Kondisi ini menyebabkan ketimpangan pengalaman belajar antar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya ditentukan oleh tersedianya platform pembelajaran, tetapi juga bergantung pada kesiapan infrastruktur pendukung. Sekolah yang berada di wilayah seperti kota batu masih menghadapi tantangan nyata dalam pemerataan akses teknologi, khususnya pada kestabilan jaringan internet dan kesiapan sarana digital peserta didik.

Menurut (Ilmi et al., 2020) Fenomena ini dapat dianalisis menggunakan teori *Technology acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Fred Davis (1989). Dalam teori ini dijelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Ketika siswa dan guru mengalami hambatan teknis secara terus menerus, maka persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi akan menurun. Akibatnya, motivasi untuk menggunakan platform digital juga berkurang, dan guru cenderung kembali menggunakan metode konvensional yang dianggap lebih aman dan mudah dikendalikan.

Dengan demikian, tantangan teknis menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran ekonomi berbasis digital. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, pemanfaatan platform digital hanya kana menjadi inovasi yang bersifat sementara dan belum mampu memberikan dampak optimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Tantangan Kognitif

Selain kendala teknis, hasil observasi juga menunjukkan adanya tantangan kognitif yang cukup signifikan dalam penggunaan platform digital pada pembelajaran ekonomi. Tantangn ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak, analitis, dan membutuhkan visualisasi konseptual yang kuat. Mata pelajaran ekonomi tidak hanya menuntut hafalan konsep, tetapi juga pemahaman mendalam terhadap hubungan sebab akibat dalam fenomena ekonomi seperti inflasi, kebijakan moneter, mekanisme pasar, permintaan dan penawaran, serta sistem keuangan,

Dalam praktik pembelajaran berbasis digital, guru sering menggunakan presentasi



visual, video pembelajaran, dan grafik digital untuk menjelaskan materi tersebut. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu menangkap makna dari visualisasi yang disajikan melalui layar. Pada minggu keenam dan minggu kedelapan, misalnya, ketika guru menjelaskan kurva permintaan dan penawaran serta grafik inflasi menggunakan media presentasi digital, sebagian siswa terlihat pasif, kurang responsif, dan hanya mencatat tanpa benar-benar memahami hubungan antar variabel yang dijelaskan.

Beberapa siswa tampak mengalami kesulitan dalam menafsirkan perubahan kurva, memahami hubungan antara harga dan jumlah barang, serta menghubungkan teori dengan kondisi ekonomi nyata di masyarakat, situasi ini menunjukkan bahwa visualisasi digital belum tentu secara otomatis meningkatkan pemahaman apabila tidak disertai dengan penjelasan yang kontekstual dan bertahap.

Berdasarkan hasil observasi, sekitar 35-40 persen siswa masih membutuhkan penjelasan ulang menggunakan metode konvensional, seperti penulisan langsung di papan tulis, gambar manual oleh guru, dan penjelasan lisan secara perlahan. Ketika guru menjelaskan ulang menggunakan pendekatan tersebut, siswa terlihat lebih mudah memahami konsep karena proses berpikir berlangsung secara bertahap dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa platform digital belum sepenuhnya mampu menggantikan peran metode pembelajaran tradisional, terutama pada materi ekonomi yang kompleks.

Selain itu, terdapat kecenderungan bahwa siswa lebih fokus pada aspek penggunaan platform dibandingkan pada substansi materi yang dipelajari. Misalnya, saat menggunakan *Quizizz* atau *Kaboot!*, beberapa siswa lebih tertarik pada skor, peringkat, dan kecepatan menjawab dibandingkan pemahaman terhadap konsep ekonomi yang sebenarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang bersifat interaktif tetap memerlukan pengelolaan pedagogis yang tepat agar tujuan pembelajaran tidak bergeser hanya menjadi aktivitas permainan semata.

Temuan ini sangat relevan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui proses aktif berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bantuan guru dalam proses belajar melalui konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami konsep ekonomi melalui scaffolding atau pemberian bantuan bertahap.

Platform digital seharusnya tidak hanya menjadi alat penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pemahaman konseptual siswa secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu mengkombinasikan penggunaan teknologi dengan strategi pembelajaran yang mendorong diskusi, pemecahan masalah, studi kasus ekonomi, dan refleksi kritis agar siswa tidak hanya memahami teori secara permukaannya saja, akan tetapi mampu mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Peluang Penggunaan Platform Digital

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama 12 minggu pada pembelajaran ekonomi di kelas XI-5 SMA Negeri 3 Batu, penggunaan platform digital berbasis kuis interaktif menunjukkan adanya peluang yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Platform yang paling dominan digunakan adalah *Kaboot!* dan *Quizizz* sebagai media evaluasi sekaligus penguatan pemahaman konsep ekonomi. Peningkatan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta pembentukan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Peningkatan Interaksi Dan Partisipasi Siswa

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah meningkatnya interaksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum menggunakan platform



kuis digital dilakukan secara intensif, pembelajaran ekonomi cenderung berlangsung satu arah, dimana guru lebih dominan menjelaskan materi semangat siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat teoritis seperti inflasi, mekanisme pasar, dan kebijakan moneter.

Setelah guru mulai menggunakan kahoot sebagai media evaluasi interaktif selama sembilan minggu observasi, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada dinamika kelas. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebangku, serta memberikan respon spontan terhadap soal-soal yang ditampilkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena adanya unsur kompetensi melalui sistem skor, peringkat dan batas waktu menjawab yang mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang dipelajari.

Pada topik inflasi dan mekanisme pasar, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan ketika evaluasi dilakukan menggunakan metode konvensional berupa soal tertulis. Mereka tidak hanya berusaha menjawab dengan cepat, tetapi juga mendiskusikan alasan pemilihan jawaban dengan teman sebaya. Beberapa siswa bahkan secara aktif bertanya pada guru mengenai konsep yang belum dipahami agar dapat memperoleh jawaban yang benar pada sesi kuis berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif siswa dalam memahami materi ekonomi.

Menurut (Purba et al., 2025) Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Platform kuis interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, refleksi, dan interaksi sosial dengan teman maupun guru.

Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Gamifikasi

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan *Quizizz* juga menunjukkan peluang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi (*Gamifikasi*). Dalam pembelajaran ekonomi, banyak siswa menganggap materi seperti sistem pembayaran, lembaga keuangan, dan pasar modal sebagai materi yang sulit serta membosankan karena dominan bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Penggunaan *Quizizz* membantu mengubah persepsi tersebut dengan menghadirkan evaluasi dalam bentuk permainan yang lebih menarik.

Selama tujuh minggu observasi, *Quizizz* digunakan sebagai media latihan soal dan evaluasi harian pada beberapa materi ekonomi. Fitur seperti papan peringkat (*leaderboard*), poin, avatar, meme otomatis, serta umpan balik langsung terhadap jawaban membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Mereka tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat karena adanya dorongan untuk memperoleh skor terbaik dan bersaing secara sehat dengan teman sekelas. Bahkan beberapa siswa meminta guru untuk memberikan sesi kuis tambahan sebelum ulangan harian sebagai bentuk latihan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif mampu membangun keterlibatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Menurut (Br et al., 2025) Gamifikasi juga membantu guru dalam melakukan evaluasi formatif secara cepat dan efisien. Melalui hasil otomatis yang ditampilkan oleh *Quizizz*, guru dapat mengidentifikasi soal-soal yang paling banyak salah dijawab siswa dan langsung memberikan penguatan pada konsep ekonomi yang belum dipahami. Dengan demikian,



evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri

Mendukung Pembelajaran Aktif Dan Student Centered Learning

Penggunaan platform digital berbasis kuis memberikan peluang besar dalam mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*), yang menjadi salah satu prinsip utama dalam implementasi kurikulum merdeka. Dalam pendekatan ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai subjek utama yang terlibat langsung dalam proses belajar

Menurut (Nugroho et al., 2025) Melalui *Kahoot!* dan *Quizizz*, siswa didorong untuk berpikir cepat, menganalisis pilihan jawaban, serta menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi seperti kebijakan moneter dan neraca pembayaran, guru merancang soal kuis dalam bentuk studi kasus sederhana sehingga siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga berlatih mengambil keputusan berdasarkan pemahaman konsep ekonomi.

Selain itu, hasil kuis yang ditampilkan secara langsung memungkinkan siswa melakukan refleksi terhadap pemahaman mereka sendiri. Ketika jawaban yang dipilih salah, siswa dapat segera mengetahui letak kesalahan dan mendiskusikannya bersama guru maupun teman sekelas. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada tahap evaluasi, tetapi berlanjut pada proses refleksi dan penguatan konsep.

Temuan ini menunjukkan bahwa platform digital berbasis kuis dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun pembelajaran bermakna (*Meaningful learning*). Siswa tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai, tetapi juga memahami konsep ekonomi secara lebih kontekstual dan aplikatif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital berbasis kuis interaktif memiliki potensi besar dalam mentransformasi pembelajar ekonomi menjadi lebih aktif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Platform seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konseptual terhadap materi ekonomi.

Disisi lain, penggunaan platform digital mampu mengurangi dominasi metode ceramah yang selama ini masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran ekonomi. Kehadiran media kuis interaktif membuat siswa lebih terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses belajar. Hal ini mendukung pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam membangun pengetahuan.

Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan platform digital tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, terutama kesiapan teknis dan kompetensi pedagogis guru. Keterbatasan jaringan internet, kestabilan koneksi, serta kesiapan perangkat siswa masih menjadi hambatan yang cukup sering muncul selama proses pemeliharaan. Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang soal kuis yang tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga mendorong analisis, interpretasi, dan pemecahan masalah ekonomi.

Jika platform digital hanya digunakan sebagai aktivitas permainan tanpa tujuan pedagogis yang jelas, maka manfaat pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan *Kahoot!* dan *Quizizz* sangat bergantung pada bagaimana guru mampu mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Pendekatan *Blended Learning* tetap menjadi solusi yang relevan karena memungkinkan kombinasi antara keunggulan teknologi digital dan kekuatan interaksi langsung antara guru dan siswa

Dengan demikian, transformasi digital dalam pembelajaran ekonomi tidak hanya



berbicara tentang penggunaan aplikasi, tetapi juga tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan secara bermakna untuk mendukung proses belajar yang berkualitas. Platform digital berbasis kuis akan memberikan hasil yang optimal apabila didukung oleh infrastruktur yang memadai, desain pembelajaran yang baik, dan kesiapan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis tantangan dan peluang penggunaan platform digital dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Batu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti *Google Classroom*, *Kahoot!*, dan *zoom* telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan fleksibilitas akses belajar, interaktivitas kelas, serta motivasi belajar siswa.

Namun, implementasi platform digital tersebut masih menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Tantangan teknis menjadi hambatan utama, terutama terkait dengan kestabilan jaringan internet, keterbatasan koneksi wifi sekolah, serta kesiapan perangkat digital yang dimiliki siswa. Kendala ini menyebabkan proses pembelajaran sering terganggu dan guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran secara mendadak dengan metode konvensional.

Selain itu tantangan kognitif juga ditemukan pada materi ekonomi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konseptual yang kuat, seperti kurva permintaan dan penawaran, inflasi, serta kebijakan moneter. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan melalui media digital dan memerlukan penjelasan ulang secara langsung melalui papan tulis dan penjelasan lisan. Hal ini menunjukkan bahwa platform digital belum sepenuhnya mampu menggantikan peran pembelajaran tatap muka tradisional.

Disisi lain, peluang penggunaan platform digital terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media interaktif seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Platform digital juga mendukung pembelajaran mandiri melalui akses materi yang fleksibel serta membantu implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan platform digital dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Batu memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila didukung oleh infrastruktur yang memadai, kompetensi digital guru yang baik, serta strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan Aplikasi Kahoot!! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(1), 92–102.
- Br, M., Gaol, L., & Trisnawati, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ekonomi*. 8, 5398–5405.
- Ginting, E. J., Nugrahadi, E. W., & Siregar, Z. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbasis Google Sites di Moderasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan T . P 2023 / 2024*. 7, 79–91.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3378>
- Ilmi, M., Liyundira, F. S., & Rachmawati, A. (2020). *Perkembangan Dan Penerapan Theory Of*



- Acceptance Model (TAM) Di Indonesia*. 16(2), 436–458.
- Indriyani, O. (2024). *Eksplorasi penggunaan platform pembelajaran online google classroom dalam mata pelajaran ekonomi*. 9–18. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v13i1.26528>
- Miles, M., Huberman, M., & Saldaña, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. In *Zeitschrift fur Personalforschung* (Vol. 28).
- Mujib, K., & Erawati, M. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi dengan Kahoot! Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air*. 6(1), 35–48. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4348>
- Nugroho, F., Fauzi, A. A., & Farras, F. (2025). *Pemanfaatan Kahoot! dan Quizizz Sebagai Alat Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Belajar di SMAN 1 Parittiga*. 1, 250–255.
- Purba, F. P., Siahaan, M., Yunita, N., Siahaan, S., & E-mail, C. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN*. 4(3). <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1036>