



SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF (ANIMASI, INFOGRAFIS, DAN VIDEO PEMBELAJARAN) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF SISWA DI SEKOLAH DASAR

Luthfi Zahra¹, Nadhifa Syahda², Laura Amanda³, Muhammad Irham⁴, Yanti Fitria⁵, M. Habibi⁶

PGSD FIP Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4,5,6}

e-mail : luthfizahra96@gmail.com¹, nadhifasyh@gmail.com², 2lauraamanda3@gmail.com³, muhammadirhaam@gmail.com⁴, yanti_fitria@fip.unp.ac.id⁵, habibie91@fip.unp.ac.id⁶

Diterima: 11/6/2026; Direvisi: 21/6/2026; Diterbitkan: 11/7/2026

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di sekolah dasar mendorong pemanfaatan media visual interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas media tersebut, bukti empiris yang tersedia masih tersebar pada beragam jenis media dan konteks pembelajaran sehingga belum memberikan gambaran yang utuh mengenai kontribusinya terhadap kualitas pembelajaran. Kajian ini menyusun sintesis bukti ilmiah untuk menjelaskan bagaimana media visual interaktif memengaruhi pembelajaran di sekolah dasar sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang menentukan keberhasilan implementasinya. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* dengan mengadaptasi pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)*. Proses seleksi literatur menghasilkan 30 artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis melalui sintesis tematik. Hasil kajian memperlihatkan bahwa media visual interaktif secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran melalui penguatan motivasi belajar, *student engagement*, partisipasi aktif, pemahaman konsep, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Sintesis juga menunjukkan bahwa efektivitas implementasi media dipengaruhi oleh keterpaduan desain media, kompetensi guru, dukungan sarana pembelajaran, dan kesiapan lingkungan pendidikan. Penelitian ini menghasilkan sintesis konseptual yang menegaskan bahwa keberhasilan media visual interaktif lebih ditentukan oleh kualitas integrasinya ke dalam strategi pedagogis daripada oleh jenis teknologi yang digunakan, sehingga dapat menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran sekolah dasar yang lebih inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Media Visual Interaktif, Animasi, Infografis, Video Pembelajaran, Partisipasi Aktif Siswa*

ABSTRACT

The transformation of elementary education has encouraged the integration of interactive visual media as part of instructional strategies that are more responsive to students' learning needs. Although numerous studies have reported the effectiveness of such media, the available empirical evidence remains fragmented across different types of media and educational contexts, providing only a limited understanding of their overall contribution to learning quality. This study synthesizes existing empirical evidence to explain how interactive visual media influence elementary school learning while identifying the factors that determine their effective implementation. The study employed a *Systematic Literature Review* approach by adapting the *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)* guidelines. The literature selection process resulted in 30 articles that met the inclusion criteria



and were subsequently analyzed using *thematic synthesis*. The findings indicate that interactive visual media consistently contribute to improving learning quality by enhancing learning motivation, *student engagement*, active participation, conceptual understanding, learning outcomes, and critical thinking skills. The synthesis also reveals that the effectiveness of interactive visual media is influenced by the integration of instructional media design, teachers' competencies, the availability of learning facilities, and the readiness of the educational environment. This study offers a conceptual synthesis demonstrating that the effectiveness of interactive visual media depends more on their meaningful integration into pedagogical strategies than on the technology itself, thereby providing a foundation for developing more innovative, contextual, and sustainable learning practices in elementary education.

Keywords: *Interactive Visual Media, Animation, Infographics, Learning Videos, Active Student Participation*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara pembelajaran dirancang dan dilaksanakan di sekolah dasar. Perubahan tersebut tidak hanya menghadirkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga mendorong pergeseran menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Orientasi ini selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi digital menjadi bagian penting dari ekosistem pembelajaran sekaligus membuka peluang bagi guru untuk merancang media yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Hasnida et al., 2024; Fadil et al., 2025).

Implementasi pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya mencerminkan perubahan tersebut. Aktivitas belajar masih banyak didominasi pendekatan yang berpusat pada guru sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal (Nuraeni et al., 2025). Rendahnya keterlibatan siswa juga dipengaruhi oleh variasi strategi pembelajaran, motivasi belajar, kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, serta tingkat *student engagement* yang belum terbentuk secara konsisten (Yasin et al., 2024; Zurriyati & Mudjiran, 2021). Situasi ini memperlihatkan bahwa tantangan utama tidak terletak pada ketersediaan teknologi, melainkan pada kemampuan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Media visual interaktif menjadi salah satu alternatif yang semakin banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Animasi, infografis, dan video pembelajaran mampu menyajikan informasi secara lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami materi sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka selama proses belajar. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik lebih aktif mengamati, mengeksplorasi, dan membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan Yusnaldi et al. (2025), Fitri dan Ardipal (2021), serta Bua (2022) menunjukkan bahwa media visual interaktif berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman konsep, kemampuan membaca permulaan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun efektivitas media visual interaktif telah banyak dilaporkan, pola penelitian yang berkembang masih menunjukkan sejumlah keterbatasan. Beberapa penelitian membuktikan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar (Khotimah & Hidayat, 2022), sementara pembelajaran kolaboratif juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa (Meli Apriliani & Unzzila, 2024). Hasil

Systematic Literature Review yang dilakukan Adrillian et al. (2024) dan Aryfien et al. (2025) turut mengonfirmasi dampak positif media pembelajaran interaktif terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji animasi, infografis, atau video pembelajaran secara terpisah sehingga belum tersedia sintesis yang menjelaskan efektivitas ketiga media visual interaktif tersebut sebagai satu kesatuan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media visual interaktif, ruang pengembangan kajian masih terbuka lebar. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada satu jenis media, seperti animasi, video pembelajaran, infografis, *game* edukasi, atau komik digital sehingga kontribusi masing-masing media terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa belum dapat dibandingkan secara komprehensif (Bua, 2022; Anggraini & Saputra, 2023; Khotimah & Hidayat, 2022; Adawiyah et al., 2024). Di sisi lain, kajian *Systematic Literature Review* yang telah dilakukan sebelumnya lebih banyak membahas media pembelajaran interaktif secara umum atau terbatas pada mata pelajaran tertentu (Adrillian et al., 2024; Aryfien et al., 2025). Akibatnya, sintesis yang secara khusus mengintegrasikan animasi, infografis, dan video pembelajaran sebagai kelompok media visual interaktif untuk menjelaskan pengaruhnya terhadap partisipasi aktif siswa sekolah dasar masih belum banyak ditemukan.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan sudut pandang yang berbeda melalui sintesis literatur yang secara khusus mengkaji tiga bentuk media visual interaktif, yaitu animasi, infografis, dan video pembelajaran. Fokus penelitian tidak hanya diarahkan pada efektivitas masing-masing media, tetapi juga pada identifikasi pola implementasi, faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaannya, serta kontribusinya terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa di sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih utuh dibandingkan penelitian sebelumnya yang cenderung membahas media secara parsial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi konseptual dalam memperkuat dasar pemilihan media pembelajaran berbasis bukti (*evidence-based practice*) bagi guru, peneliti, maupun pengembang media pembelajaran.

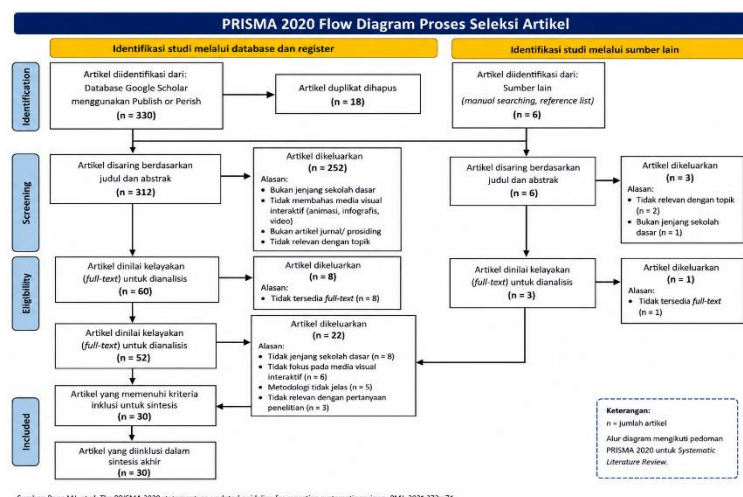
Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media visual interaktif, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Pendekatan tersebut memungkinkan proses identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis berbagai temuan empiris dilakukan secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih objektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain merangkum bukti ilmiah yang telah tersedia, SLR juga mampu mengidentifikasi kecenderungan hasil penelitian, faktor pendukung maupun penghambat implementasi, serta peluang pengembangan media visual interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. Atas dasar tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis dan mensintesis bukti empiris mengenai pemanfaatan animasi, infografis, dan video pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar, sekaligus mengidentifikasi media yang paling efektif beserta implikasinya bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA 2020) sebagai acuan dalam proses identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis artikel ilmiah. Sejak tahap awal, kajian diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana pengaruh media visual interaktif terhadap partisipasi aktif siswa sekolah dasar serta

faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penerapannya dalam pembelajaran. Kedua pertanyaan tersebut menjadi dasar dalam menentukan ruang lingkup kajian sekaligus mengarahkan proses ekstraksi dan sintesis data agar tetap selaras dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, setiap tahapan yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada pengumpulan literatur, tetapi juga pada penyusunan bukti ilmiah yang mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi media visual interaktif di sekolah dasar.

Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data *Google Scholar* dengan bantuan aplikasi *Publish or Perish* menggunakan kombinasi kata kunci "*media visual interaktif sekolah dasar*", "*animasi pembelajaran SD*", "*infografis media pembelajaran*", "*video pembelajaran*", dan "*partisipasi aktif siswa*". Literatur yang dipertimbangkan dibatasi pada publikasi tahun 2021–2026 dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Artikel dipilih apabila telah melalui proses *peer review*, tersedia dalam bentuk *full-text*, membahas pemanfaatan media visual interaktif pada jenjang sekolah dasar, serta memiliki keterkaitan langsung dengan fokus kajian, sedangkan artikel duplikat, tidak tersedia secara *full-text*, tidak relevan dengan topik penelitian, atau tidak membahas konteks sekolah dasar dikeluarkan dari proses seleksi. Rangkaian identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, hingga penetapan artikel yang dianalisis mengikuti alur *PRISMA 2020* sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram PRISMA 2020 Proses Identifikasi, Penyaringan, Penilaian Kelayakan, dan Inklusi Artikel pada Penelitian Systematic Literature Review

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, penelusuran awal menghasilkan 330 artikel, kemudian dilakukan penyaringan secara bertahap berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, isi artikel, serta kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 30 artikel yang memenuhi persyaratan untuk dianalisis. Informasi dari setiap artikel selanjutnya diekstraksi secara sistematis meliputi identitas publikasi, karakteristik media visual interaktif, desain penelitian, subjek penelitian, indikator partisipasi aktif siswa, dan temuan utama yang relevan dengan fokus kajian. Tahap sintesis dilakukan melalui pendekatan naratif dengan mengelompokkan artikel berdasarkan jenis media visual interaktif, bentuk partisipasi aktif yang diukur, karakteristik implementasi, serta kecenderungan hasil penelitian sebelum dilakukan perbandingan antartemuan untuk mengidentifikasi pola, persamaan, perbedaan, dan faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan media visual interaktif. Hasil sintesis tersebut menjadi dasar dalam merumuskan kesimpulan serta implikasi penelitian bagi pengembangan pembelajaran berbasis bukti (*evidence-based practice*) di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebanyak 330 artikel berhasil diidentifikasi melalui proses penelusuran literatur, kemudian diseleksi secara bertahap hingga diperoleh 30 artikel yang memenuhi seluruh kriteria untuk dianalisis. Artikel-artikel tersebut dipublikasikan pada rentang 2021–2026 dan merepresentasikan beragam bentuk media visual interaktif yang diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar, meliputi video pembelajaran, animasi, infografis, media audiovisual, komik digital, *game* edukasi, dan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Keragaman topik tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media visual interaktif telah menjadi perhatian dalam berbagai konteks pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Seluruh artikel yang terpilih selanjutnya digunakan sebagai sumber utama dalam penyusunan sintesis hasil penelitian.

Ketiga puluh artikel yang memenuhi kriteria dianalisis untuk mengidentifikasi pola temuan yang memiliki karakteristik serupa sehingga dapat disusun ke dalam kelompok-kelompok sintesis. Proses tersebut menghasilkan dua fokus utama yang muncul secara konsisten pada berbagai penelitian. Fokus pertama menggambarkan kontribusi media visual interaktif terhadap proses pembelajaran, sedangkan fokus kedua memuat berbagai faktor yang berkaitan dengan efektivitas implementasinya di sekolah dasar. Pengelompokan tersebut memudahkan penyajian hasil secara lebih sistematis tanpa memisahkan pembahasan setiap artikel secara individual.

Ringkasan mengenai kecenderungan temuan pada kelompok pertama disajikan pada Tabel 1. Penyusunan kategori dilakukan dengan menghimpun berbagai hasil penelitian yang memiliki kesamaan karakteristik sehingga setiap kategori merepresentasikan sintesis dari sejumlah artikel, bukan temuan dari satu penelitian tertentu. Cara penyajian tersebut memungkinkan pola-pola yang muncul pada berbagai penelitian diamati secara lebih ringkas dan terstruktur. Melalui pengelompokan ini, hubungan antartemuan dapat terlihat lebih jelas sebelum diuraikan pada bagian berikutnya.

Tabel 1. Sintesis Temuan Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar

Kategori Sintesis	Referensi Pendukung	Hasil Sintesis
Meningkatkan motivasi belajar	Mayer (2014); Yusnaldi et al. (2025); Fadil et al. (2025); Handayani (2023); Adrillian et al. (2024); Rusman et al. (2024); Kurniawati & Koeswanti (2021)	Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami sehingga mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.
Meningkatkan partisipasi aktif dan <i>student engagement</i>	Meli Apriliani & Unzzila (2024); Zurriyati & Mudjiran (2021); Yu et al. (2022); Khotimah & Hidayat (2022); Putra et al. (2023); Nuraeni et al. (2025); Yasin et al. (2024)	Media visual interaktif meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran melalui aktivitas diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, komunikasi, serta interaksi yang lebih intensif antara guru dan peserta didik.
Mempermudah pemahaman konsep	Hutri et al. (2026); Paramita et al. (2024); Hasyim et al. (2024);	Penyajian materi dalam bentuk visual, animasi, infografis, dan audiovisual membantu

Kategori Sintesis	Referensi Pendukung	Hasil Sintesis
	Anggraini & Saputra (2023); Adawiyah et al. (2024); Nitasari et al. (2024); Bua (2022)	menyederhanakan konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
Meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir	Aryfien et al. (2025); Annisa et al. (2025); Salamah et al. (2024); Fitri & Ardipal (2021); Kurniawati & Koeswanti (2021)	Penggunaan media visual interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.
Mendukung transformasi pembelajaran digital	Hasnida et al. (2024); Wahyudi et al. (2024); Putra et al. (2023); Camarini et al. (2024); Hulu (2023); Yasminda et al. (2025)	Implementasi media visual interaktif merupakan bagian dari transformasi pembelajaran digital yang memerlukan dukungan kompetensi guru, kesiapan teknologi, kebijakan sekolah, serta infrastruktur pembelajaran yang memadai.

Lima kategori yang tersaji pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa temuan penelitian tersebar pada beberapa fokus yang saling melengkapi dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Sebagian besar artikel menempatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemudahan memahami konsep sebagai kelompok temuan yang paling sering dilaporkan, sedangkan kategori lainnya berkaitan dengan hasil belajar, kemampuan berpikir, dan transformasi pembelajaran digital. Variasi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai media visual interaktif berkembang pada berbagai aspek pembelajaran dengan karakteristik media yang beragam. Uraian tersebut menjadi dasar untuk melanjutkan penyajian hasil mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas implementasi media visual interaktif yang dirangkum pada Tabel 2.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Penerapan Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Selain menggambarkan kontribusi media visual interaktif terhadap proses pembelajaran, sintesis juga mengidentifikasi berbagai faktor yang muncul secara konsisten dalam implementasinya di sekolah dasar. Temuan yang dihimpun memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya berkaitan dengan karakteristik media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran yang menyertainya. Berbagai artikel menempatkan kompetensi guru, kesiapan peserta didik, dukungan sarana dan prasarana, kualitas desain media, serta kebijakan pendidikan sebagai unsur yang saling melengkapi dalam proses penerapan media visual interaktif. Keragaman faktor tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan karakteristik agar pola yang muncul dapat disajikan secara lebih sistematis.

Pengelompokan hasil sintesis mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas implementasi media visual interaktif disajikan pada Tabel 2. Setiap kategori merupakan hasil sintesis dari sejumlah penelitian yang memiliki kecenderungan temuan yang sama sehingga tidak menggambarkan satu penelitian secara terpisah. Penyajian tersebut memperlihatkan bagaimana berbagai faktor pendukung muncul secara berulang pada artikel-artikel yang dianalisis. Melalui pengelompokan ini, hubungan antarfaktor dapat diamati secara lebih ringkas sebelum diuraikan pada bagian selanjutnya.

Tabel 2. Sintesis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Penerapan Media Visual Interaktif di Sekolah Dasar

Faktor Sintesis	Referensi Pendukung	Hasil Sintesis
Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran	Hulu (2023); Yasmina et al. (2025); Wahyudi et al. (2024); Hasnida et al. (2024)	Kompetensi digital guru menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan penggunaan media visual interaktif. Guru yang mampu memilih, mengembangkan, dan mengintegrasikan media digital secara tepat cenderung menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif.
Ketersediaan sarana dan prasarana	Camarini et al. (2024); Nitasari et al. (2024); Putra et al. (2023)	Infrastruktur pembelajaran seperti perangkat digital, jaringan internet, proyektor, komputer, dan perangkat multimedia berperan penting dalam mendukung implementasi media visual interaktif. Keterbatasan fasilitas masih menjadi salah satu hambatan utama di berbagai sekolah.
Kualitas desain media pembelajaran	Mayer (2014); Hutri et al. (2026); Adawiyah et al. (2024); Fitri & Ardipal (2021); Hasyim et al. (2024)	Efektivitas media dipengaruhi oleh kualitas desain visual, keterpaduan unsur gambar, teks, audio, animasi, serta kesesuaian materi dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.
Karakteristik dan keterlibatan peserta didik	Zurriyati & Mudjiran (2021); Yu et al. (2022); Khotimah & Hidayat (2022); Yasin et al. (2024); Nuraeni et al. (2025)	Tingkat motivasi, <i>student engagement</i> , interaksi guru-siswa, serta keterlibatan aktif peserta didik menentukan keberhasilan penggunaan media visual interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
Dukungan kebijakan dan transformasi pendidikan digital	Hasnida et al. (2024); Wahyudi et al. (2024); Hulu (2023)	Implementasi media visual interaktif memerlukan dukungan kebijakan sekolah, pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan, serta komitmen terhadap transformasi pendidikan berbasis teknologi digital.

Lima kategori yang dirangkum pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa efektivitas implementasi media visual interaktif berkaitan dengan berbagai faktor yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Kompetensi guru, kualitas desain media, kesiapan peserta didik, ketersediaan infrastruktur, dan dukungan kebijakan muncul sebagai kelompok faktor yang paling sering dilaporkan pada artikel-artikel yang dianalisis. Meskipun setiap penelitian menggunakan jenis media visual yang berbeda, kecenderungan faktor yang dilaporkan relatif serupa sehingga membentuk pola yang konsisten pada hasil sintesis. Keseluruhan temuan tersebut melengkapi gambaran mengenai implementasi media visual interaktif di sekolah dasar dan menjadi dasar untuk pembahasan mengenai implikasi temuan pada bagian berikutnya.

Pembahasan

Transformasi pembelajaran di sekolah dasar pada era digital memperlihatkan bahwa efektivitas suatu media tidak lagi ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan,

melainkan oleh kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Sintesis terhadap tiga puluh artikel menunjukkan adanya kecenderungan yang konsisten bahwa media visual interaktif berkontribusi dalam membangun proses belajar yang lebih partisipatif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mengamati, mengeksplorasi, mendiskusikan, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Pola tersebut mencerminkan perubahan fungsi media pembelajaran dari sekadar alat penyaji materi menjadi bagian integral dari desain pedagogis yang mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik. Perspektif ini memperkuat pandangan bahwa transformasi pendidikan digital seharusnya dipahami sebagai perubahan cara belajar, bukan sekadar perubahan perangkat yang digunakan di kelas, sehingga keberadaan media visual interaktif menjadi salah satu instrumen penting dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna (Hasnida et al., 2024; Aryfien et al., 2025).

Kecenderungan tersebut memperoleh landasan konseptual melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa pemrosesan informasi berlangsung lebih efektif ketika representasi visual dan verbal disajikan secara terpadu sehingga kapasitas memori kerja dapat dimanfaatkan secara lebih optimal (Mayer, 2014). Dalam konteks pendidikan dasar, karakteristik perkembangan kognitif peserta didik menjadikan representasi visual berfungsi sebagai jembatan yang membantu menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Sintesis berbagai penelitian memperlihatkan bahwa media visual interaktif yang dirancang secara sistematis mampu menyederhanakan informasi tanpa mengurangi substansi materi, sehingga perhatian peserta didik lebih terarah dan proses pembentukan pemahaman berlangsung secara lebih efektif. Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya mendukung teori pembelajaran multimedia, tetapi juga memperlihatkan bahwa kualitas desain pembelajaran memiliki posisi yang sama pentingnya dengan penggunaan teknologi itu sendiri dalam menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna.

Implikasi dari pengalaman belajar tersebut tampak pada perubahan pola keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sintesis yang dilakukan memperlihatkan bahwa meningkatnya motivasi belajar berjalan seiring dengan berkembangnya *student engagement*, sehingga partisipasi aktif tidak lagi dipahami sebagai sekadar keikutsertaan siswa dalam aktivitas kelas, melainkan sebagai keterlibatan yang mencakup dimensi kognitif, emosional, dan perilaku secara bersamaan. Ketika media visual interaktif dipadukan dengan aktivitas kolaboratif dan komunikasi dua arah, peserta didik memperoleh ruang yang lebih luas untuk bertanya, berdiskusi, menyampaikan gagasan, maupun membangun pengetahuan melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan belajarnya. Kecenderungan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menegaskan bahwa hubungan positif antara penggunaan media interaktif, pembelajaran kolaboratif, serta kualitas interaksi guru dan peserta didik berkontribusi terhadap peningkatan *student engagement* dan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh (Yu et al., 2022; Khotimah & Hidayat, 2022; Yasin et al., 2024; Meli Apriliani & Unzzila, 2024). Oleh karena itu, media visual interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membangun ekosistem belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Selain memperluas keterlibatan peserta didik, sintesis penelitian juga menunjukkan bahwa media visual interaktif berperan dalam memfasilitasi pembentukan pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Penyajian materi melalui video, animasi, infografis, maupun media interaktif memungkinkan informasi yang semula bersifat abstrak diorganisasi menjadi representasi visual yang lebih mudah dipahami sesuai dengan karakteristik perkembangan

siswa sekolah dasar. Menariknya, pola tersebut muncul secara konsisten meskipun penelitian yang dianalisis menggunakan bentuk media yang berbeda, sehingga efektivitas pembelajaran lebih berkaitan dengan kualitas penyajian informasi daripada jenis media yang digunakan. Temuan tersebut didukung oleh berbagai penelitian mengenai video pembelajaran interaktif, pengembangan media berbasis *Articulate Storyline*, dan media infografis yang sama-sama menunjukkan bahwa penyajian visual yang sistematis mampu membantu peserta didik membangun hubungan antarkonsep secara lebih utuh (Hutri et al., 2026; Hasyim et al., 2024; Adawiyah et al., 2024). Dengan demikian, kontribusi utama media visual interaktif terletak pada kemampuannya memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan sehingga pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi berkembang menjadi pemahaman yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Efektivitas media visual interaktif pada akhirnya tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan ekosistem pembelajaran yang mendukung proses implementasinya. Sintesis berbagai penelitian memperlihatkan bahwa media dengan desain yang baik belum tentu menghasilkan pembelajaran yang optimal apabila tidak diimbangi dengan kompetensi guru dalam merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebaliknya, guru yang memiliki literasi digital dan kemampuan pedagogis yang memadai cenderung mampu mengintegrasikan media visual interaktif ke dalam pembelajaran secara lebih kontekstual sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Pola tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media visual interaktif merupakan hasil interaksi antara kualitas media, kompetensi pendidik, dan strategi pembelajaran yang diterapkan, bukan semata-mata akibat penggunaan teknologi di dalam kelas (Hulu, 2023; Yasminda et al., 2025). Perspektif ini memperlihatkan bahwa penguatan kapasitas guru menjadi salah satu prasyarat utama dalam mewujudkan transformasi pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Kesiapan guru tersebut perlu didukung oleh lingkungan pendidikan yang mampu mengakomodasi pemanfaatan teknologi secara berkesinambungan. Sintesis yang dilakukan menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat digital, akses internet, serta dukungan kelembagaan berkontribusi terhadap kelancaran implementasi media visual interaktif, tetapi faktor-faktor tersebut baru memberikan dampak optimal apabila dipadukan dengan desain media yang relevan terhadap tujuan pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kebijakan sekolah, penyediaan infrastruktur, dan upaya peningkatan mutu pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, transformasi pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan penyediaan teknologi, melainkan juga mencakup pembangunan sistem pembelajaran yang mampu menghubungkan aspek pedagogis, teknologi, dan kebutuhan belajar peserta didik secara terpadu (Camarini et al., 2024; Fadil et al., 2025; Nitasari et al., 2024). Temuan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa investasi pada pengembangan sumber daya manusia dan infrastruktur pendidikan memiliki posisi yang sama pentingnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis media visual interaktif.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyusunan sintesis yang mengintegrasikan berbagai bentuk media visual interaktif ke dalam satu kerangka konseptual mengenai peningkatan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Berbeda dengan *systematic literature review* sebelumnya yang umumnya mengevaluasi efektivitas satu jenis media secara terpisah, penelitian ini memperlihatkan bahwa video pembelajaran, animasi, infografis, media audiovisual, komik digital, maupun media interaktif memiliki mekanisme pedagogis yang relatif serupa dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat *student engagement*,

mempermudah pembentukan pemahaman konsep, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Sintesis tersebut memperluas pemahaman bahwa efektivitas media visual interaktif tidak bergantung pada bentuk medianya, melainkan pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Temuan ini memberikan penguatan terhadap hasil kajian sebelumnya sekaligus menawarkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara media visual interaktif, desain pembelajaran, dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar (Aryfien et al., 2025). Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian akademik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga dapat menjadi landasan bagi guru, pengembang media, peneliti, maupun pengambil kebijakan dalam merancang inovasi pembelajaran yang lebih adaptif, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di era transformasi digital.

KESIMPULAN

Kajian ini berhasil menjawab tujuan penelitian dengan menghasilkan sintesis yang komprehensif mengenai efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review*. Sintesis terhadap tiga puluh artikel menunjukkan bahwa kontribusi media visual interaktif tidak hanya terletak pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran, tetapi pada kemampuannya membangun pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik melalui keterpaduan antara desain media, strategi pembelajaran, kompetensi guru, serta karakteristik siswa. Temuan tersebut memperluas pemahaman bahwa berbagai bentuk media visual interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, infografis, media audiovisual, dan media digital lainnya, memiliki mekanisme pedagogis yang relatif serupa dalam mendorong keterlibatan belajar apabila diimplementasikan secara kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan sintesis konseptual yang mempertegas bahwa efektivitas media visual interaktif lebih ditentukan oleh kualitas integrasinya dalam proses pembelajaran daripada oleh jenis teknologi yang digunakan.

Implikasi penelitian ini memperkuat landasan konseptual mengenai penggunaan media visual interaktif sebagai bagian dari strategi pedagogis dalam pembelajaran sekolah dasar sekaligus memberikan arah praktis bagi guru, sekolah, pengembang media, dan pengambil kebijakan untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi yang lebih terencana, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa optimalisasi media visual interaktif memerlukan dukungan kompetensi digital pendidik, kualitas desain pembelajaran, serta ekosistem pendidikan yang mampu memfasilitasi inovasi secara berkelanjutan. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan kajian dengan melibatkan basis data internasional yang lebih beragam, membandingkan efektivitas berbagai media visual interaktif pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk kreativitas, literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Arah pengembangan tersebut diharapkan dapat memperkaya bukti empiris sekaligus memperkuat implementasi pembelajaran berbasis media visual interaktif yang semakin relevan dengan dinamika transformasi pendidikan di era digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on Articulate Storyline 3 in elementary school education. *Journal of Primary Education*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis *game* edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: *Systematic literature review*. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Anggraini, A. A., & Saputra, E. R. (2023). Implementasi pengembangan infografis terintegrasi sebagai media dan suplemen pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 617–638. <http://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/920>
- Annisa, R., Ramadani, F., & Haliq, A. (2025). Inovasi pembelajaran dengan media visual: Studi pengalaman di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 379–389. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25092>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan penggunaan aplikasi digital: Studi masalah guru sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Fadil, A., Rahmadila, M. K., Nurafifah, A., & Mustaqim, A. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 64–69. <https://doi.org/10.59966/x2kwc327>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Handayani, R. (2023). Efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 4(2), 661–672. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JSES/article/view/397>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Hasyim, F., Hidayat, S., & Indihadi, D. (2024). Pengembangan media infografis pada pembelajaran di sekolah dasar: *Systematic literature review*. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 304–311. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i2.3632>
- Hulu, Y. (2023). Problematika guru dalam pengembangan teknologi dan media pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Hutri, S., Putri, N. A., Alisa, T., Annisyah, A., & Rahayu, R. (2026). Efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis animasi terhadap pemahaman konsep.



- EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 142–151.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.8429>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive digital comic teaching materials to increase student engagement and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran Kodig untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Meli Apriliani, S. A. P., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui model pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1–9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Nitasari, E. T., Handini, O., & Mustofa, M. (2024). Analisis media audio visual pada kemampuan literasi kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3852–3861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8687>
- Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadhil, W. A. K., & Luthfi, M. (2025). Implementasi *Problem Based Learning* di sekolah dasar: Tantangan dan strategi mengatasi siswa pasif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(3), 6130–6139. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2812>
- Paramita, R., et al. (2024). Analisis penggunaan media infografis dalam pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 92–106. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17825>
- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S., & Berlianti, D. S. S. (2023). Pengaruh penggunaan teknologi media digital dalam pembelajaran siswa secara kontekstual dan audio visual di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2672–2678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5921>
- Rusman, et al. (2024). Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar (*Studi literatur*). *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Salamah, S., Hidayat, R., & Herniawati, A. (2024). Analisis pembelajaran *STEAM* terhadap kemampuan berpikir kritis (*HOTS*) anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Intisabi*, 1(2), 50–61. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i2.10>
- Wahyudi, et al. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://doi.org/10.17509/e.v23i3.72163>
- Yasin, M., Al Husna, A. A., & Kamaria, K. (2024). Karakteristik hubungan guru dan siswa sekolah dasar terhadap motivasi, partisipasi, dan pencapaian akademis. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(1), 70–81. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3213>
- Yasminda, et al. (2025). Strategi penggunaan media interaktif untuk memaksimalkan proses belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–104. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/9504>
- Yu, Z., Yu, L., Xu, Q., Xu, W., & Wu, P. (2022). Effects of mobile learning technologies and social media tools on student engagement and learning outcomes of English learning.



Technology, Pedagogy and Education, 31(3), 381–398.

<https://doi.org/10.1080/1475939X.2022.2045215>

- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (*student engagement*) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555–1563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>