EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN BISNIS

Ajuenna Pakpahan[1], Azurra Salwa Juwita[2], Fitria Ana Tasyah[3], Amanda Intan Sari Dewi Manalu[4], Muhammad Bukhori Dalimunthe[5]
[1-5]Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Medan
[1]ajuenna.7243143042@mhs.unimed.ac.id,[2]azurrasalwa.7241143010@mhs.unimed.ac.id, [3]fitriatasyah.7241143012@mhs.unimed.ac.id, [4]amandamanalu.7241143015@mhs.unimed.ac.id, [5]daliori86@unimed.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology has encouraged the use of digital learning media in education, including in business education. This study aims to analyze the effectiveness of learning media in supporting the learning process. The method used was a literature review by reviewing relevant scientific sources. The results of the study indicate that digital learning media can increase student enthusiasm for learning, understanding of the material, and participation in the teaching and learning process. Furthermore, the use of interactive multimedia makes learning more engaging and easier to understand. Therefore, digital learning media can be an effective innovation for improving the quality of business education teaching.

Keywords: Learning Media, Learning Effectiveness, Interactive Multimedia, Business Education, Learning Motivation.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran pendidikan bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji sumber ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan semangat belajar, pemahaman isi materi serta partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan mutu pengajaran pendidikan bisnis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Efektivitas Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pendidikan Bisnis, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran memberikan peluang bagi pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media pembelajaran digital memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif melalui penggunaan teks, gambar, audio, video, animasi, serta berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media digital juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Sardu dan Anistyasari (2020) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses kapan saja melalui perangkat seluler.

Selain itu, Marlena, Dwijayanti, dan Edwar (2018) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar mahasiswa secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. Dalam konteks pendidikan bisnis, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin penting karena peserta didik dituntut tidak hanya memahami konsep teoretis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang relevan dengan dunia usaha.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi secara efektif sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran digital dalam mendukung pembelajaran pendidikan bisnis melalui pendekatan studi

literatur terhadap berbagai hasil penelitian yang relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji. Metode ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai perkembangan penelitian pada bidang yang diteliti.

Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah menentukan topik penelitian dan merumuskan pertanyaan penelitian yang menjadi fokus kajian. Selanjutnya, dilakukan pencarian artikel ilmiah melalui database Google Scholar, ScienceDirect, dan sumber ilmiah lainnya yang relevan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian.

Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi meliputi artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025, tersedia dalam bentuk teks lengkap, serta memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian. Sementara itu, artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak dapat diakses secara penuh, atau merupakan artikel duplikasi, dikeluarkan dari proses analisis.

Artikel yang lolos tahap seleksi selanjutnya dianalisis secara mendalam dengan cara membaca abstrak, metode penelitian, hasil, dan kesimpulan penelitian. Data yang diperoleh kemudian diekstraksi, dikelompokkan, dan disintesis untuk mengidentifikasi temuan-temuan utama yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil sintesis tersebut digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti ilmiah yang ditemukan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk aplikasi *Android* pada materi Pengembangan Usaha. Pengembangan media dilakukan

menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)* yang digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik dan interaktif.

1. *Analysis* (Analisis)

Proses analisis dilaksanakan untuk memahami kebutuhan belajar, ciri-ciri peserta didik, serta masalah yang muncul selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas pada buku dan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami materi pengembangan usaha.

Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual dan teknologi dibandingkan media pembelajaran berbentuk teks saja. Karena itu, diperlukan alat bantu belajar yang dapat mengombinasikan unsur gambar, warna, animasi, dan latihan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Tingginya penggunaan smartphone di kalangan peserta didik juga menjadi salah satu alasan pengembangan media berbasis Android dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan menjadi langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu menyesuaikan media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Baharuddin Abbas et al. (2020)

Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Dwijayanti dan Edwar (2018) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan efektivitas

pembelajaran dan hasil belajar secara signifikan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan perancangan dilakukan secara sistematis agar alur penggunaan aplikasi mudah dipahami oleh peserta didik. Pada tahap ini meliputi penyusunan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi ajar, *storyboard*, *flowchart*, serta desain tampilan media.

Media dirancang dengan tampilan sederhana namun menarik menggunakan kombinasi warna, ikon, ilustrasi, dan navigasi interaktif. Menu yang tersedia dalam aplikasi terdiri atas menu materi, latihan soal, evaluasi, petunjuk penggunaan, dan profil aplikasi. Selain memperhatikan tampilan visual, tahap desain juga difokuskan pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran sehingga materi dapat tersampaikan secara jelas dan terstruktur.

Tahap perancangan yang memperhatikan aspek visual, navigasi, dan kemudahan penggunaan sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran digital. Menurut Marlena, Dwijayanti, dan Edwar (2018), desain multimedia yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, perancangan media yang baik menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran berbasis digital.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk multimedia interaktif berbasis *Android*. Pengembangan media dilakukan menggunakan software pendukung seperti *Adobe Illustrator* dan *Construct* 2 sehingga menghasilkan aplikasi pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui smartphone Android. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan gambar, warna, ikon, serta latihan soal interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan unsur multimedia membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik

dibandingkan penggunaan media konvensional.

Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian meliputi aspek tampilan, penggunaan warna, kualitas desain, navigasi, keterbacaan teks, serta kemudahan penggunaan media. Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penambahan variasi animasi dan penyempurnaan tampilan agar media menjadi lebih menarik dan interaktif.

Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Baharuddin Abbas et al. (2020) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang valid dan praktis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

Selain validasi ahli, dilakukan pula uji respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil respons menunjukkan bahwa peserta didik merasa media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, dan membantu memahami materi pengembangan usaha dengan lebih cepat. Penggunaan media interaktif juga membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan materi maupun media. Temuan ini didukung oleh penelitian Marlena, Dwijayanti, dan Edwar (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi dapat disampaikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Android* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam memperhatikan materi, mengerjakan latihan soal, dan berdiskusi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memberikan fleksibilitas karena dapat digunakan kapan saja melalui smartphone sehingga membantu peserta didik belajar secara mandiri di luar jam pembelajaran sekolah. Penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil implementasi, media pembelajaran dinilai efektif membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih inovatif dan mempermudah peserta didik memahami konsep pengembangan usaha. Penggunaan gambar, warna, serta latihan soal interaktif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan media berbasis Android memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif selama proses pembelajaran. Penelitian Sardi dan Anistyasari (2020) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sardi dan Anistyasari (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, serta pemahaman materi pembelajaran karena mudah diakses dan digunakan kapan saja.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah

dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons peserta didik, dan hasil implementasi media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, multimedia interaktif berbasis Android dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, bahasa, dan penggunaan media. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti mendukung pemahaman materi peserta didik secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Pemanfaatan media berbasis *Android* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan mandiri.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar, media digital juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Marlena, Dwijayanti, dan Edwar (2018) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar dan kuantitas pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dikaji, media pembelajaran digital terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran pendidikan bisnis. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui peningkatan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan hasil pembelajaran. Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tetap dipengaruhi oleh kesiapan teknologi, kompetensi pendidik, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran digital terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran pendidikan bisnis. Penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membantu pemahaman materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam

proses belajar mengajar, serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Media pembelajaran digital juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Lusianti, E. F., Sari, Y., & Budiman. (2024). Systematic literature review (SLR): Penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 4(1), 85–101.

Marlena, N., Dwijayanti, R., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB), 6(1), 45–51. https://doi.org/10.21009/JPEB.006.1.

Masruri, F. B., Farila, F. N., Putri, M. A., Arif, A., & Hakim, L. (2024). Pengembangan E-Modul Flipbook Interaktif: Profil Peluang Kerja dan Usaha Akuntansi Keuangan Lembaga. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 51235–51242.

Pradanu, G. A. (n.d.). Perkembangan Multimedia Interaktif Untuk Materi Pengembangan Usaha Pada Mata Pelajaran Pengembangan Bisnis Kelas X SMK Negeri 1 Jombang.

Veda, O. X., & Pamungkas, R. R. (2025). Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Akuntansi: Rapid Literature Review (2018–2024). Jurnal Media Akademik, 3(5).