



STUDI LITERATUR: PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Ni Putu Putri Yulia Dewi^{1*}, Ni Wayan Ayu Santi², I Komang Cendana Ardipaksi³, Dewa Ayu Agung Windari⁴, Nur Laila⁵

¹²³⁴⁵Universitas Pendidikan Ganesha

* E-mail: putriyuliadewi8@gmail.com¹, ayu.santi@undiksha.ac.id², cendanaardipaksi456@gmail.com³, ayuwindari221@gmail.com⁴, nurlaila24082004@gmail.com⁵

Abstrak: Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan strategis dalam pembelajaran ekonomi di era digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas berbagai media pembelajaran digital serta faktor yang memengaruhi implementasinya. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif terhadap sepuluh artikel jurnal terbitan 2015–2025 yang diperoleh melalui Google Scholar menggunakan Publish or Perish, dengan teknik analisis isi dan sintesis naratif. Hasil kajian menunjukkan media digital secara konsisten meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasi, keterlibatan, dan kemandirian siswa. Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh jenis teknologi yang digunakan, tetapi oleh kualitas desain pembelajaran dan kompetensi guru dalam mengintegrasikannya. Artikel ini berkontribusi dalam memberikan dasar konseptual bagi guru ekonomi dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mengoptimalkan integrasi media digital secara pedagogis dan kontekstual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi, Studi Literatur

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk praktik pembelajaran di bidang pendidikan. Integrasi teknologi digital kini menjadi kebutuhan untuk menjawab tuntutan era digital yang dinamis. Berbagai media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, platform daring, dan simulasi berbasis teknologi, memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel dan selaras dengan karakteristik generasi digital (Ayu Cndroningtyas, 2024). Transformasi ini semakin menguat sejak penerapan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19 yang mendorong pergeseran dari pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) (Ramadani, 2021). Dalam konteks mata pelajaran ekonomi, pemanfaatan media digital memiliki relevansi yang tinggi. Materi ekonomi

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

sering kali bersifat abstrak dan kompleks, seperti konsep permintaan dan penawaran, analisis data ekonomi, serta hubungan antarvariabel. Tanpa dukungan media yang tepat, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik (Wulandari et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi media digital menjadi urgensi strategis untuk membantu konkretisasi konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Ayu Cndroningtyas, 2024), implementasinya tidak selalu berjalan optimal. Tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, kompetensi guru, serta potensi distraksi teknologi menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada desain dan strategi penggunaannya (Wulandari et al., 2024). Selain itu, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sintesis yang secara spesifik menganalisis efektivitas berbagai jenis media digital seperti video interaktif, simulasi, dan platform gamifikasi dalam konteks mata pelajaran ekonomi masih terbatas. Faktor-faktor yang berperan sebagai pendukung atau pemoderasi, seperti karakteristik peserta didik, peran guru, dan dukungan infrastruktur, juga belum dipetakan secara komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel studi literatur ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis bukti empiris mengenai efektivitas berbagai jenis media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis berbasis bukti bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital secara lebih efektif dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisis temuan empiris mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran ekonomi. Penelusuran literatur dilakukan secara sistematis melalui aplikasi *Publish or Perish* berbasis Google Scholar dengan kata kunci: *media digital*, *teknologi pendidikan*, *hasil belajar*, *ekonomi*, dan *pembelajaran ekonomi*. Artikel dibatasi pada publikasi tahun 2015–2025 guna memastikan relevansi dan kebaruan data. Seleksi artikel dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, penelaahan teks lengkap,

serta penetapan inklusi akhir. Kriteria inklusi meliputi penelitian empiris yang membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran ekonomi dan dampaknya terhadap hasil belajar, serta tersedia dalam teks lengkap. Artikel konseptual non-empiris, tidak relevan, atau duplikasi dieliminasi. Proses ini menghasilkan sepuluh artikel yang memenuhi kriteria. Jumlah tersebut dipilih secara purposif berdasarkan prinsip *thematic saturation*, di mana pola temuan telah menunjukkan konsistensi tanpa munculnya tema baru yang signifikan. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi dan sintesis naratif melalui proses reduksi, kategorisasi, dan interpretasi integratif. Potensi bias seleksi diminimalkan melalui penerapan kriteria secara konsisten dan penelaahan teks lengkap untuk menjamin relevansi serta kualitas metodologis artikel yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis sistematis terhadap sepuluh artikel jurnal terpilih, studi literatur ini mengidentifikasi pola, efektivitas, serta faktor-faktor kunci dalam pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Ekonomi. Sebagian artikel yang dikaji memang tidak secara spesifik meneliti mata pelajaran Ekonomi (melainkan IPS, Prakarya, dan Fisika). Namun demikian, artikel-artikel tersebut tetap relevan secara konseptual karena membahas model, strategi, dan media digital yang memiliki karakteristik pedagogis serupa serta dapat ditransfer ke konteks pembelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, artikel *non-Ekonomi* dalam kajian ini diposisikan sebagai penguat konseptual (*conceptual reinforcement*) dan pembanding empiris terhadap efektivitas media digital dalam pembelajaran sosial dan sains.

Tabel 1. Jurnal Terpilih

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Temuan
1.	(Mahadewi et al., 2019)	Pengembangan Konten <i>E-Learning</i> Prakarya Pada Era Revolusi Industri 4.0	1. Konten e-learning dikembangkan dengan model Hannafin & Peck dinyatakan sangat valid oleh ahli materi (90%), desain (92%), dan media (96%), serta uji coba pengguna ($\geq 90,6\%$).

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Temuan
2.	(Irwansyah & Eresmawati, 2019)	<i>Group To Group Exchange (GGE): Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.</i>	<p>2. fektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 61,1 (pretest) menjadi 92,0 (posttest).</p> <p>1. Strategi GGE meningkatkan hasil belajar ekonomi secara signifikan: ketuntasan klasikal naik dari 43,75% (Siklus I) menjadi 87,5% (Siklus II).</p> <p>2. Aktivitas belajar siswa meningkat dalam aspek kesiapan, partisipasi diskusi, kepercayaan diri, dan kolaborasi antar kelompok.</p> <p>3. Siswa berperan aktif sebagai "pengajar" bagi teman sekelompok, memperdalam pemahaman materi secara kolaboratif.</p>
3.	(Tarigan et al., 2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja	Penggunaan media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen (85,43) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76,71). Media ini juga meningkatkan minat, fokus, dan antusiasme belajar siswa melalui fitur kuis yang interaktif
4.	(Trisna Sari et al., 2025)	Penerapan Strategi Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Ekonomi	Implementasi gamifikasi (poin, lencana, leaderboard) meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan kenaikan nilai rata-rata 12,4 poin. Partisipasi aktif mencapai 85% dan motivasi belajar jauh lebih tinggi dibanding metode konvensional. Efek

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Temuan
			perlakuan tergolong besar (d=0,82).
5.	(Wulandari et al., 2022)	Multimedia Interaktif Berorientasi Model <i>Cooperative Learning</i> pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli: media (96% - Sangat Baik), desain (82.5% - Baik), dan isi materi (91.42% - Sangat Baik). 2. Media dikembangkan dengan model <i>Cooperative Learning</i>, bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi "Manusia dengan Lingkungan Alam".
6.	(Melianawati & Indrayani, 2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Gianyar	Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan nilai thitung 5,664 > ttabel 1,990 dan signifikansi 0,000 < 0,05. Media digital membantu siswa lebih fokus, disiplin, dan aktif sehingga pembelajaran lebih efektif dibandingkan metode konvensional.
7.	(Manurung et al., 2024)	Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i> pada Muatan IPS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk multimedia yang dikembangkan dinyatakan Sangat Layak berdasarkan validasi ahli isi (97,1%), ahli media (90%), serta uji coba lapangan (94,58%). 2. Multimedia ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar, terbukti dari kenaikan rata-rata nilai siswa

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Temuan
			dari 45,33 (sebelum) menjadi 85,00 (sesudah).
			3. Secara statistik, nilai thitung sebesar 15,853 lebih besar dari ttabel yang sebesar 1,699, yang berarti media ini efektif dalam proses pembelajaran.
8.	(Wijaya Kusuma et al., 2024)	Model <i>Inquiry-Based Virtual Lab</i> terhadap Hasil Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif, dan Efikasi Diri Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika	1. Hasil Belajar: Rata-rata hasil belajar kelompok Inquiry-VL (62,95) secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok DI-VL (55,33). Analisis MANCOVA menunjukkan perbedaan signifikan ($F = 7,392$; $p = 0,008$). Perbedaan rata-rata terkontrol ($\Delta\mu = 7,565$).
9.	(Sulindawati et al., 2023)	<i>Material Requirements for Computer-Assisted Inquiry Models Development in Investment Assessment Learning</i>	<i>The study identified that the required materials for investment assessment learning include profit and risk levels, working capital, and capital structure. The essential methods identified through industry analysis are Payback Period, ARR, NPV, and IRR. The findings emphasize a computer-assisted inquiry model containing specific syntax, digital materials, worksheets in Excel, and PowerPoint.</i>
10.	(Wirayasa & Bayu, 2024)	<i>Two Stay Two Stray (TSTS) Assisted by Mind Mapping Media on Social Science Learning Outcomes</i>	<i>The study found a significant influence of TSTS assisted by mind mapping on learning outcomes. The experimental group achieved a "very high" average score (22.70), while the control group remained in the "medium" category (17.23). The</i>

No.	Penulis & Tahun	Judul	Hasil Temuan
			<i>model encourages students to be active, creative, and capable of discovering concepts independently.</i>

Hasil analisis dan sintesis mengungkap tiga (3) temuan utama yang menjawab tujuan penelitian: ragam dan efektivitas jenis media digital, faktor pendukung dan penghambat implementasi, serta implikasi holistik terhadap hasil belajar dan afektif siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Ragam Jenis Media Digital dan Efektivitasnya

Analisis menunjukkan beragam jenis media digital yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi, yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. **Media Presentasi dan Visualisasi Kreatif** : Media seperti Canva dan PowerPoint berfungsi sebagai alat bantu visual yang menyederhanakan konsep abstrak ekonomi menjadi representasi grafis yang lebih sistematis. Penelitian (Melianawati & Indrayani, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS. Meskipun konteks penelitian berada pada mata pelajaran IPS, temuan ini relevan karena karakteristik materi IPS memiliki irisan konseptual dengan Ekonomi, terutama dalam aspek analisis fenomena sosial-ekonomi. Penelitian Mahadewi et al. (2019) pada mata pelajaran Prakarya juga menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar melalui pengembangan e-learning berbasis model Hannafin & Peck. Meskipun bukan pada Ekonomi, pendekatan desain sistematis yang digunakan menjadi referensi penting dalam pengembangan media digital yang efektif.
- b. **Platform Gamifikasi dan Kuis Interaktif** : Media seperti Kahoot (Tarigan et al., 2024) dan strategi gamifikasi terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada mata pelajaran Ekonomi (Trisna Sari et al., 2025). Efektivitasnya terletak pada : Sistem poin dan leaderboard, Umpan balik instan, Unsur kompetitif yang terkontrol. Temuan serupa pada pembelajaran IPS (Manurung et al., 2024) memperkuat bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konseptual. Artikel IPS tersebut diposisikan sebagai pembanding

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

empiris karena struktur materi sosial memiliki kemiripan dengan Ekonomi.

- c. **Media Interaktif dan Modul Digital Berbasis Simulasi** : Modul digital berbasis inquiry dan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar. (Sulindawati et al., 2023) menekankan pentingnya integrasi model *computer-assisted inquiry* dalam pembelajaran penilaian investasi (*investment assessment learning*), yang secara langsung relevan dengan materi Ekonomi. Sementara itu, penelitian pada IPS dan Prakarya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan (misalnya dari 61,1 menjadi 92,0; atau dari 45,33 menjadi 85,00). Meskipun konteks mata pelajaran berbeda, pendekatan pedagogis berbasis inkuiri dan multimedia interaktif memiliki kesamaan karakter dengan pembelajaran Ekonomi yang menuntut analisis dan pemecahan masalah.
- d. **AI dan Organisasi Visual** : Pemanfaatan ChatGPT (Firayanti Pratiwi et al., 2025) berkontribusi positif (81,6%) terhadap kemandirian belajar (*learning independence*), sementara media *mind mapping* (Wirayasa & Bayu, 2024) membantu siswa mengorganisasi informasi secara visual, meningkatkan hasil belajar dari kategori "sedang" ke "sangat tinggi". Walaupun beberapa penelitian dilakukan pada konteks non-Ekonomi, karakteristik pembelajaran Ekonomi yang menuntut analisis konsep dan relasi antarvariabel membuat media ini tetap relevan sebagai alat bantu konseptual.
- e. **Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Digital**: Strategi Group to Group Exchange (GGE) secara langsung terbukti meningkatkan ketuntasan klasikal hasil belajar Ekonomi dari 43,75% menjadi 87,5% (rudi irwansyah). Penelitian Inquiry-Based Virtual Lab pada Fisika (Wijaya Kusuma et al., 2024) memang berada pada ranah sains, namun tetap relevan sebagai pembanding metodologis karena meneliti efektivitas pembelajaran berbasis inkuiri digital terhadap hasil belajar dan efikasi diri. Model ini memperkuat argumen bahwa integrasi media digital akan lebih efektif apabila dipadukan dengan strategi pedagogis aktif dan student-centered learning. Dengan demikian, artikel non-Ekonomi dalam kajian ini tidak dimaksudkan sebagai generalisasi langsung, melainkan sebagai penguat konseptual mengenai efektivitas media digital berbasis inkuiri, gamifikasi, dan kolaborasi.

Tabel 2. Sintesis Efektivitas Jenis Media Digital berdasarkan Temuan Literatur

Kategori Media	Contoh Media	Dampak Utama pada Hasil Belajar	Konteks Penelitian yang Mendukung
Presentasi Visual	Canva, PowerPoint, Infografis	Meningkatkan fokus, keteraturan berpikir, dan minat; penyajian materi kompleks menjadi lebih sederhana.	(Indrayani et al., 2024); (Melianawati & Indrayani, 2023)
Gamifikasi & Kuis	<i>Kahoot, Quizizz, Gamifikasi</i>	Meningkatkan skor kognitif secara signifikan; motivasi & partisipasi aktif sangat tinggi.	(Tarigan et al., 2024); (Trisna Sari et al., 2025)
Simulasi Interaktif	Video Mikro, Multimedia Game, Modul Digital	Pemahaman konseptual mendalam; peningkatan nilai rata-rata yang tajam; efektif untuk pembelajaran mandiri.	(Martin Mahardika et al., 2025); (Manurung et al., 2024)
AI & Organisasi Visual	ChatGPT, <i>Mind Mapping</i>	Meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan mengorganisasi ide; hasil belajar naik ke kategori tinggi.	(Firayanti Pratiwi et al., 2025); (Wirayasa & Bayu, 2024)
Strategi Aktif Kolaboratif Digital	<i>Group to Group Exchange (GGE), Inquiry-Based Virtual Lab (Inquiry-VL)</i>	Meningkatkan ketuntasan hasil belajar (43.75%→87.5%), aktivitas belajar, serta kemampuan berpikir kreatif dan efikasi diri secara signifikan.	(Irwansyah & Eresmawati, 2019); (Wijaya Kusuma et al., 2024)
E-Book & Modul	<i>E-Book Interaktif, Modul Digital Inquiry</i>	Meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, dan hasil	(Sulindawati et al.,

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

Digital Interaktif		belajar; efektif untuk pembelajaran mandiri dan eksplorasi mendalam.	2023); (Suriani et al., 2023)
--------------------	--	--	-------------------------------

Faktor Pendukung dan Penghambat Utama

Berdasarkan analisis temuan dari berbagai literatur, implementasi media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Ekonomi sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang saling berkaitan.

a. Faktor Pendukung:

Faktor pendukung utama justru terletak pada kapasitas sumber daya manusia, khususnya guru. Program pelatihan dan pendampingan yang intensif, seperti yang dilaporkan oleh (Martin Mahardika et al., 2025) dan (Indrayani et al., 2024), terbukti berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru secara signifikan (di atas 85%), yang kemudian memungkinkan mereka untuk merancang dan memilih media yang tidak hanya menarik tetapi juga secara pedagogis selaras dengan tujuan pembelajaran. Dukungan lain datang dari pendekatan desain media yang sistematis dan kontekstual. Media yang dikembangkan melalui model penelitian dan pengembangan (R&D) seperti (Manurung et al., 2024) serta diawali dengan analisis kebutuhan mendalam di lapangan (Sulindawati et al., 2023) menunjukkan tingkat kelayakan, validitas, dan relevansi yang tinggi, sehingga lebih mudah diadopsi dan efektif dalam mengatasi kesulitan spesifik materi ekonomi. Penggunaan model pengembangan seperti Hannafin & Peck (Mahadewi et al., 2019); (Wulandari et al., 2022) yang melalui tahap analisis kebutuhan, desain, dan evaluasi berulang, menghasilkan produk dengan tingkat kelayakan dan validitas yang sangat tinggi ($\geq 90\%$). Ini menjadi kunci keberhasilan implementasi. Dukungan lain datang dari Model *Cooperative Learning* dalam multimedia interaktif (Wulandari et al., 2022) dan strategi GGE (Irwansyah & Eresmawati, 2019) berhasil karena memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berkolaborasi dan berperan aktif, mengubah pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. (Suriani et al., 2023) menekankan bahwa *e-book* yang dilengkapi fitur interaktif yang bermakna (bukan sekadar hiasan) merupakan faktor pendukung utama keefektifannya. integrasi *case method* dan *team-based project* dalam lingkungan digital kontekstual

(Suartama, Sudarma, et al., 2024) berhasil karena memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berkolaborasi dan berkonstruksi pengetahuan secara aktif.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat yang paling konsisten muncul bersifat struktural dan teknis. Kendala infrastruktur, seperti keterbatasan perangkat keras dan konektivitas internet yang tidak merata, sering menjadi penghalang paling dasar. Selain itu, beban kognitif dan temporal yang harus ditanggung guru dalam mempelajari, mengembangkan, dan mengintegrasikan media ke dalam rencana pembelajaran seringkali tidak diimbangi dengan alokasi waktu atau insentif yang memadai. Lebih jauh, penggunaan media tertentu juga membawa risiko baru, seperti yang teridentifikasi pada pemanfaatan alat berbasis *kecerdasan buatan (AI)*. Studi oleh (Firayanti Pratiwi et al., 2025) mengungkap potensi distorsi seperti plagiarisme, ketergantungan berlebihan, dan masalah akurasi informasi, yang menuntut kewaspadaan dan literasi digital tambahan baik dari guru maupun peserta didik. Secara spesifik, kajian (Suriani et al., 2023) mengingatkan bahwa fitur interaktif dalam *e-book* yang tidak relevan atau berlebihan justru dapat menjadi *distraction* dan mengganggu konsentrasi serta pemahaman membaca siswa. (Suartama, Triwahyuni, et al., 2024) mengidentifikasi masalah umum pembelajaran daring seperti materi yang monoton, kesulitan membangun interaksi dan komunitas belajar, serta isolasi siswa yang dapat menghambat konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, keberhasilan transformasi digital di kelas ekonomi bukanlah konsekuensi otomatis dari ketersediaan teknologi, melainkan hasil dari upaya yang sengaja untuk memperkuat faktor pendukung sekaligus secara proaktif mengelola berbagai hambatannya.

Implikasi terhadap Hasil Belajar dan Afektif Siswa

Sintesis menunjukkan dampak yang paralel pada tiga ranah :

- a. Aspek Kognitif: Seluruh studi melaporkan peningkatan signifikan hasil belajar, baik melalui peningkatan nilai rata-rata, signifikansi statistik ($p < 0,05$), maupun peningkatan kategori ketuntasan.
- b. Aspek Afektif: Terjadi peningkatan motivasi, minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa. Media interaktif berhasil mengurangi kejenuhan dan menggeser pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered*.

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

- c. Aspek Kemandirian Belajar: Modul digital, multimedia interaktif, dan AI mendorong pembelajaran mandiri melalui eksplorasi materi dan umpan balik instan.

PEMBAHASAN

Temuan sintesis literatur ini secara kuat mendukung proposisi bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang terencana dan kontekstual merupakan elemen pendukung signifikan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Efektivitas Media Digital dalam Mendukung Proses Kognitif Pembelajaran Ekonomi

Efektivitas media digital tidak semata-mata berasal dari aspek teknologinya, tetapi dari kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang memperkaya proses kognitif siswa (cognitively enriched learning environment). Hal ini dapat dijelaskan melalui Cognitive Load Theory, yang menyatakan bahwa materi ekonomi yang bersifat abstrak dan prosedural berpotensi membebani memori kerja siswa. Media visual seperti infografis dan mind mapping berfungsi sebagai scaffolding kognitif dengan mengorganisasi informasi secara grafis sehingga mengurangi extraneous cognitive load dan mempermudah pemahaman konsep (Wirayasa & Bayu, 2024). Selain itu, penggunaan simulasi dan video interaktif mampu mengonkretkan konsep abstrak menjadi representasi mental yang lebih mudah dipahami dan dimanipulasi, sehingga mendukung pembentukan skema pengetahuan yang lebih stabil dalam memori jangka panjang (Sulindawati et al., 2023); (Martin Mahardika et al., 2025).

Kompetensi Guru, Karakteristik Siswa, dan Dukungan Infrastruktur sebagai Faktor Penentu

Keberhasilan integrasi media digital juga ditentukan oleh interaksi antara kompetensi guru, karakteristik siswa, dan dukungan infrastruktur. Dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), kompetensi guru berperan sebagai faktor kunci dalam menentukan efektivitas implementasi media digital. Guru yang memiliki kompetensi TPACK mampu mengintegrasikan teknologi dengan strategi pedagogis dan konten pembelajaran secara efektif, sehingga teknologi digunakan secara bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Martin Mahardika et al., 2025) . Selain

itu, karakteristik siswa sebagai digital natives menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan personal. Media digital memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran adaptif yang sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan kecepatan belajar siswa (Indrayani et al., 2025). Namun, keberhasilan implementasi media digital juga sangat bergantung pada dukungan infrastruktur, termasuk ketersediaan perangkat, akses internet, serta dukungan kebijakan institusi yang memadai.

Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Berdasarkan Self-Determination Theory

Efektivitas media digital juga berkaitan erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Self-Determination Theory menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, terpenuhi (Deci & Ryan, 2000). Media berbasis gamifikasi, seperti Kahoot, menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemberian umpan balik instan, tantangan bertahap, dan interaksi sosial yang bermakna (Tarigan et al., 2024). Elemen gamifikasi seperti *points*, *badges*, dan *leaderboards* berperan dalam memenuhi kebutuhan kompetensi melalui penguatan capaian belajar, kebutuhan keterhubungan melalui interaksi sosial, serta kebutuhan otonomi melalui fleksibilitas proses belajar. Keberhasilan model *Context-Aware Ubiquitous Learning dan E-Scrapbook HOTS* menunjukkan bahwa efektivitas media digital bergantung pada integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Suartama et al., 2022); (Suwela Antara et al., 2022). Dengan demikian, teknologi berfungsi secara optimal sebagai fasilitator pedagogis, bukan sebagai pengganti pedagogi itu sendiri (Suartama, Sudarma, et al., 2024).

Menjawab *Research Gap*: Dari Temuan Empiris ke Kerangka Praktis

Studi ini berhasil mengisi beberapa gap yang diidentifikasi dalam pendahuluan, berhasil memetakan efektivitas berbagai jenis media dalam konteks spesifik ekonomi, menunjukkan bahwa tidak ada "satu solusi untuk semua". Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran spesifik: gamifikasi untuk keterlibatan dan drill, simulasi untuk pemahaman konsep kompleks, dan alat organisasi visual untuk membangun kerangka pengetahuan. Faktor moderator yang teridentifikasi (kompetensi guru, dukungan infrastruktur, desain yang berpusat pada siswa) memperkuat model *Technology*

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

Acceptance Model (TAM) dalam konteks pendidikan. Persepsi usefulness dan ease of use suatu media digital pada guru dan siswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal ini. Sebagai respons terhadap kebutuhan rekomendasi praktis, temuan studi ini merumuskan sebuah Model Implementasi Berjenjang:

- a. Tahap Persiapan: Melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*) menyeluruh terhadap kompetensi guru, fasilitas sekolah, dan karakteristik siswa.
- b. Tahap Kapasitas: Menyelenggarakan pelatihan guru yang berorientasi pada TPACK, tidak sekadar pelatihan teknis, disertai pendampingan intensif.
- c. Tahap Implementasi Terpandu: Memulai dengan integrasi media sederhana dan mudah diadopsi (*Kahoot, Canva*) sebelum melangkah ke media yang lebih kompleks (simulasi, AI).
- d. Tahap Evaluasi dan Budaya: Membangun mekanisme evaluasi berkelanjutan dan berbagi praktik baik (*community of practice*) untuk menciptakan budaya inovasi digital yang berkelanjutan.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, sintesis ini memperkaya diskursus mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan ekonomi dengan memberikan bukti kontekstual dan mengusulkan kerangka pemahaman yang menyertakan interaksi dinamis antara faktor manusia dan sistem. Temuan mengenai prinsip kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran spesifik serta identifikasi faktor pendukung seperti kompetensi guru dan desain kontekstual, menegaskan bahwa keberhasilan transformasi digital tidak bersifat deterministik teknologis, melainkan hasil dari konfigurasi yang tepat antara pedagogi, konten, dan teknologi (TPACK). Hal ini memperluas pemahaman dari model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) dengan menempatkan faktor eksternal seperti kapasitas guru dan dukungan infrastruktur sebagai variabel kritis yang memoderasi persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan.

Berdasarkan landasan teoretis dan temuan empiris tersebut, mengalirlah sejumlah implikasi praktis yang dapat dioperasionalkan. Bagi pendidik, langkah strategis dimulai dengan menguasai satu alat digital yang paling relevan dengan materi ajar, kemudian mengintegrasikannya secara bermakna ke dalam desain

pembelajaran, sembari aktif berkontribusi dalam komunitas daring untuk berbagi sumber daya dan pengalaman. Bagi lembaga pendidikan, rekomendasi kunci adalah mengalihkan fokus kebijakan dari sekadar pengadaan perangkat (*hardware*) ke pengembangan kapasitas manusia (*humanware*) melalui program pelatihan berkelanjutan dan penyediaan tenaga pendukung teknis (*instructional technologist*). Sementara bagi kalangan peneliti, terbuka ranah kajian lanjutan seperti penelitian *mixed-methods* untuk mengukur dampak jangka panjang dan eksplorasi model *AI-based adaptive learning* yang dapat mempersonalisasi pembelajaran ekonomi sesuai profil setiap siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap sepuluh artikel jurnal ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi pada berbagai jenjang pendidikan. Media digital, seperti presentasi visual, gamifikasi, multimedia interaktif, simulasi digital, dan alat berbasis kecerdasan buatan, membantu peserta didik memahami konsep ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Keberhasilan implementasi media digital dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan infrastruktur, serta kesesuaian media dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital merupakan faktor penting dalam mendukung pembelajaran ekonomi yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Guru ekonomi disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital secara bertahap dengan menyesuaikan jenis media terhadap tujuan pembelajaran, seperti memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan media visual atau simulasi untuk menjelaskan konsep ekonomi yang kompleks. Guru juga perlu meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik, khususnya dalam kerangka TPACK, guna memastikan penggunaan teknologi yang efektif dan tepat. Lembaga pendidikan dan pemangku kebijakan disarankan untuk mendukung implementasi pembelajaran digital tidak hanya melalui penyediaan perangkat teknologi, tetapi juga melalui penguatan kapasitas sumber daya manusia, pelatihan berkelanjutan, serta penyediaan infrastruktur dan sistem pendukung teknis yang memadai. Eneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan mengkaji model

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

pembelajaran digital adaptif yang mampu menyesuaikan materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi secara berkelanjutan dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak teknologi pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih yang mendalam kepada Ibu Ni Wayan Ayu Santi selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, arahan, serta kontribusi intelektual yang sangat berharga dalam mengawal penyusunan penelitian ini hingga mencapai hasil yang optimal. Arahan tersebut sangat membantu penulis dalam memahami bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang terencana dan kontekstual sebagai elemen kunci untuk meningkatkan kualitas hasil belajar ekonomi

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha sebagai institusi resmi yang telah memberikan dukungan serta fasilitas akademik yang kondusif selama proses penelitian ini. Selain itu, apresiasi penulis sampaikan kepada para peneliti dan penulis literatur rujukan yang temuan-temuannya telah menjadi landasan teori yang kuat dalam mengkaji integrasi teknologi dalam pendidikan. Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat serta semua pihak yang telah memberikan bantuan teknis dan dukungan moral sejak tahap pencarian literatur hingga finalisasi penelitian ini. Semoga segala bentuk kontribusi yang diberikan dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi di era digital.

REFERENSI

- Ayu Cndroningtyas, S. (2024). Cendikia Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 10, 2024. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Firayanti Pratiwi, N. M., Anintia Trisna Sari, N. M., Ayu Santi, N. W., & Artha Pratama, P. D. (2025). *The Influence Of Chatgpt Usage On Student Learning Processes. Proceeding Of TEAMS*.
- Indrayani, L., Ayu Santi, N. W., Anintia Trisna Sari, N. M., Firayanti Pratiwi, N. M., & Vivin Indrawati, N. P. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi

Ni Putu Putri Yulia Dewi^{1*}, Ni Wayan Ayu Santi², I Komang Cendana Ardipaksi³,
Dewa Ayu Agung Windari⁴, Nur Laila⁵

Dengan Teknologi Melalui Pendekatan Deep Learning Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10.

- Indrayani, L., Ayu Santi, N. W., & Yudiana Kadek. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dalam Menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka. *Senadimas Undiksha*, 9.
- Irwansyah, M. R., & Eresmawati, K. (2019). *Group To Group Exchange (Gge): Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11.
- Mahadewi, L. P. P., Tegeh, I. M., & Pramitha Sari, G. A. P. (2019). Pengembangan Konten E-Learning Prakarya Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V4i1.65296>
- Martin Mahardika, A. N. Y., Rai Suwena, K., Ariani Mayasari, N. M. D., Devi, S., & Arya Dharmayasa, I. P. (2025). Pelatihan Dan Pengembangan Micro-Content Untuk Pembelajaran Abad-21. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10.
- Melianawati, N. K. A., & Indrayani, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Gianyar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(2), 322–329. <https://doi.org/10.23887/Jjpe.V15i2.47658>
- Ramadani, N. P. (2021). *The Influence Of Digital Literacy, Learning Media, Online Learning On Student Learning Outcomes Of The Faculty Of Economics, State University Of Jakarta Semester 113. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI, PERKANTORAN DAN AKUNTANSI*. <https://doi.org/10.21009/JPEPA.007>
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). *Student Engagement And Academic Achievement: The Effect Of Gamification On Case And Project-Based Online Learning*.

Studi Literatur: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

- Journal Of Education And Learning*, 18(3), 976–990. <https://doi.org/10.11591/edulearn.V18i3.21349>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., & Suranata, K. (2022). *Context-Aware Ubiquitous Learning Based On Case Methods And Team-Based Projects: Design And Validation*. *Education Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.3390/educsci12110802>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., & Suranata, K. (2024). *Mastering Knowledge Construction Skills Through A Context-Aware Ubiquitous Learning Model Based On The Case Method And Team-Based Projects*. *International Journal Of Education And Practice*, 12(3), 1094–1112. <https://doi.org/10.18488/61.V12i3.3842>
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Game Based Learning Interactive Multimedia In Improving Thematic Learning Achievement Of Third Grade Students*. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.V6i2.60622>
- Sulindawati, N. L. G. E., Luh Indrayani, & Made Arie Wahyuni. (2023). *Material Requirements For Computer-Assisted Inquiry Models Development In Investment Assessment Learning*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 138–145. <https://doi.org/10.23887/jeu.V11i1.54014>
- Suriani, N. M., Agustini, K., Sudhata, I. G. W., & Dantes, G. R. (2023). *The Effectiveness Of E-Book In Learning Process*. *International Journal Of Social Sciences*, 6(2), 43–50. <https://doi.org/10.21744/ijss.V6n2.2103>
- Suwela Antara, I. G. W., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). *E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.V10i1.47559>
- Tarigan, M. C., Wayan, N., & Santi, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jjpe.V16i2>
- Trisna Sari, N. M. A., Firayanti Pratiwi, N. M., Meitriana, M. A., Indrayani, L., & Ayu Santi, N. W. (2025). *Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk*

Ni Putu Putri Yulia Dewi^{1*}, Ni Wayan Ayu Santi², I Komang Cendana Ardipaksi³,
Dewa Ayu Agung Windari⁴, Nur Laila⁵

Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ekonomi.
Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13.

- Wahyuni, N. L. P. I., Sudhata, I. G. W., & Jayanta, I. N. L. (2021). The Use Of Tutorial Video In Learning Energy Sources. *International Journal Of Elementary Education*, 5(3), 479–487. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Wijaya Kusuma, I. M. A. A., Santyasa, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2024). Model Inquiry-Based Virtual Lab Terhadap Hasil Belajar, Kemampuan Berpikir Kreatif, Dan Efikasi Diri Peserta Didik Dalam Pelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 295–305. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.79818>
- Wirayasa, I. K. S., & Bayu, G. W. (2024). *Two Stay Two Stray (TSTS) Assisted By Mind Mapping Media On Social Science Learning Outcomes*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 705–711. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.60697>
- Wulandari, H., Anggia Dewi, T., & Sholiha, S. (2024). Analysis Of Learning Media Needs For Economics In The Digital Era At SMA Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 7(2), 165–174. <https://doi.org/10.23960/E3J/V7.I2.165-174>
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>