

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 4, Nomor 6, July 2026, P. 268-272
E-ISSN: 2986-6340
Licensed by CC BY-SA 4.0
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.22065896>

Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur

The Use of Visual Media to Increase Elementary School Students' Learning Interest: A Literature Review

Charina Nur Fitriani¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Binamadani Indonesia

Email: charinanf@gmail.com

ABSTRACT

Learning interest is an important affective factor because it is closely related to attention, enjoyment, and students' willingness to participate in classroom activities. This article aims to describe the contribution of visual learning media to elementary school students' learning interest. The study employed a structured literature review by examining open-access journal articles published between 2021 and 2025. The selected literature covered static images, interactive video, digital comics, digital presentations, interactive multimedia, and augmented reality. The synthesis shows a consistent pattern: visual media can attract attention and make learning materials easier to understand when the visual elements are relevant to the lesson and accompanied by meaningful learning activities. Interactive video was reported to increase learning interest with an overall N-gain of 0.64, while an experimental study on augmented reality reported a significant difference in learning interest between experimental and control groups ($p = 0.042$). Other studies indicate that digital comics, images, and interactive presentations support reading interest, motivation, and classroom engagement. These findings suggest that visual media should not be treated merely as decoration. Its effectiveness depends on clarity, relevance, interaction, teacher guidance, and the availability of appropriate learning facilities.

Keywords: visual media; learning interest; elementary school; digital learning; learning media

ABSTRAK

Minat belajar merupakan faktor afektif yang penting karena berkaitan dengan perhatian, rasa senang, dan kemauan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan kontribusi media visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan kajian literatur terstruktur dengan menelaah artikel jurnal akses terbuka yang terbit pada 2021–2025. Literatur yang dianalisis mencakup media gambar, video interaktif, komik digital, presentasi digital, multimedia interaktif, dan augmented reality. Hasil sintesis memperlihatkan pola yang relatif konsisten. Media visual dapat menarik perhatian sekaligus membantu siswa memahami materi apabila unsur visual yang digunakan relevan dengan isi pelajaran dan diikuti aktivitas belajar yang bermakna. Multimedia interaktif berbasis video dilaporkan meningkatkan minat belajar dengan N-gain keseluruhan 0,64, sedangkan penelitian eksperimen augmented reality menunjukkan perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai $p = 0,042$. Studi lain menunjukkan bahwa komik digital, media gambar, serta presentasi interaktif dapat mendukung minat membaca, motivasi, dan keterlibatan siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa media visual tidak cukup diperlakukan sebagai hiasan pembelajaran. Efektivitasnya bergantung pada kejelasan, relevansi, interaksi, pendampingan guru, dan kesiapan sarana belajar.

Kata Kunci: media visual; minat belajar; sekolah dasar; pembelajaran digital; media pembelajaran

Article info:

Received date: 30 June 2026

Revised date: 10 July 2026

Accepted date: 24 July 2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan cara membangun ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Pada tahap ini siswa masih membutuhkan pengalaman yang konkret, jelas, dan dekat dengan keseharian. Karena itu, ketika pembelajaran terlalu banyak bertumpu pada penjelasan verbal, perhatian siswa mudah bergeser dan materi terasa jauh. Media visual hadir sebagai salah satu jalan sederhana untuk menjembatani persoalan tersebut. Gambar, komik, video, animasi, presentasi interaktif, sampai augmented reality memiliki

karakter berbeda, tetapi semuanya bekerja melalui penguatan representasi visual sehingga informasi yang abstrak dapat dibuat lebih mudah diamati.

Minat belajar sendiri tidak identik dengan nilai hasil belajar. Minat lebih dekat dengan rasa tertarik, perhatian, kesenangan, serta dorongan untuk ikut terlibat dalam kegiatan belajar. Adnyana dan Yudaparmita (2023) menempatkan perhatian terhadap proses belajar, rasa suka pada pelajaran, antusiasme, semangat, dan keaktifan sebagai indikator yang dapat digunakan untuk membaca minat siswa. Kerangka ini penting karena penggunaan media visual sering kali lebih dulu memengaruhi sisi afektif, misalnya siswa menjadi ingin melihat, mencoba, membaca, atau berdiskusi, sebelum dampaknya terlihat pada capaian akademik.

Sejumlah penelitian memperlihatkan bahwa media visual dapat bekerja melalui lebih dari satu jalur. Anggraeni et al. (2021) mengembangkan multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menemukan peningkatan minat belajar pada kategori sedang dengan N-gain keseluruhan 0,64. Di ranah literasi, Simbolon et al. (2022) juga menunjukkan adanya pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa kelas V. Temuan tersebut mengingatkan bahwa visual bukan sekadar soal gambar yang menarik. Media digital dapat menyediakan teks, suara, gerak, navigasi, dan umpan balik yang membuat siswa berinteraksi lebih aktif dengan materi.

Namun demikian, tidak semua media yang tampak modern otomatis efektif. Tampilan yang terlalu ramai, penggunaan animasi tanpa tujuan, atau perangkat yang sulit dioperasikan justru dapat mengalihkan perhatian dari isi pelajaran. Guru tetap memegang peran penting untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan, usia siswa, materi, dan kondisi sekolah. Atas dasar itu, artikel ini membahas pola temuan beberapa penelitian 2021–2025 mengenai media visual dan minat belajar siswa sekolah dasar. Fokus utamanya bukan menentukan satu media yang paling unggul, melainkan melihat karakter media visual yang relatif mudah diterapkan dan alasan pedagogis mengapa media tersebut dapat memperkuat ketertarikan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian literatur terstruktur dengan pendekatan deskriptif. Penelusuran dilakukan terhadap artikel jurnal akses terbuka yang membahas penggunaan media visual pada konteks sekolah dasar. Kata kunci yang digunakan mencakup “media visual”, “media gambar”, “video animasi”, “multimedia interaktif”, “komik digital”, “augmented reality”, “minat belajar”, “minat baca”, dan “sekolah dasar”. Sumber ditelusuri melalui laman jurnal ilmiah terbuka dan portal GARUDA, kemudian diperiksa kembali pada laman penerbit ketika informasi metode atau hasil penelitian diperlukan.

Kriteria inklusi meliputi artikel yang terbit pada 2021–2025, berfokus pada peserta didik sekolah dasar atau pembelajaran tingkat dasar, menggunakan media yang memiliki unsur visual sebagai komponen utama, dan memberikan informasi yang berkaitan dengan minat belajar, minat baca, motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar yang disertai penjelasan tentang ketertarikan siswa. Artikel dikeluarkan apabila konteksnya tidak berkaitan dengan pendidikan dasar, media visual hanya disebutkan secara sekilas, atau informasi metode dan hasil tidak cukup untuk dianalisis.

Tujuh artikel utama dipilih untuk sintesis. Artikel tersebut mewakili media gambar, video interaktif, komik digital, multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, presentasi digital dan video animasi, literasi digital, serta augmented reality. Data yang dicatat dari setiap artikel meliputi jenis media, desain penelitian, subjek atau sumber data, hasil utama, dan implikasi terhadap minat atau keterlibatan belajar. Analisis dilakukan dengan membandingkan pola yang berulang, perbedaan bentuk media, serta kondisi yang memungkinkan media visual bekerja secara efektif. Karena kajian ini tidak melakukan meta-analisis, angka dari penelitian terdahulu digunakan sebagai bukti kontekstual dan tidak digabungkan menjadi satu ukuran efek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media gambar sebagai pilihan paling sederhana

Media gambar menjadi bentuk visual yang paling mudah digunakan karena tidak selalu memerlukan perangkat digital atau jaringan internet. Adnyana dan Yudaparmita (2023) menekankan bahwa media gambar dapat membantu penyampaian pengetahuan sekaligus diarahkan pada indikator perhatian, rasa suka, antusiasme, semangat, dan keaktifan siswa. Kelebihannya terletak pada kesederhanaan. Guru dapat menampilkan objek, proses, tokoh, lingkungan, atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung. Pada sekolah dengan sarana terbatas, media gambar masih relevan karena biaya dan tuntutan teknisnya lebih rendah dibandingkan media digital interaktif.

Walaupun sederhana, kualitas pemilihan gambar menentukan manfaatnya. Gambar yang terlalu umum atau tidak terkait langsung dengan materi berisiko hanya menjadi dekorasi. Sebaliknya, gambar yang mengandung informasi penting dapat dipakai sebagai pemantik observasi, diskusi, perbandingan, bahkan penyusunan cerita. Artinya, kekuatan media gambar bukan terletak pada warna semata, tetapi pada bagaimana guru mengubah visual menjadi aktivitas berpikir.

Video dan multimedia interaktif memperkuat perhatian

Media video menambahkan unsur gerak dan suara sehingga mampu menampilkan urutan proses yang lebih sulit dijelaskan melalui gambar tunggal. Anggraeni et al. (2021) melaporkan multimedia interaktif berbasis video memperoleh kelayakan yang baik dari ahli media dan sangat baik dari ahli materi. Pada pengukuran minat belajar, N-gain aspek perasaan senang sebesar 0,61, perhatian siswa 0,69, dan N-gain keseluruhan 0,64. Angka tersebut berada pada kategori peningkatan sedang, tetapi cukup memberi gambaran bahwa media yang menggabungkan visual, audio, dan interaksi dapat mengubah pengalaman belajar yang sebelumnya pasif menjadi lebih menarik.

Pola serupa terlihat pada penelitian tindakan kelas Rusfriyanti dan Rondli (2023). Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang memadukan teks cerita, video animasi, maket, puzzle, permainan tradisional, dan musik digunakan pada siswa kelas III. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 50,11 pada siklus I menjadi 70,18 pada siklus II dan 80,76 pada siklus III. Fokus utama penelitian tersebut memang hasil belajar, tetapi penulis juga mencatat bahwa pembelajaran interaktif membuat siswa tidak cepat bosan serta dapat meningkatkan interaksi, motivasi, dan minat belajar. Di sini terlihat hubungan yang masuk akal antara ketertarikan dan capaian belajar, meskipun keduanya tetap merupakan konstruk yang berbeda.

Komik digital dan literasi visual

Media visual juga kuat pada pembelajaran membaca. Willya et al. (2023), melalui studi literatur kualitatif, menjelaskan bahwa komik digital memberi pengalaman membaca yang berbeda dari buku teks yang padat tulisan. Kehadiran gambar, tipografi, alur, dan percakapan singkat membuat bahan bacaan terasa lebih dekat dengan kebiasaan visual siswa. Simbolon et al. (2022) pada penelitian survei terhadap 83 siswa kelas V menemukan pengaruh literasi digital terhadap minat baca. Dua penelitian tersebut tidak sepenuhnya mengukur minat belajar mata pelajaran, tetapi keduanya penting karena minat baca merupakan bagian dari keterlibatan afektif siswa ketika belajar melalui teks dan media digital.

Kaitan antara visual dan literasi memperlihatkan bahwa media tidak harus selalu rumit. Komik digital efektif bukan hanya karena berbentuk digital, tetapi karena informasi dipotong menjadi unit kecil, disertai visual yang memberi konteks, dan dibangun melalui alur. Prinsip ini dapat diterapkan pula pada poster, kartu gambar, infografik sederhana, atau lembar kerja bergambar. Bagi guru sekolah dasar, pesan praktisnya cukup jelas, visual yang tepat dapat menurunkan beban membaca tanpa menghilangkan inti materi.

Presentasi interaktif, animasi, dan pengalaman belajar digital

Alga et al. (2024) melalui literature review pada pembelajaran IPS menyimpulkan bahwa presentasi interaktif dan video animasi mampu memotivasi siswa karena menghadirkan visual dinamis,

animasi, dan kuis. Video animasi juga dinilai membantu menyederhanakan konsep yang abstrak seperti sejarah dan geografi. Temuan ini relevan untuk pendidikan dasar karena beberapa materi memang tidak mudah diamati langsung. Visual bergerak dapat menjadi semacam jembatan, terutama ketika guru perlu menjelaskan perubahan waktu, hubungan sebab-akibat, atau objek yang berada jauh dari pengalaman sehari-hari siswa.

Meski begitu, media digital menuntut pengelolaan kelas yang lebih hati-hati. Durasi, jumlah informasi, kualitas suara, ukuran teks, dan ritme animasi perlu dikendalikan. Media yang terlalu cepat dapat membuat siswa sibuk mengikuti tampilan tetapi kehilangan pesan utama. Karena itu, video atau presentasi sebaiknya diselengi jeda, pertanyaan, tugas observasi, atau diskusi singkat. Interaktivitas yang bermakna lebih penting daripada sekadar banyaknya tombol atau efek visual.

Augmented reality sebagai visual interaktif tingkat lanjut

Augmented reality menawarkan pengalaman yang berbeda karena objek virtual dapat ditampilkan seolah berada di lingkungan nyata. Wibowo (2025) meneliti siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan desain kuantitatif eksperimen. Populasi terdiri atas 53 siswa. Hasil posttest menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 72,04 dan kelas kontrol 70,04. Uji independent samples t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,042, lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok. Temuan ini menguatkan dugaan bahwa visual tiga dimensi dan interaksi langsung dapat meningkatkan daya tarik materi, terutama untuk konsep yang membutuhkan pengamatan bentuk dan struktur.

Namun augmented reality juga memperlihatkan batas yang tidak dimiliki media gambar biasa. Perangkat harus memadai, aplikasi perlu dikuasai, dan guru harus memastikan teknologi tidak menghabiskan waktu belajar hanya untuk pengaturan teknis. Dengan demikian, semakin canggih media, semakin besar pula kebutuhan akan kesiapan teknis dan desain pembelajaran. Media visual yang baik bukan media yang paling baru, melainkan media yang paling tepat untuk tujuan dan kondisi kelas.

Sintesis: unsur yang membuat media visual efektif

Dari keseluruhan literatur, terdapat empat unsur yang berulang. Pertama, relevansi visual dengan materi. Siswa lebih mudah tertarik apabila gambar, animasi, atau objek digital membantu memahami sesuatu yang memang sedang dipelajari. Kedua, kesempatan berinteraksi. Media yang mengajak siswa mengamati, memilih, menjawab, membaca, atau mendiskusikan materi cenderung lebih bermakna dibandingkan tampilan satu arah. Ketiga, kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Visual perlu jelas, tidak terlalu padat, dan menggunakan bahasa yang sederhana. Keempat, peran guru. Guru tetap bertugas memberi arah, menanyakan alasan, menghubungkan visual dengan konsep, dan mengevaluasi pemahaman siswa.

Kajian ini juga menunjukkan bahwa bukti yang tersedia cukup beragam dari sisi desain. Ada penelitian R&D, survei, penelitian tindakan kelas, eksperimen, dan literature review. Keragaman itu membuat temuan tidak dapat dibandingkan secara langsung sebagai satu ukuran efek. Selain itu, sebagian studi menggunakan minat baca, motivasi, atau hasil belajar sebagai indikator terkait. Karena itu, simpulan paling aman bukan bahwa semua media visual pasti meningkatkan minat belajar, melainkan bahwa media visual memiliki potensi kuat ketika dirancang relevan, tidak berlebihan, dan ditempatkan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran yang aktif.

SIMPULAN

Media visual merupakan alternatif pembelajaran yang relatif mudah dikembangkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar. Media gambar cocok untuk kondisi yang sederhana dan minim perangkat, sedangkan video, multimedia interaktif, komik digital, presentasi animatif, dan augmented reality menawarkan tingkat interaksi yang lebih tinggi. Literatur 2021–2025 memperlihatkan bahwa penggunaan media visual berkaitan dengan peningkatan perhatian, rasa senang, minat membaca, motivasi, keterlibatan, dan pada beberapa penelitian juga hasil belajar. Meskipun

demikian, efektivitas media tidak ditentukan oleh kecanggihan teknologi. Kejelasan pesan, kesesuaian visual dengan materi, kesempatan berinteraksi, pendampingan guru, serta kesiapan fasilitas menjadi faktor yang lebih menentukan. Untuk praktik di kelas, guru dapat memulai dari media yang paling sederhana dan tersedia, lalu meningkatkan kompleksitas media sesuai kebutuhan pembelajaran dan kemampuan siswa.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparma, G. N. A. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada siswa sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Wibowo, A. (2025). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di SDN Karangsono 03 Mranggen Demak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 61–76. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.19000>
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>