

**IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL BERBASIS DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI ERA LITERASI VISUAL**

Isrul Rayu Saputra¹, M. Al Fajril Munir², Bobby Irawan³, Helmi Iskandar⁴, Radiyah⁵,
Nur Hafidhzah Arabella⁶, Mustaqoful Fikri⁷, Sabrun Jamil⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an Kepulauan Riau

[¹isrulrayu44@gmail.com](mailto:isrulrayu44@gmail.com), [²malfajril84@gmail.com](mailto:malfajril84@gmail.com), [³bobbyirawan306@gmail.com](mailto:bobbyirawan306@gmail.com),
[⁴iskandarmhelmi390@gmail.com](mailto:iskandarmhelmi390@gmail.com), [⁵radyahr92@gmail.com](mailto:radyahr92@gmail.com),
[⁶nurhafidhzaharabella@gmail.com](mailto:nurhafidhzaharabella@gmail.com), [⁷muhamadrifkiaja0@gmail.com](mailto:muhamadrifkiaja0@gmail.com),
[⁸sabrunjamil@stiq-kepri.ac.id](mailto:sabrunjamil@stiq-kepri.ac.id)

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has shifted learning paradigms from text based approaches to visual-oriented instruction, in line with the growing visual literacy among students. This transformation requires educators to strategically integrate digital visual media to maintain and enhance students' learning motivation. This study aims to analyze the implementation of digital visual media in improving students' learning motivation in the era of visual literacy through a literature review approach. The research employed a qualitative descriptive method using library research. Data were collected from reputable open access academic articles published within the last ten years and analyzed through narrative content analysis by identifying and synthesizing key themes. The findings indicate that digital visual media such as instructional videos, infographics, and interactive animations significantly enhance students' attention, interest, and engagement in learning activities. The integration of visual media aligned with multimedia learning principles and visual literacy effectively reduces cognitive load and strengthens students' intrinsic motivation. It can be concluded that digital visual media are a crucial component of contemporary education and should be pedagogically integrated to create adaptive and meaningful learning environments.

Keywords: digital visual media; learning motivation; visual literacy.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan tekstual menuju visual, seiring dengan meningkatnya literasi visual pada peserta didik. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mengintegrasikan media visual berbasis digital secara strategis guna menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media visual berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa di era literasi visual melalui pendekatan studi literatur. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik *library research*. Data diperoleh dari artikel ilmiah bereputasi dan open access yang dipublikasikan dalam sepuluh tahun terakhir, kemudian dianalisis menggunakan analisis isi naratif melalui pengelompokan tema-tema utama. Hasil kajian menunjukkan bahwa media visual digital seperti video pembelajaran, infografis, dan animasi interaktif mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan belajar siswa. Implementasi media visual yang selaras dengan prinsip multimedia learning dan literasi visual terbukti efektif dalam mereduksi beban kognitif serta memperkuat motivasi intrinsik siswa. Disimpulkan bahwa media visual berbasis digital merupakan instrumen krusial dalam pembelajaran modern dan perlu diintegrasikan secara pedagogis untuk menciptakan proses belajar yang adaptif dan bermakna.

Kata Kunci: media visual digital; motivasi belajar; literasi visual.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam cara peserta didik mengakses dan memproses informasi (Latif & Anwar, 2024). Di era literasi visual, pembelajaran tidak lagi didominasi oleh teks linear, melainkan semakin bergeser ke arah representasi visual seperti gambar, video, animasi, dan infografis yang disajikan melalui platform digital.

Fenomena ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang lebih responsif terhadap stimulus visual dibandingkan teks konvensional, sehingga menuntut adanya penyesuaian pendekatan pembelajaran agar tetap relevan dan bermakna (Nyudak et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan formal, ketidaksesuaian antara

karakteristik belajar siswa yang visual sentris dengan strategi pembelajaran yang masih tekstual berpotensi menurunkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung menunjukkan kurangnya perhatian, minat, dan persistensi dalam menyelesaikan tugas akademik. Sejumlah studi menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar sering kali dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa di era digital (Heryani et al., 2022).

Kondisi nyata di lapangan memperlihatkan bahwa meskipun media digital telah tersedia secara luas, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum sepenuhnya dirancang secara pedagogis untuk mengoptimalkan fungsi visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media visual berbasis digital memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Berdasarkan teori multimedia learning, integrasi elemen visual dan verbal secara simultan dapat membantu mengurangi beban kognitif serta meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Media seperti video pembelajaran, animasi interaktif, dan infografis digital mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sekaligus menstimulasi aspek afektif siswa seperti rasa ingin tahu dan kesenangan belajar (Rais et al., 2024). Dengan demikian, media visual digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam membangun motivasi intrinsik siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh media

digital dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mensintesis peran media visual berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era literasi visual masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis implementasi media visual digital dan kontribusinya terhadap motivasi belajar siswa melalui pendekatan studi literatur.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman konseptual dan empiris mengenai bagaimana media visual digital dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoretis sebagai penguatan kajian literasi visual dalam pendidikan, serta manfaat praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif, menarik, dan selaras dengan karakteristik siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*) (Nurhayati & Rosadi, 2022). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menganalisis, menafsirkan, dan mensintesis temuan konseptual serta

empiris dari berbagai sumber ilmiah terkait implementasi media visual berbasis digital dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di era literasi visual.

Studi literatur memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman komprehensif ini dapat mengenai perkembangan konsep, kecenderungan penelitian, serta hasil utama yang telah dilaporkan oleh peneliti sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal ilmiah yang diperoleh dari basis data akademik *open access* nasional dan internasional (Nurhayati et al., 2021). Literatur yang dianalisis dibatasi pada publikasi dalam rentang sepuluh tahun terakhir untuk menjamin relevansi dan kebaruan kajian.

Kriteria pemilihan literatur meliputi: (1) artikel dipublikasikan pada jurnal bereputasi atau terakreditasi; (2) artikel dapat diakses dan diunduh secara penuh (*open access*); (3) fokus kajian mencakup media visual berbasis digital, motivasi belajar siswa, dan literasi visual; serta (4) konteks penelitian berada pada ranah pendidikan formal.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis.

Tahap pertama adalah pencarian literatur, yaitu menelusuri artikel yang relevan menggunakan kata kunci seperti media visual digital, motivasi belajar, dan literasi visual. Tahap kedua adalah penyaringan literatur, dengan menyeleksi artikel berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan isi dengan fokus penelitian. Tahap ketiga adalah pengorganisasian data, yaitu mengelompokkan artikel terpilih berdasarkan tema-tema utama yang muncul dalam literatur.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi naratif (*narrative content analysis*) (Nurhayati et al., 2022). Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep, temuan, dan argumen utama dari setiap artikel, kemudian melakukan pengkodean tema untuk menemukan pola, persamaan, dan perbedaan antarpengelitian. Hasil analisis selanjutnya disintesis secara deskriptif analitis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai peran media visual berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era literasi visual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bentuk Dan Karakteristik Media Visual Digital Yang Digunakan Dalam Pembelajaran

Media visual digital yang paling umum dipakai dalam konteks pembelajaran meliputi video pembelajaran animasi, video pembelajaran berformat microlearning, dan animasi edukatif yang menggabungkan elemen audio visual untuk menjelaskan konsep abstrak. Video animasi dapat menyajikan representasi proses dinamis yang sulit ditangkap lewat teks, sehingga memudahkan konstruksi makna dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi (Permatasari et al., 2022).

Studi eksperimental dan pengembangan menunjukkan bahwa kualitas animasi termasuk kejelasan narasi, sinkronisasi audio-visual, dan penggunaan visual metaphors berkorelasi langsung dengan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konseptual (Ardianto et al., 2024).

Infografis digital dan diagram interaktif merupakan bentuk lain yang menonjol; keduanya menampilkan data dan konsep dalam format terstruktur yang memfasilitasi chunking informasi dan pengurangan

beban kognitif. Infografis berbasis desain yang mempertimbangkan hierarki visual, tipografi, dan ikonografi terbukti meningkatkan retensi serta mempermudah akses terhadap inti pembelajaran dibandingkan teks Panjang.

Selain itu, versi interaktif dari infografis yang memungkinkan eksplorasi berlapis atau pembukaan elemen informasi secara bertahap menambah unsur kendali belajar siswa (*self pacing*) yang berkontribusi pada motivasi intrinsik.

Teknologi imersif seperti Augmented Reality (AR) dan visualisasi interaktif menghadirkan karakteristik berbeda: AR menyuplai pengalaman kontekstual yang menggabungkan objek virtual ke lingkungan nyata sehingga memperkuat hubungan antara konsep abstrak dan dunia nyata, yang pada banyak studi dilaporkan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Sifat AR yang bersifat manipulatif dan eksploratif memungkinkan siswa melakukan eksperimen visual tanpa risiko nyata, sehingga mendorong rasa ingin tahu dan persistence dalam proses belajar. Meta analisis dan tinjauan literatur juga menunjukkan bahwa pengaruh

AR paling kuat ketika konten didesain sesuai tujuan pembelajaran dan dilengkapi panduan instruksional yang jelas untuk mengarahkan fokus kognitif siswa.

Ciri desain efektif yang muncul lintas bentuk media adalah interaktivitas, segmentasi konten, kejelasan visual, dan kesesuaian pedagogis dengan prinsip multimedia learning; media yang menggabungkan elemen tersebut mampu menurunkan cognitive load sekaligus memicu keterlibatan afektif dan kognitif.

Penelitian pengembangan menunjukkan bahwa animasi dan video yang disegmentasi menjadi potongan pendek (*micro chunks*) serta disertai petunjuk pemrosesan informal (*signaling*) lebih efektif dalam mempertahankan perhatian dan memotivasi siswa dibandingkan konten panjang yang tidak terstruktur.

Oleh karena itu, karakteristik media visual digital yang ideal bukan sekadar kaya visual, melainkan juga terstruktur, interaktif, dan dirancang dengan landasan teori pembelajaran visual untuk memaksimalkan motivasi belajar.

Pengaruh Media Visual Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Media visual digital seperti video pembelajaran animasi, infografis digital, dan animasi interaktif terbukti secara konsisten meningkatkan perhatian dan minat awal siswa terhadap materi pelajaran; studi deskriptif dan pengembangan menunjukkan bahwa representasi audiovisual yang kaya membantu menjelaskan konsep abstrak sehingga memicu ketertarikan belajar yang lebih tinggi (Setiawan & Prasetya, 2024).

Penelitian-penelitian evaluatif juga melaporkan bahwa kualitas desain termasuk segmentasi konten, ketepatan narasi, dan penggunaan signaling memoderasi besarnya peningkatan motivasi; video yang dipotong menjadi bagian mikro dan dilengkapi petunjuk pemrosesan kognitif mempertahankan fokus siswa lebih baik dibandingkan materi panjang yang tidak terstruktur (Tatik & Ardi, 2024).

Lebih lanjut, bentuk visual yang memungkinkan interaktivitas misalnya infografis interaktif atau animasi yang memberi kontrol eksplorasi kepada siswa mendorong keterlibatan aktif yang berujung pada motivasi intrinsik

karena siswa merasakan otonomi dan kemampuan mengatur laju belajarnya sendiri (Aguilar & Panoy, 2022).

Meta analisis studi pengembangan menemukan bahwa infografis yang dirancang dengan hierarki visual jelas dan opsi eksplorasi berlapis meningkatkan retensi serta rasa percaya diri siswa dalam menguasai materi, yang pada gilirannya memperkuat persistensi akademik.

Teknologi imersif seperti Augmented Reality (AR) menunjukkan efek kuat pada aspek motivasi yang terkait dengan keterlibatan dan rasa ingin tahu; AR yang menggabungkan objek virtual ke konteks nyata memungkinkan pengalaman pembelajaran yang manipulatif dan kontekstual sehingga meningkatkan minat eksploratif siswa.

Namun, efektivitasnya bergantung pada desain instruksional: AR paling efektif bila tujuan pembelajaran jelas, petunjuk penggunaan disediakan, dan aktivitas diarahkan untuk menfokuskan perhatian pada aspek konseptual, bukan sekadar pengalaman visual saja.

Walau demikian, literatur juga menyoroti batasan praktis: pengaruh

positif media visual digital terhadap motivasi belajar lebih signifikan pada lingkungan yang mendukung (akses perangkat dan jaringan, serta kapasitas guru) dan bila pendidik mampu mengadaptasi desain media sesuai kebutuhan pedagogis.

Oleh karena itu, untuk memaksimalkan dampak pada motivasi siswa diperlukan kombinasi desain media yang pedagogis (interaktivitas, segmentasi, signaling), pelatihan guru dalam literasi visual, dan dukungan infrastruktur yang memadai agar potensi media visual digital benar-benar dapat meningkatkan keterlibatan serta dorongan belajar siswa secara berkelanjutan.

Peran Literasi Visual Dalam Meningkatkan Efektivitas Media Digital

Literasi visual berfungsi sebagai kompetensi dasar yang memungkinkan siswa untuk menafsirkan, mengevaluasi, dan menggunakan representasi visual sehingga media digital tidak sekadar menarik secara estetika, tetapi benar-benar komunikatif dan bermakna.

Tanpa kemampuan ini, siswa berisiko hanya menjadi penonton pasif

terhadap konten visual dan gagal memaksimalkan potensi media dalam konstruksi pengetahuan; sebaliknya, jika literasi visual ditanamkan, siswa mampu mengidentifikasi elemen penting pada visual (simbol, hubungan kausal, hierarki informasi) dan mengaitkannya dengan konsep akademik yang relevan, sehingga proses pemahaman berlangsung lebih cepat dan motivasi belajar terstimulasi.

Selain kemampuan interpretatif, literasi visual juga mendukung pemanfaatan interaktivitas dalam media digital: ketika siswa dilatih untuk membaca visual secara kritis, fitur-fitur interaktif seperti eksplorasi layer pada infografis, kontrol kecepatan pada animasi, atau intervensi pada modul AR menjadi sarana pembelajaran aktif yang meningkatkan otonomi dan rasa kompetensi siswa dua komponen penting dalam teori motivasi intrinsik.

Penelitian pengembangan menunjukkan bahwa integrasi pelatihan visual literacy ke dalam penggunaan media meningkatkan penggunaan strategi belajar mandiri (self-regulated learning) dan memperpanjang durasi keterlibatan

siswa terhadap media pembelajaran digital (Urmila et al., 2023).

Akhirnya, literasi visual menjadi penghubung antara desain instruksional yang baik dan hasil belajar: desain yang menerapkan prinsip-prinsip visual (signaling, chunking, kontras visual) lebih efektif bila pengguna (siswa dan guru) memiliki keterampilan visual untuk memproses dan menafsirkan sinyal tersebut.

Oleh karena itu, upaya meningkatkan efektivitas media digital tidak cukup berhenti pada penyediaan teknologi; perlu juga program pengembangan literasi visual untuk guru dan siswa agar media dapat dipilih, diadaptasi, dan diintegrasikan secara pedagogis sehingga meningkatkan pemahaman, retensi, dan motivasi belajar .

Analisis Temuan Berdasarkan Teori Dan Hasil Penelitian Terdahulu

Temuan literatur dalam kajian ini konsisten dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa integrasi informasi visual dan verbal dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif dan mengurangi cognitive load, sehingga memfasilitasi

pemahaman serta motivasi siswa dalam pembelajaran digital.

Penelitian penerapan video pembelajaran dan animasi interaktif menunjukkan hasil serupa, yakni siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dengan bantuan representasi visual yang dirancang mempertimbangkan konten dan segmentasi temporal, yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Hubungan ini membuktikan bahwa penggunaan media visual digital dengan prinsip desain pembelajaran yang sesuai tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga efektif secara pedagogis.

Lintas penelitian terdahulu terdapat konsensus bahwa interaktivitas visual memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Studi pengembangan media digital menemukan bahwa kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan konten melalui pengendalian laju animasi, opsi navigasi pada infografis, atau eksplorasi AR mengurangi perasaan pasif dan mendorong keterlibatan aktif, yang merangsang motivasi intrinsik.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi self-determination theory

yang menekankan pentingnya otonomi dan kompetensi dalam proses belajar; media visual yang interaktif memberi ruang bagi siswa untuk merasa berkontribusi aktif dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Dalam mengintegrasikan temuan literatur terkait keterbatasan implementasi media visual digital dan implikasinya terhadap efektivitas pembelajaran. Meski potensi motivasionalnya tinggi, efektivitas media visual digital sering kali dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur teknologi dan tingkat kemampuan literasi visual guru dan siswa.

Beberapa studi melaporkan bahwa media yang dirancang tanpa mempertimbangkan konteks pedagogis dan kemampuan pengguna cenderung tidak berdampak signifikan terhadap motivasi belajar, sehingga desain media harus didukung dengan pelatihan literasi visual bagi guru agar dapat memilih dan menyampaikan media secara tepat. Temuan ini menegaskan bahwa selain kualitas konten visual, faktor kontekstual seperti kesiapan teknis dan pedagogis sangat menentukan hasil belajar.

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa analisis temuan secara keseluruhan menunjukkan sinergi antara teori pembelajaran, desain media, dan konteks pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media visual digital.

Media visual yang mengikuti prinsip *cognitive theory of multimedia learning* dan *self determination theory* cenderung menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena mampu menyajikan konten bermakna secara visual sekaligus memberi siswa ruang untuk eksplorasi dan kontrol pembelajaran.

Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa peran media visual digital bukan sekadar mempercantik penyajian materi, tetapi sebagai komponen strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, terlibat, dan bermakna di era literasi visual.

Tantangan Dan Strategi Implementasi Media Visual Digital di Sekolah

Sekolah menghadapi sejumlah kendala struktural yang jelas menghambat adopsi media visual digital, pertama-tama infrastruktur yang tidak merata, ketersediaan

perangkat, koneksi internet stabil, dan dukungan teknis sering kali terbatas terutama di wilayah terpinggirkan, sehingga penggunaan video, AR, atau platform interaktif sulit dijalankan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Selain itu, disparitas akses ini memunculkan masalah keadilan pembelajaran: siswa di area dengan infrastruktur lemah berisiko tertinggal meskipun materi digital berkualitas tersedia.

Tantangan kedua berkaitan dengan kompetensi pendidik. Banyak guru kekurangan keterampilan teknis dan pedagogis khusus untuk merancang, memilih, dan mengintegrasikan media visual digital secara efektif sebagian besar pelatihan pra-jabatan dan in service belum fokus pada literasi visual, desain multimedia, dan strategi pengelolaan kelas digital sehingga potensi motivasional media tidak terwujud.

Kondisi ini diperparah oleh beban kerja guru dan keterbatasan waktu untuk mengembangkan materi berkualitas, sehingga solusi teknologi sering diposisikan sebagai pelengkap bukan komponen instruksional yang terencana (Suci et al., 2024).

Dari sisi pedagogis dan implementasi, literatur menyoroti risiko desain media yang tidak sesuai: konten visual yang terlalu padat, tidak tersignaling dengan baik, atau tidak tersegmentasi dapat meningkatkan beban kognitif alih-alih mengurangnya, sehingga dapat menurunkan efektivitas pembelajaran dan motivasi.

Oleh karena itu strategi desain yang direkomendasikan meliputi penerapan prinsip *multimedia learning* (segmentasi, *signaling*, modalitas), pembuatan materi *micro learning*, dan pengujian pengguna (*piloting*) di konteks lokal sebelum skala besar.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, literatur menyarankan paket strategi terintegrasi: (1) investasi infrastruktur terarah dan model akses hibrid (*offline caches*, distribusi perangkat, dan solusi bandwidth rendah) untuk menjamin inklusivitas; (2) program pelatihan berkelanjutan yang menekankan literasi visual, desain instruksional multimedia, dan praktik kelas digital disampaikan melalui model CPL (*continuous professional learning*) yang didukung kebijakan; serta (3) kolaborasi antar pemangku (sekolah, universitas, pemerintah, komunitas) untuk co

desain sumber belajar, *pilot testing*, dan pembiayaan berkelanjutan. Implementasi strategi ini, menurut kajian, meningkatkan kemungkinan bahwa media visual digital akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara adil dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa implementasi media visual berbasis digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era literasi visual melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan selaras dengan karakteristik kognitif generasi digital.

Media visual digital yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran multimedia dan didukung oleh literasi visual yang memadai terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan belajar siswa sekaligus mengurangi beban kognitif.

Namun, efektivitas implementasi media tersebut sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam desain dan integrasi media, serta dukungan kebijakan sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar institusi pendidikan memperkuat pelatihan literasi visual

dan kompetensi digital pendidik serta menyediakan sarana pendukung yang memadai. Penelitian selanjutnya perlu mengkaji secara empiris efektivitas jenis media visual digital tertentu pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperkaya generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar, F., & Panoy, J. F. (2022). Infographic material as supplementary learning tool in advancing scientific knowledge of modular distance learners. *International Journal of Science, Technology, Engineering and Mathematics*, 2(4), 114–131.
- Ardianto, D. T., Mataram, S., & Yuda, J. P. (2024). The effectiveness of animation utilization in stunting educational videos. *Journal of Pharmacy & Pharmacognosy Research*, 12(1), S11–S16.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran ips di sd kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Latif, M., & Anwar, K. (2024). The Influence of Organizational Culture, Career Expectations, and Leadership Beliefs On Achievement Motivation In Integrated Islamic Primary Schools Riau Islands Province. *Dinasti International Journal of Education Management & Social Science*, 5(5).
- Nurhayati, N., Hasibuan, L., & Rosyadi, K. I. (2021). Determinasi minat belajar dan sikap terhadap prestasi belajar melalui kreativitas mahasiswa. *Syntax Idea*, 3(10), 2197–2206.
- Nurhayati, N., Nasir, M., Mukti, A., Safri, A., Hasibuan, L., & Anwar, K. (2022). Manajemen pembiayaan pendidikan dalam meningkatkan mutu lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 594–601.
- Nurhayati, N., & Rosadi, K. I. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, Dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 451–464.
- Nyudak, S. G. K., Rati, N. W., & Suartama, I. K. (2025). Discovery Learning-Oriented Learning Video in Social Science Integrated Studies: Water Cycle Material for Grade V. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 420–432.
- Permatasari, I. G. A. A. B., Ratminingsih, N. M., & Pratiwi, N. P. A. (2022). Animated Learning Video as a Supplementary Media in Teaching Recount Text. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(2), 119–127.
- Rais, M., Sukmawati, S., & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.
- Setiawan, H. R., & Prasetya, I. (2024). The importance of digital visual learning materials for enhancing middle school students' academic performance in Islamic subjects in the Sidikalang District. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan*, 8(1), 59–69.
- Suci, S. N. S., Kawuryan, S. P., & Pambudi, D. I. (2024). Visual Literacy: Awareness of Primary School Teacher Education Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 609–619.
- Tatik, T. S., & Ardi, A. S. R. (2024). THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE ANIMATION MULTIMEDIA IN INCREASING THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE V STUDENTS. *SOSIOEDUKASI: JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 13(1), 91–102.
- Urmila, I. G. A. T. S., Padmadewi, N. N., Marsakawati, N. P. E., Artini, L. P., Ratminingsih, N. M., & Utami, I. G. A. L. P. (2023). Students' perception of infographics: a visualization tool on strengthening critical thinking skills. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 135–141.