

Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Ekonomi dalam Kurikulum Merdeka Berbasis Deep Learning di SMA Negeri 1 Surakarta

Salma Salsabila^{1*}, Victoria Anggraini²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*Penulis Korespondensi: salsabilasa075@student.uns.ac.id

Abstract. This study aimed to examine the use of visual learning media in economics lessons, based on the deep learning-based Independent Curriculum at SMA Negeri 1 Surakarta. This study employed a qualitative approach with a descriptive design. The informants included economics teachers and grade X.11 students at SMA Negeri 1 Surakarta. Data collection involved interviews, direct observation, and documentation. The results indicated that the use of visual learning media in economics lessons has not been optimally implemented and is still dominated by conventional learning media, such as whiteboards accompanied by verbal explanations. This situation reflects a discrepancy between classroom learning and the demands of the Independent Curriculum, which prioritizes meaningful learning through deep learning. To address this issue, students in the Introduction to School Environment (PLP) program implemented visual learning media, one of which was a smart box, to create a more engaging, interactive, and enjoyable learning process. The application of this visual learning media has been shown to improve students' understanding of economic activities and encourage student activeness in the question-and-answer process, resulting in more meaningful learning in accordance with the principles of the deep learning-based Independent Curriculum.

Keywords: Deep Learning Approach; Economic Learning; Independent Curriculum; Smart Box; Visual Learning Media

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran visual dalam mata pelajaran ekonomi yang mengacu pada Kurikulum Merdeka berbasis *deep learning* di SMA Negeri 1 Surakarta. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Informan dalam penelitian ini mencakup guru mata pelajaran ekonomi serta peserta didik kelas X.11 SMA Negeri 1 Surakarta. Proses pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dalam pembelajaran ekonomi belum diimplementasikan secara maksimal dan masih didominasi oleh media pembelajaran konvensional berupa papan tulis yang disertai penjelasan verbal. Situasi tersebut mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pencapaian pembelajaran bermakna melalui *deep learning*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, mahasiswa Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) mengimplementasikan media pembelajaran visual, salah satunya *smart box*, sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penerapan media pembelajaran visual ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi serta mendorong keaktifan siswa dalam proses tanya jawab, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka berbasis *deep learning*.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka; Media Pembelajaran Visual; Pembelajaran Ekonomi; Pendekatan Deep Learning; Smart Box

1. LATAR BELAKANG

Kurikulum diibaratkan jantung pendidikan yang memiliki peranan penting dalam menentukan arah dan kualitas belajar peserta didik. Peranannya yang sangat penting menjadikannya perlu dievaluasi dan dibenahi sesuai dengan perubahan kebutuhan serta tantangan zaman yang semakin kompleks. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, sebagai solusi akan kebutuhan belajar yang fleksibel, situasional, dan berpusat pada peserta didik (Hidayat et al., 2025). Dalam penerapan kurikulum merdeka, *deep learning* menjadi salah satu pendekatan yang digunakan. Pendekatan *deep learning* menjadi sebuah jawaban atas permasalahan pembelajaran tradisional yang cenderung menghafal materi tanpa memahami esensinya. Pembelajaran berbasis *deep learning* ini menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan bertujuan untuk memastikan peserta didik tidak hanya paham konsep teori saja namun sekaligus mampu mengaitkannya dengan situasi nyata dalam rutinitas sehari-hari (Mutmainnah et al., 2025).

Pemahaman konsep materi pada peserta didik menjadi fondasi dasar yang menentukan keberhasilan proses belajar. Sayangnya, yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru yang masih menerapkan metode ceramah dalam menjelaskan materi. Hal tersebut serupa dengan hasil pengamatan kelas X.11 di SMA Negeri 1 Surakarta saat mata pembelajaran ekonomi berlangsung, di mana guru masih sepenuhnya menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik terkadang merasa bosan, jemu, dan mengantuk sehingga materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang terserap dengan baik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis, di mana terkadang tulisan tidak bisa dibaca dengan jelas oleh peserta didik yang berada di deretan belakang serta habisnya tinta spidol sehingga harus diisi ulang dan memakan waktu.

Dari beberapa permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa penerapan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* di SMA Negeri 1 Surakarta khususnya pada pembelajaran ekonomi masih mengalami sejumlah tantangan. Di antaranya mengenai kesiapan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran visual inovatif dalam proses belajar mengajar dan adaptasi yang belum optimal terhadap variasi media pembelajaran inovatif yang mampu merangsang tingkat pemahaman mendalam peserta didik. Dengan demikian, diperlukan variasi media pembelajaran guna memenuhi keberagaman kebutuhan peserta didik, alhasil mampu membantu peserta didik dalam menguasai pokok-pokok isi materi yang lebih rumit.

Solusi yang bisa menjadi jawaban atas permasalahan tersebut adalah dengan pemanfaatan inovasi media pembelajaran visual. Media visual termasuk salah satu inovasi

media pembelajaran yang efektif karena tidak hanya memberikan sebuah kesan nyata bagi peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga memberikan berbagai variasi metode penyampaian materi oleh guru sehingga mampu mengurangi rasa jemu peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media visual dapat mewujudkan suasana belajar yang komunikatif dan kondusif. Hal ini didukung oleh penelitian Annisa et al. (2025) yang mengatakan bahwa media visual memungkinkan terciptanya atmosfer belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tertulis namun juga pengetahuan melalui visual yang lebih menarik sehingga menciptakan efek positif pada peningkatan pemahaman materi dalam belajar. Media pembelajaran visual dirancang guna meningkatkan keterlibatan aktif dan keingintahuan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari, dengan demikian peserta didik mendapat pemahaman yang mendalam mengenai konsep materi yang diajarkan guru.

Dalam kegiatan observasi ini, peneliti menggunakan media *smart box* dalam penyampaian materi guna melihat pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik. Media *smart box* adalah seperangkat alat berbentuk kotak yang memuat gambar dan materi pelajaran yang dimanfaatkan guru dalam menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Basori, 2020). Media *smart box* ini dirancang dalam bentuk 3 dimensi dengan visual menarik yang memuat materi dilengkapi gambar nyata mengenai macam-macam kegiatan ekonomi di kehidupan sehari-hari dan juga terdapat permainan dalam memasukkan kartu, yaitu peserta didik diminta untuk menempatkan kartu berisi peran pelaku kegiatan ekonomi yang telah diacak ke dalam keranjang pelaku ekonomi yang sesuai. Melalui media tersebut, peserta didik diharapkan lebih praktis mengaitkan pokok bahasan yang dipelajari dengan kondisi nyata, aktif selama kegiatan diskusi berlangsung, serta memahami materi yang disampaikan secara mendalam.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul ‘‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis *Deep Learning* Khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi guna Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Negeri 1 Surakarta’’. Melalui penelitian ini, diharapkan memperoleh gambaran nyata bagaimana penerapan media visual ini berpengaruh terhadap kemampuan memahami materi dan pencapaian belajar peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Kurikulum Merdeka Berbasis Deep Learning

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum merupakan salah satu elemen utama dalam sistem pendidikan yang berperan sebagai acuan perencanaan pembelajaran. Kurikulum memuat tujuan pendidikan, materi dan bahan ajar, serta panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang disertai dengan nilai-nilai yang ditanamkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain berfungsi sebagai pedoman pembelajaran, kurikulum juga memiliki enam fungsi utama, yaitu fungsi pemilihan, diagnostik, persiapan, integrasi, penyesuaian, dan diferensiasi (Muin et al., 2022). Kurikulum dapat mengalami perkembangan secara terus menerus sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan kurikulum bertujuan untuk mempersiapkan generasi masa depan dengan era yang baru. Pengembangan kurikulum saat ini adalah kurikulum merdeka sebagai akibat dari penyempurnaan kurikulum 2013 revisi.

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah pembaruan dalam sistem pembelajaran yang diterapkan oleh satuan pendidikan sebagai upaya pemulihan pembelajaran pada rentang tahun ajaran 2022/2023 hingga 2024/2025. Kurikulum ini dirancang untuk menjawab permasalahan pembelajaran sebelumnya yang cenderung menitikberatkan pada aktivitas menghafal materi dan pencapaian akademik semata. Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka menekankan peran aktif peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak lagi diposisikan hanya sebagai penerima informasi (Kharisma et al., 2025). Selain itu, Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter dan kompetensi sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Fleksibilitas yang ditawarkan dalam kurikulum ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (Mulyasa, 2023). Kurikulum ini juga menekankan pentingnya proses pembelajaran yang kontekstual, bermakna, serta mampu menyesuaikan berbagai kebutuhan individu peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pedagogis yang dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam, salah satunya melalui pendekatan *deep learning*.

Pendekatan ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk menghubungkan berbagai pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga menekankan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan transformatif. Berdasarkan dunia pendidikan, *deep learning* tidak hanya berfokus pada pendalaman materi, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep secara komprehensif, menyadari proses belajar yang dijalani,

serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). *Deep learning* dapat mendorong peserta didik untuk memahami pentingnya setiap mata pelajaran untuk masa depan, menemukan makna dari pembelajaran yang ditempuh, memecahkan berbagai persoalan masalah, dan dapat menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan pengalaman setiap peserta didik, sehingga dengan menerapkan pembelajaran seperti ini memberikan pengaruh terhadap keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Sejak diterapkan Kurikulum Merdeka berbasis *deep learning* di Indonesia menjadi semakin relevan dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini memuat komponen utama, seperti Projek Penguatan Profil Pancasila, asesmen formatif, dan fleksibilitas lintas berbagai mata pelajaran yang dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut seharusnya menjadi peluang untuk memperluas penerapan *deep learning* di sekolah. Berikut tiga studi terbaru yang diterbitkan pada tahun 2025 yang memaparkan berbagai implementasi kurikulum merdeka berbasis *deep learning*.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Studi terkait Penerapan Kurikulum Merdeka berbasis *Deep Learning*

No	Judul	Peneliti dan Tahun	Fokus Pembelajaran	Pendekatan <i>Deep Learning</i>	Dampak Utama
1	Analisis Implementasi Pembelajaran Mendalam (<i>Deep Learning</i>) dalam Kurikulum PAI di SD Negeri 125 Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan	(Irfanuddin, et al, 2025)	Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V	<i>Mindful, meaningful, and joyful learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran PAI b. Pembelajaran menjadi lebih bermakna c. Hambatan pada keterbatasan fasilitas digital, namun teknologi sederhana tetap efektif untuk menciptakan minat belajar peserta didik
2	Penerapan Pembelajaran <i>Deep Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI UPT SD 79 Gura	(Rasma, et al, 2025)	Numerasi siswa kelas VI	Penggunaan media interaktif dan pembelajaran numerasi yang kontekstual dengan menghubungkan konsep kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> a. Nilai rata-rata meningkat dari 67,2 (siklus I) menjadi 78,6 (siklus II) b. Partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam diskusi meningkat 84% c. Peningkatan kepercayaan diri pada peserta didik untuk memahami konsep numerasi

			secara aplikatif serta mampu menjelaskan kembali pola bilangan serta operasi hitung.
3	Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Pembelajaran <i>Deep learning</i> pada Siswa Kelas IV UPT SDN 8 Pinrang	(Epik, et al, 2025) Literasi siswa kelas IV	Pemetaan ide, eksplorasi, makna, debat kritis
			a. Peningkatan secara signifikan pada kemampuan literasi siswa baik dalam memahami isi bacaan maupun berpikir kritis. b. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menafsirkan teks dan menghubungkan dengan pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irfanuddin et al. (2025) menunjukkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Pendekatan tersebut menitikberatkan pada tiga landasan utama, yakni pembelajaran yang bersifat sadar (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*). Melalui penerapan prinsip-prinsip tersebut, aktivitas pembelajaran berlangsung lebih dinamis, partisipatif, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menarik bagi peserta didik. Strategi pembelajaran yang digunakan meliputi kegiatan diskusi, penghubungan materi ajar dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik, dan pemanfaatan media digital sederhana seperti proyektor dan kuis. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran mendalam memiliki potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar PAI dari segi kognitif maupun afektif.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Rasma et al. (2025), penerapan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik di kelas VI UPT SD 79 Gura. Dengan peneliti menerapkan strategi pembelajaran mendalam melalui metode diskusi dan pemanfaatan alat bantu visual, peserta didik tidak hanya menghafal rumus tetapi mampu menghubungkan operasi hitung dengan kehidupan sehari-hari sehingga tercipta pengalaman belajar yang bermakna dan aplikatif. Terbukti adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 67,2 menjadi 78,6.

Epik et al. (2025) juga meneliti penerapan pembelajaran *deep learning* pada peserta didik kelas VI UPT SDN 8 Pinrang terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik secara signifikan. Strategi mendalam yang diterapkan melalui pemetaan ide, kegiatan eksplorasi, pencarian makna, serta debat kritis mendorong peserta didik untuk memahami teks bacaan secara lebih komprehensif. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara nyata pada keterampilan literasi baik dari segi pemahaman bacaan maupun kemampuan berpikir kritis.

Media Visual dalam Pembelajaran Ekonomi

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan berbagai bentuk inovasi teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemanfaatan media pembelajaran menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan dalam proses belajar mengajar. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin yang berarti penghubung atau penyampaian. Berdasarkan konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan efektif. Mayasari et al. (2021, hlm. 174) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat pendukung yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mengurangi kejemuhan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Media pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya adalah media visual. Media visual verbal merupakan jenis media yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk tertulis. Sementara itu, media visual nonverbal dua dimensi mencakup media yang menampilkan unsur visual atau grafis, seperti gambar, lukisan, foto, grafik, bagan, serta peta. Adapun media visual nonverbal tiga dimensi adalah media yang berbentuk konkret, di antaranya miniatur, diorama, *smart box*, dan *pop-up book*. Hulu et al. (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran visual dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu media visual statis seperti foto, ilustrasi, poster, peta, grafik, bagan, diagram, dan infografis, serta media visual dinamis yang berupa gambar atau tampilan proyeksi yang bergerak. Adapun manfaat penggunaan media visual dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.
- b. Penyampaian materi akan lebih jelas, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi.

- c. Peserta didik mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk aktif dalam pembelajaran seperti mengamati, berpikir kritis, serta mengolah informasi yang diterima.
- d. Beragamnya metode pembelajaran yang tidak hanya bergantung pada penjelasan secara verbal oleh pendidik.

Berikut beberapa penelitian yang menunjukkan peningkatan penerapan media visual pada pembelajaran ekonomi SMA/MA dalam beberapa tahun terakhir.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Studi tentang Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran Ekonomi

No	Judul	Peneliti dan Tahun	Fokus Pembelajaran	Strategi	Dampak Utama
1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Kegiatan Ekonomi	(Hamzah, et al, 2025)	Pembelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi di kelas XII	Penggunaan media pembelajaran berbasis video visual untuk penyampaian isi materi ajar	Adanya peningkatan secara nyata terhadap hasil

Berdasarkan penelitian oleh Hamzah, et al (2025), penggunaan media pembelajaran berbasis video visual dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik kelas XII. Penerapan media visual ini membuat peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi juga mengamati secara langsung contoh kegiatan ekonomi melalui tampilan gambar yang bergerak.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian berdasarkan data berupa uraian kata-kata maupun lisan. Metode deskriptif kualitatif dilakukan guna memahami karakteristik unik dari objek yang diteliti dengan melakukan pengamatan secara komprehensif, sehingga mampu menjelaskan makna dibalik data yang ditemukan (Mutmainnah, 2025). Terdapat tiga teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ini antara lain wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara tidak hanya sekedar tanya jawab, tetapi penggalian pemahaman mendalam mengenai pengalaman, perasaan, dan pandangan responden. Hal ini membantu peneliti memperoleh informasi yang lebih spesifik dan mendalam. Sedangkan observasi dilaksanakan dengan pengamatan langsung yang terjadi di lapangan, sehingga data yang dihasilkan mencerminkan kondisi nyata. Selain teknik wawancara dan observasi, dokumentasi juga dilakukan guna mengumpulkan berbagai

dokumen pelengkap data baik berupa tulisan, foto, maupun rekaman audio-visual.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Surakarta yang berlokasi di Jl. Monginsidi No. 40, Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Sedangkan proses wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Ekonomi mengenai apakah penggunaan media pembelajaran sudah memfasilitasi pengembangan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* dan kendala yang dihadapi saat implementasi media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, serta wawancara dengan peserta didik kelas X.11 yang berjumlah 35 peserta didik sebagai sampel di SMA Negeri 1 Surakarta, dengan memberikan sejumlah pertanyaan mengenai pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran khususnya tanggapan mereka pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru selama ini serta permasalahan yang muncul seperti menurunnya minat belajar atau rasa bosan karena penggunaan media yang monoton, dan keefektifan penerapan media pembelajaran berupa *smart box* dalam kegiatan belajar. Selain wawancara, juga dilakukan observasi di kelas guna mengetahui media pembelajaran *smart box* diterapkan secara langsung kepada peserta didik.

Data yang telah terkumpul kemudian diuji validitasnya melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber merupakan metode memperoleh data dari beberapa sumber yang berbeda melalui teknik yang sama, lalu membandingkan informasi yang didapatkan dari beberapa subjek penelitian (Mutmainnah, 2025). Data yang didapatkan berasal dari wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi dan peserta didik SMA Negeri 1 Surakarta. Sementara itu, triangulasi teknik menggunakan beberapa cara pengumpulan data guna mendapatkan informasi dari sumber yang sama melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Nurfajriani et al., 2024). Melalui metode ini, diharapkan peneliti mendapatkan gambaran jelas mengenai sejauh mana pemanfaatan media 3 dimensi *smart box* mempengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berlangsung di SMA Negeri 1 Surakarta yang berada di Jl. Monginsidi No. 40 Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. SMA Negeri 1 Surakarta termasuk salah satu sekolah unggulan di Surakarta yang mempunyai mutu akademik yang baik, disiplin pembelajaran yang tinggi, serta mengimplementasikan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* dalam proses pembelajarannya. Sekolah ini ditunjang oleh tenaga pengajar yang telah berpengalaman dan peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam. Penelitian ini memperoleh data utama melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Surakarta, yaitu Ibu Sri Prihatin Susilaningsih, S.Pd yang digunakan guna mengamati

penerapan media visual dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi pada kurikulum merdeka berbasis *deep learning*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Naning selaku guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Surakarta terkait media yang digunakan guru dalam pembelajaran ekonomi di kelas, menanggapi pertanyaan tersebut narasumber menjawab “Dalam pembelajaran ekonomi saya lebih sering menggunakan metode konvensional dengan memanfaatkan media papan tulis serta dipadukan dengan penjelasan secara lisan untuk menyampaikan materi kepada siswa”. Selanjutnya terkait pertanyaan Apakah dalam pembelajaran ekonomi menggunakan media visual seperti PowerPoint, “Saya jarang menggunakan media visual seperti Power Point, karena menurut saya kurang praktis karena saya harus berpindah-pindah tempat untuk mengganti slide di laptop. Oleh karena itu saya lebih memilih menggunakan papan tulis yang dirasa menurut saya lebih efektif”. Peneliti juga bertanya Apakah pernah menggunakan media visual lain seperti games kuis yang interaktif atau video animasi pembelajaran, “Saya belum pernah menggunakan media visual seperti video animasi atau games kuis berbasis digital karena keterbatasan waktu dalam pelajaran ekonomi kelas X yang hanya 2 JP perminggu. Dengan waktu yang terbatas, penggunaan media visual dikhawatirkan akan menghabiskan waktu pembelajaran. Tetapi biasanya saya untuk assessment hanya dilakukan melalui kuis sederhana menggunakan google form dan pernah menggunakan media pembelajaran sederhana juga berupa permainan tebak kata setelah saya menyampaikan materi. Jadi saya menyiapkan kartu kemudian siswa akan berpasangan untuk menebak istilah ekonomi berdasarkan petunjuk yang diberikan, jika jawaban benar maka saya berikan poin sebagai bentuk apresiasi”. Selanjutnya peneliti bertanya terkait apakah ada hambatan atau kendala dalam penggunaan media papan tulis sebagai media utama pembelajaran, menanggapi pertanyaan tersebut narasumber menjawab “Kendala yang sering terjadi tulisan di papan tulis kurang jelas atau terlalu kecil alhasil siswa yang duduk di depan belakang kesulitan untuk melihat dan juga apabila papan tulis penuh maka siswa harus foto tulisan di papan tulis terlebih dahulu agar dapat dihapus dan papan tulis bisa digunakan kembali. Jika harus menunggu siswa mencatat seluruh tulisan, maka waktu pembelajaran akan habis dan menjadi kurang efektif”.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru Ekonomi

Selain wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, peneliti juga melibatkan peserta didik kelas X.11. Wawancara dengan peserta didik dilakukan guna mendapatkan informasi dari persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ekonomi dalam kurikulum merdeka berbasis *deep learning*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik terkait apakah media yang diterapkan guru dalam proses belajar dan mengajar ekonomi di kelas dapat membantu untuk memahami materi, menanggapi pertanyaan tersebut narasumber menjawab, “Kami kurang memahami materi apabila guru hanya menggunakan media papan tulis. Namun, Ketika materi disampaikan dan dikirimkan dalam bentuk PPT, kami menjadi lebih memahami isi materi tersebut”. Selanjutnya peneliti bertanya terkait apakah kalian lebih cepat memahami materi pada saat guru memanfaatkan media pembelajaran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan secara lisan, narasumber menjawab “Iya kami lebih mudah memahami pelajaran jika guru menjelaskan materi disertai dengan media yang memiliki gambar agar kami juga lebih semangat dan pembelajarannya akan lebih menarik dan tidak mudah bosan”. Peneliti juga bertanya apakah ada kesulitan jika guru ekonomi hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis, “Ketika menggunakan papan tulis sering kali spidol habis dan tulisan guru kurang jelas sehingga sulit dibaca, terutama bagi siswa yang duduk di bagian belakang”. Terakhir peneliti bertanya kepada narasumber terkait harapan peserta didik untuk guru ekonomi kedepannya dalam menggunakan media pembelajaran, “Kami berharap guru lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti games kuis yang menyenangkan karena selama di kelas X, guru ekonomi belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif”.



Gambar 2. Wawancara dengan Siswa Kelas X

Merujuk pada hasil wawancara dengan salah satu guru ekonomi serta sejumlah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Surakarta, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran mayoritas diisi oleh penggunaan media konvensional yang berupa papan tulis dan metode ceramah dibandingkan dengan pemanfaatan media pembelajaran visual seperti powerpoint, video animasi, *smart box*, maupun permainan edukatif belum diterapkan secara maksimal. Hasil temuan ini mengindikasikan adanya gap antara praktik pembelajaran dikelas dengan arah kebijakan kurikulum merdeka yang menuntut pelaksanaan pembelajaran bermakna dan berorientasi pada *deep learning*, dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sihombing et al (2023) yang mengungkapkan bahwa kenyataannya banyak tenaga pendidik yang belum memiliki kesiapan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan dapat membangun minat serta dorongan belajar bagi peserta didik. Bahkan metode ceramah yang monoton masih banyak diterapkan oleh kalangan guru dalam proses pembelajarannya. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta dinilai praktis membuat penerapan metode ceramah semakin berlanjut. Faktor kenyamanan guru dalam menerapkan metode konvensional menjadi alasan utama rendahnya pemanfaatan media pembelajaran visual. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik mengungkapkan bahwa pemanfaatan media visual mampu mendorong semangat, fokus belajar, serta meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Mayasari et al (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran visual mendorong peningkatan minat dan motivasi peserta didik karena pembelajaran lebih atraktif dan tidak membosankan.

Upaya mengatasi permasalahan pada rendahnya penerapan media pembelajaran visual dalam pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Surakarta, pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dapat menjadi solusi untuk dimanfaatkan sebagai ruang penerapan inovasi pembelajaran. Mahasiswa PLP menerapkan berbagai media pembelajaran visual dalam mata pelajaran ekonomi, salah satunya penggunaan media *smart box* untuk menyampaikan materi kegiatan ekonomi kelas X. Menurut Aminah & Yusnaldi (2024, hal. 3079), *smart box* merupakan media tiga dimensi berbentuk kotak yang mempunyai dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar dan sisi lainnya berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi sehingga akan menarik perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Media *smart box* ini menyajikan gambar dan ilustrasi yang tersusun secara sistematis sehingga peserta didik dapat memperoleh gambaran visual yang jelas mengenai konsep yang dipelajari. Media *smart box* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran sangat krusial guna meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Melalui pengembangan tersebut, guru memperoleh wawasan baru dan pilihan media yang lebih efektif untuk menyampaikan materi pelajaran. Diharapkan guru dapat menyesuaikan dengan perkembangan media pembelajaran dan memastikan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas tetap relevan dan menarik bagi peserta didik.



Gambar 3. Penggunaan Smart Box dalam Pembelajaran Ekonomi

Selama proses pembelajaran secara langsung, terlihat peserta didik fokus saat mengamati setiap gambar yang ada di *smart box* dan memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius. Penggunaan media visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan guru secara tepat. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat menghubungkan materi kegiatan ekonomi dengan kehidupan sehari-hari yang

menunjukkan adanya proses pembelajaran yang bermakna. Peserta didik bukan sekedar pendengar pasif, tetapi terlibat aktif dalam kegiatan tanya jawab, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Penerapan media *smart box* juga dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil temuan, penerapan kurikulum merdeka pendekatan *deep learning* di SMA Negeri 1 Surakarta masih mengalami sejumlah tantangan, di mana proses pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional dengan papan tulis dan penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah serta kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga berdampak pada kurangnya fokus peserta didik dan rendahnya pemahaman materi dengan mendalam. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan media visual 3D berupa *smart box* yang dapat memberikan pengalaman belajar interaktif, menarik, serta berpusat pada peserta didik.

Pemanfaatan media *smart box* ini membantu peserta didik mendapatkan gambaran visual yang jelas mengenai materi yang dipelajari sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan menjadi lebih fokus. Media *smart box* mampu menjadi solusi guna membangun pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang pada akhirnya dapat menambah prestasi belajar peserta didik. Peserta didik juga turut berpartisipasi aktif dalam menjawab dan memberikan tanggapan selama proses belajar berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *smart box* efektif diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik pada materi, alhasil mampu mendukung pengembangan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* di sekolah tersebut.

Sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru mengenai variasi desain dan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media *smart box* agar pembelajaran seiras dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada pendekatan *deep learning*. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan variasi penggunaan media pembelajaran khususnya media visual, sehingga penjelasan materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta mudah terserap dengan baik oleh peserta didik. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan penelitian dengan menerapkan pada mata pelajaran yang berbeda, berbagai jenjang sekolah, maupun melibatkan beberapa kelas.

DAFTAR REFERENSI

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086.
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi pembelajaran dengan media visual: Studi pengalaman di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 379-389.
- Basori, B. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan media kotak pintar di TK Mujahadah. *Al-Abyadh*, 3(2), 52-58.
- Epik, Y., Elihami, E., & Setiawan, D. (2025). Peningkatan kemampuan literasi melalui pembelajaran deep learning pada siswa kelas IV UPT SDN 8 Pinrang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 421-431. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5620>
- Hamzah, M. L., Gilman, B., Efendi, D. R., Pratama, R. G., Yulanda, R., & Putri, S. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video visual untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kegiatan ekonomi. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 575-582.
- Hidayat, M. A., Agustin, D. T., Hana, N., Ramadhani, R., & Ayu, D. (2025). Keunggulan implementasi kurikulum merdeka berbasis pendekatan deep learning di SDN 1 Sungai Besar. 10, 251–264.
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Pancasila, P., ... & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580-2586.
- Irfanuddin, F., Selamat, S., & Widodo, H. (2025). Analisis implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) dalam kurikulum PAI di SD Negeri 125 Ogan Komering Ulu Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1566-1576. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1798>
- Kharisma, N., Septiani, D. E., & Suryaningsih, F. (2025). Transformasi pembelajaran bermakna melalui deep learning: Kajian literatur dalam kerangka kurikulum merdeka. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1895-1905.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Muin, A., Fakhrudin, A., Makruf, A. D., & Gandi, S. (2022). Pengembangan kurikulum merdeka.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi pendekatan deep learning terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 848-871.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826-833.

Rasma, R., Khalid, M. I., & Saleha, S. (2025). Penerapan pembelajaran deep learning untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas VI UPT SD 79 Gura. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 455-465.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5630>

Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 710-718.
<https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5597>