



Pengembangan Media Video Edukasi Interaktif Tentang Gaya Hidup Ramah Lingkungan Bagi Siswa Sekolah Dasar

Ghina Fatihatul Jannah¹, Liyana Sunanto²

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ma'arif Indramayu, Indramayu, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oktober 27, 2025

Revised Oktober 27, 2025

Accepted Oktober 28, 2025

Kata Kunci:

Video Edukasi Interaktif,
Gaya Hidup Ramah
Lingkungan,
Pendidikan Lingkungan,
Siswa Sekolah Dasar,
Systematic Literature Review.

Keywords:

*Interactive Educational Video,
Eco-Friendly Lifestyle,
Environmental Education,
Elementary School Students,
Systematic Literature Review*

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan, penerapan, dan efektivitas media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA, yang meliputi proses seleksi jurnal, penyaringan, inklusi, ekstraksi data, serta analisis tematik secara menyeluruh. Literatur dikumpulkan dari berbagai basis data nasional dan internasional seperti Google Scholar, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor & Francis, ERIC, dan Sinta, dengan rentang publikasi tahun 2020 hingga 2025. Dari hasil pencarian awal sebanyak 1.128 artikel, diperoleh 15 studi yang memenuhi kriteria inklusi terkait pengembangan media video edukasi interaktif dalam pendidikan lingkungan bagi siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa media video interaktif seperti video animasi, video berbasis web, augmented reality, dan video 360° terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran lingkungan, motivasi belajar, serta perilaku ramah lingkungan siswa. Sebagian besar penelitian menekankan pentingnya peran guru dan integrasi media ke dalam kurikulum agar hasil pembelajaran lebih optimal. Namun, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur digital, kompetensi guru dalam pengembangan media, serta kurangnya evaluasi jangka panjang terhadap perubahan perilaku siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar studi selanjutnya mengembangkan model video interaktif berbasis konteks yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku untuk memperkuat pendidikan lingkungan di sekolah dasar.

ABSTRACT

The main objective of this research is to analyze the development, implementation, and effectiveness of interactive educational video media on eco-friendly lifestyles among elementary school students. The study employs a Systematic Literature Review (SLR) approach using the PRISMA protocol, which involves journal selection, screening, inclusion, data extraction, and comprehensive thematic analysis. Literature was gathered from national and international databases such as Google Scholar, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor & Francis, ERIC, and Sinta, covering publications from 2020 to 2025. From an initial search of 1,128 articles, a final selection of 15 studies met the inclusion criteria focusing on interactive educational video development in environmental education for elementary students. The findings reveal that interactive video media such as animation-based learning, web-based video, augmented reality, and 360° video effectively enhance students' environmental awareness, motivation, and eco-friendly behavior. Most studies highlight the importance of teacher guidance and contextual integration into the curriculum to ensure optimal learning

outcomes. However, challenges remain in terms of infrastructure readiness, teacher digital competence, and long-term behavioral evaluation. This study suggests that future research should focus on developing integrated, context-based interactive video models that combine cognitive, affective, and behavioral learning dimensions to strengthen environmental education in elementary schools.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Ghina Fatihatul Jannah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ma'arif Indramayu,
Indramayu, Indonesia
Email: ghinacrb702@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peran sangat penting sebagai fondasi dalam pembentukan karakter, kompetensi, dan sikap anak terhadap lingkungan sekitar. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep akademik, tetapi juga mulai menginternalisasi nilai-nilai dan perilaku yang akan membentuk pola hidup mereka dalam jangka panjang. Karena itu, pembelajaran yang mampu menanamkan kesadaran dan kapabilitas ramah lingkungan sangatlah krusial. Salah satu tantangan utama dalam konteks pendidikan dasar adalah bagaimana menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mampu mendorong perubahan sikap dan perilaku menuju gaya hidup yang lebih berkelanjutan.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan kompetensi abad ke-21, metode pembelajaran tradisional yang statis cenderung kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, apalagi dalam topik berbasis lingkungan yang membutuhkan pemahaman konseptual serta keterhubungan dengan kehidupan nyata. Sebagai contoh, penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi ekologis siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang lebih interaktif (Ivanka & Cahaya Nurani, 2025). Demikian pula, integrasi video pembelajaran yang interaktif – bukan sekadar video pasif – telah memperlihatkan efek positif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan siswa (Nurma'ardi et al., 2020).

Media video edukasi interaktif khususnya memiliki potensi besar dalam pembelajaran gaya hidup ramah lingkungan karena dapat menyajikan visualisasi aktivitas nyata, mensimulasikan skenario pemilahan sampah, konservasi energi, atau kehidupan sehari-hari yang ramah lingkungan secara menarik bagi siswa. Sebuah penelitian menampilkan bahwa pengembangan video animasi berbasis sekolah hijau (green school) berhasil meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekolah (Sahabuddin & Dirawan, 2022). Namun demikian, implementasi media jenis ini di sekolah dasar masih menghadapi beberapa hambatan, seperti kurangnya pemahaman guru mengenai desain media yang sesuai dengan karakteristik anak, keterbatasan akses perangkat, serta minimnya integrasi media ke dalam pembelajaran yang sistematis.

Melihat tantangan dan peluang tersebut, penelitian ini mengambil inisiatif untuk mengembangkan media video edukasi interaktif yang bertema gaya hidup ramah lingkungan, khususnya ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Media tersebut dirancang tidak hanya sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulasi agar siswa terlibat aktif, berpikir kritis, dan terdorong melakukan aksi nyata dalam kehidupan sehari-hari yang lebih berkelanjutan.

Dalam rangka memastikan tinjauan literatur berada pada kerangka ilmiah yang sistematis dan komprehensif, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* dengan protokol PRISMA untuk proses pengumpulan, seleksi, dan analisis literatur. Konsep penelitian direncanakan dengan menggunakan kriteria penelitian berbasis PICOC (Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context) sebagai kerangka perencanaan dan inklusi literatur. Dengan demikian, diharapkan studi ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi terkini, kelebihan, tantangan, dan rekomendasi pengembangan media video edukasi interaktif terkait gaya hidup ramah lingkungan untuk sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terkait *pengembangan media video edukasi interaktif tentang gaya hidup ramah lingkungan bagi siswa sekolah dasar*. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai tren, efektivitas, serta tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif di pendidikan dasar.

Proses penelitian dilakukan dengan mengikuti protokol *PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses)* agar proses pengumpulan, seleksi, dan analisis literatur dilakukan secara transparan, sistematis, dan terukur. Strategi pencarian artikel menggunakan kerangka PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) yang berfungsi untuk memperjelas batasan fokus penelitian dan menentukan kriteria inklusi dan eksklusi literatur.

Pencarian literatur dilakukan melalui berbagai basis data ilmiah yang kredibel, meliputi Google Scholar, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor & Francis Online, ERIC, ResearchGate, dan Sinta, dengan rentang tahun publikasi 2020–2025. Kata kunci yang digunakan antara lain: “*interactive educational video*”, “*environmental education*”, “*eco-friendly lifestyle*”, “*elementary school students*”, “*green learning media*”, dan “*video-based learning for sustainability*”. Pencarian dilakukan dalam berbagai bahasa (Indonesia dan Inggris) dengan bantuan terjemahan otomatis untuk pemahaman konten.

Tahapan awal pencarian menghasilkan lebih dari 1.000 artikel yang kemudian diseleksi melalui tiga tahap utama, yaitu penyaringan judul dan abstrak untuk menyingkirkan artikel yang tidak relevan, evaluasi teks lengkap guna memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi seperti tahun terbit 2020–2025, fokus pada media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan, melibatkan siswa sekolah dasar, serta dapat diakses secara penuh. Selanjutnya dilakukan ekstraksi data yang mencakup jenis media video, pendekatan pengembangan, hasil pembelajaran, efek terhadap motivasi dan pemahaman lingkungan, serta konteks penerapan di sekolah dasar. Artikel yang lolos seluruh tahap dianalisis secara deskriptif-tematik untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kesenjangan penelitian, sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru, pengembang kurikulum, dan peneliti agar pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar semakin efektif. Prosedur SLR ini mengikuti panduan PRISMA oleh Page et al. (2021).

2.1 Kerangka PICOC

Pada tahap perencanaan, penelitian ini menggunakan kerangka PICOC untuk memastikan bahwa fokus kajian dan strategi pencarian literatur selaras dengan tujuan penelitian, yakni memahami arah dan hasil pengembangan media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan bagi siswa sekolah dasar.

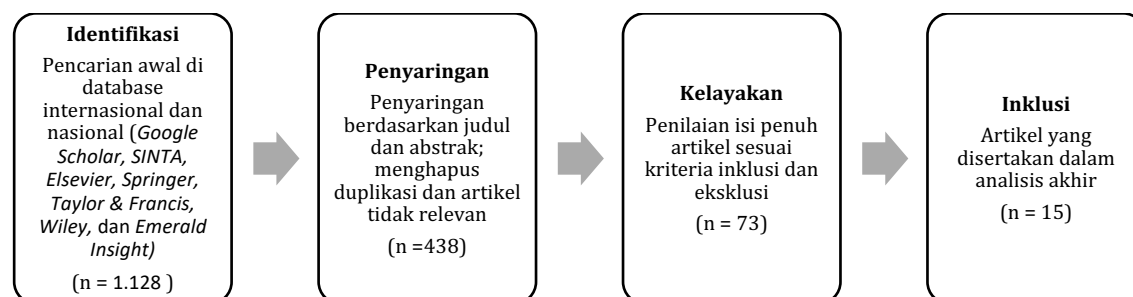
Tabel 1. Kerangka PICOC

Elemen	Deskripsi
<i>Population</i>	Siswa sekolah dasar, guru, dan pengembang media pembelajaran yang terlibat dalam pendidikan lingkungan atau penerapan gaya hidup ramah lingkungan.
<i>Intervention</i>	Pengembangan dan implementasi <i>media video edukasi interaktif</i> bertema gaya hidup ramah lingkungan yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
<i>Comparison</i>	Metode pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media interaktif atau penggunaan media non-video.
<i>Outcome</i>	Peningkatan kesadaran lingkungan, motivasi belajar, perubahan perilaku ekologis, dan peningkatan hasil belajar siswa.
<i>Context</i>	Lingkup pendidikan formal pada jenjang sekolah dasar di Indonesia maupun studi internasional yang meneliti penerapan media video interaktif dalam pendidikan lingkungan.

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

2.2 Prosedur Seleksi Artikel (PRISMA)

Tahapan seleksi artikel dilakukan melalui proses empat langkah sesuai alur PRISMA sebagai berikut:



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Sumber: Data peneliti diolah, 2025

Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan pencarian literatur pada berbagai database nasional dan internasional yang bereputasi, meliputi *Google Scholar*, *SINTA*, *Elsevier*, *Springer*, *Taylor & Francis*, *Wiley*, dan *Emerald Insight*. Proses pencarian dilakukan dengan memasukkan kata kunci yang disusun berdasarkan kerangka PICOC, antara lain: “*interactive educational video for environmental education*”, “*eco-friendly lifestyle learning media*”, “*environmental awareness in primary education*”, “*digital video-based learning in elementary school*”, serta kombinasi kata kunci lain yang relevan. Dari pencarian awal ini, diperoleh sebanyak 1.128 artikel.

Langkah kedua adalah melakukan penyaringan (*screening*) untuk menyeleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi mencakup: (1) artikel ilmiah yang terbit antara tahun 2020–2025, (2) berbahasa Indonesia atau Inggris, (3) membahas pengembangan atau implementasi media video edukasi interaktif, (4) berfokus pada pendidikan lingkungan atau gaya hidup ramah lingkungan, dan (5) melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek utama penelitian. Setelah proses penyaringan ini, tersisa 438 artikel yang dianggap relevan.

Langkah ketiga adalah evaluasi kelayakan, yaitu melakukan telaah terhadap judul, abstrak, dan sebagian isi artikel untuk memastikan kesesuaian dengan topik penelitian. Artikel yang tidak memenuhi standar metodologis, tidak membahas aspek interaktivitas media video, atau tidak relevan dengan

konteks pendidikan dasar dieliminasi. Dari tahap ini, diperoleh 73 artikel yang dinilai layak untuk analisis lebih lanjut.

Langkah terakhir adalah telaah penuh (full-text review) terhadap seluruh isi artikel terpilih untuk mengonfirmasi kesesuaian dengan pertanyaan penelitian, yaitu menelaah strategi pengembangan media video edukasi interaktif dan dampaknya terhadap pemahaman serta perilaku siswa dalam menerapkan gaya hidup ramah lingkungan. Dari tahap akhir ini, diperoleh 15 jurnal final yang digunakan dalam proses Systematic Literature Review (SLR).

Hasil akhir dari proses ini menghasilkan sintesis literatur yang menggambarkan tren penelitian, efektivitas media video edukasi interaktif, serta kontribusinya terhadap peningkatan kesadaran lingkungan dan pembentukan perilaku berkelanjutan pada siswa sekolah dasar.

2.3 Tinjauan Teoritis

2.3.1 Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar

Pengembangan kurikulum pada tingkat sekolah dasar merupakan landasan utama agar pendidikan dapat menjawab tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya, serta kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Kurikulum yang efektif bukan hanya berfokus pada penguasaan konsep akademik tetapi juga menumbuhkan karakter, kesadaran sosial, dan sikap tanggung-jawab terhadap lingkungan. Dalam konteks gaya hidup ramah lingkungan, kurikulum dasar harus dirancang secara kontekstual dengan memasukkan nilai keberlanjutan dan lingkungan hidup agar siswa sejak dini terbiasa melakukan tindakan yang mendukung kelestarian alam. Perancangan kurikulum semacam ini menuntut analisis terhadap karakteristik peserta didik, konteks sekolah, kondisi lingkungan lokal, dan faktor teknologi pembelajaran yang tersedia.

2.3.2 Media Video Edukasi Interaktif

Media video edukasi interaktif menawarkan keunggulan dalam pembelajaran karena memungkinkan penyampaian konten yang visual, dinamis, dan melibatkan siswa secara aktif (misalnya melalui kuis, refleksi, simulasi) dibandingkan media tradisional yang pasif. Sebagai contoh, pengembangan video pembelajaran interaktif pada sekolah dasar menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. (Ni Nyoman Ayu Trisnayani et al., 2025)

Dalam konteks edukasi lingkungan, media video yang interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa tentang konsep dan perilaku ramah lingkungan seperti daur ulang, efisiensi energi, dan perilaku sehari-hari yang mendukung keberlanjutan dengan menghadirkan simulasi visual dan aktivitas refleksi. Misalnya, sebuah penelitian di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis web untuk pendidikan lingkungan meningkatkan kesadaran lingkungan siswa secara positif (Safitri et al., 2021).

Penting pula untuk mempertimbangkan bahwa perkembangan teknologi (internet, perangkat mobile, platform video) telah membuka peluang bagi media learning yang lebih fleksibel dan menarik, namun juga menuntut kesiapan guru, perangkat, dan infrastruktur sekolah.

2.3.3 Gaya Hidup Ramah Lingkungan dan Literasi Ekologis Siswa Sekolah Dasar

Gaya hidup ramah lingkungan mencakup tindakan sehari-hari yang mendukung kelestarian lingkungan seperti pemilahan sampah, pengurangan konsumsi energi, penggunaan transportasi ramah lingkungan, dan sikap sadar terhadap ekosistem. Sekolah dasar sebagai tahap awal pendidikan formal memiliki peran strategis dalam menumbuhkan literasi ekologis (ecoliteracy) siswa, yaitu kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan untuk berpikir dan bertindak secara berkelanjutan. Sebuah studi menemukan bahwa penggunaan media digital secara signifikan membantu peningkatan literasi ekologis siswa sekolah dasar (Ivanka & Cahaya Nurani, 2025).

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif yang menitikberatkan pada gaya hidup ramah lingkungan pada siswa sekolah dasar menjadi sangat relevan karena media ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga mendorong perubahan perilaku konkret.

2.3.4 Integrasi Media Video Edukasi Interaktif dalam Kurikulum Sekolah Dasar

Mengintegrasikan media video edukasi interaktif ke dalam kurikulum sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang: mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, desain konten yang relevan dengan tema gaya hidup ramah lingkungan, hingga validasi dan implementasi di kelas. Media tersebut sebaiknya didukung dengan aktivitas yang mendorong refleksi, diskusi, dan tindakan nyata siswa agar pembelajaran tidak berhenti pada sisi kognitif tetapi juga beralih ke domain afektif dan psikomotorik. Sebagai contoh, pengembangan media video interaktif berbasis tema lingkungan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi dan respon positif dari siswa (Wangi et al., 2021).

Namun demikian, sejumlah kendala sering muncul, antara lain keterbatasan akses perangkat atau gadget, rendahnya kompetensi guru dalam pengembangan media digital, dan kurangnya integrasi secara sistematis dalam pembelajaran sehari-hari. Sebuah studi analisis pengembangan video interaktif menemukan bahwa meskipun siswa dan guru menginginkan media digital, masih banyak sekolah yang belum memiliki infrastruktur dan dukungan memadai (Raharjo et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan yang efektif harus memperhatikan faktor-faktor kontekstual sekolah dasar (seperti fasilitas, kondisi siswa, lingkungan sekolah, dan budaya lokal) agar media dapat diterapkan secara optimal.

2.3.5 Kerangka PICOC sebagai Alat Perencanaan Penelitian SLR

Dalam menyusun penelitian literatur sistematis yang meninjau pengembangan media video edukasi interaktif untuk gaya hidup ramah lingkungan di sekolah dasar, pendekatan PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) sangat bermanfaat untuk menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi. *Population* merujuk pada siswa sekolah dasar; *Intervention* merujuk pada pengembangan atau penggunaan media video edukasi interaktif; *Comparison* dapat meliputi metode pembelajaran konvensional atau media lain; *Outcome* dapat berupa peningkatan literasi lingkungan, motivasi, atau perubahan perilaku; *Context* adalah lingkungan sekolah dasar di berbagai lokasi/negara. Selanjutnya, pelaksanaan review literatur akan menggunakan protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) untuk memberikan transparansi dan sistematisasi tahapan pengumpulan, seleksi, dan analisis studi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 15 jurnal terpilih yang membahas pengembangan dan implementasi media video edukasi interaktif bertema lingkungan pada siswa sekolah dasar, diperoleh berbagai temuan penting mengenai efektivitas, strategi penerapan, serta dampak media tersebut terhadap peningkatan kesadaran dan perilaku ramah lingkungan siswa. Penelitian-penelitian ini menunjukkan beragam pendekatan mulai dari penggunaan video animasi berbasis *green school*, video 360°, augmented reality, hingga modul pembelajaran berbasis web interaktif yang semuanya berfokus pada pembentukan sikap peduli lingkungan sejak dini.

Tabel 2. Hasil Analisis Penelitian

No	Nama dan Tahun	Hasil Penelitian
1	Sahabuddin & Dirawan (2022)	Penggunaan video animasi bertema Green School meningkatkan kepedulian lingkungan dan pengetahuan dasar lingkungan pada siswa

No	Nama dan Tahun	Hasil Penelitian
		SD; efektivitas terkait dengan desain narasi dan aktivitas tindak lanjut di kelas.
2	Asri et al. (2022)	Video animasi yang dikaitkan dengan kegiatan sekolah (projek/lomba) mendorong partisipasi siswa dan aksi nyata (mis. pemilahan sampah), khususnya bila disertai panduan guru.
3	Chen (2022)	Augmented-reality (AR) picture books meningkatkan sikap dan niat berperilaku ramah lingkungan di anak; pengaruh lintas-kultur terlihat pada pola penerimaan, sehingga adaptasi lokal diperlukan.
4	Zambrana Tévar & Torquemada (2022)	Guru SD memilih konten web berdasarkan kemudahan akses, relevansi lokal, dan keberadaan aktivitas interaktif; rekomendasi: video singkat + panduan aktivitas praktis.
5	Kirschhof et al. (2024)	Serious game untuk konteks SD meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep lingkungan; elemen gamifikasi yang efektif dapat diadaptasi ke dalam video interaktif (kuis, cabang cerita).
6	Shin & Lee (2024)	Video 360° memicu refleksi dan empati terhadap isu lingkungan; efeknya besar bila disertai tugas reflektif dan diskusi kelas.
7	Santoso & Bailenson (2024)	Pengalaman imersif mendorong niat aksi iklim pada peserta didik; kendala utama adalah ketersediaan perangkat dan kebutuhan fasilitasi guru.
8	Topal et al. (2020)	Film edukatif efektif sebagai alat pembelajaran lingkungan bila dipadukan dengan kegiatan aplikasi lapangan; durasi dan struktur kegiatan pendukung menentukan hasil belajar.
9	Azizah (2024)	Integrasi teknologi (video, web, AR) meningkatkan akses dan variasi pembelajaran lingkungan; keberhasilan bergantung pada kapasitas guru dan infrastruktur sekolah.
10	Ganguly (2025)	Review ini menunjukkan video interaktif, 360° dan AR/VR memiliki potensi pedagogis tinggi untuk literasi lingkungan, namun metode evaluasi masih beragam sehingga menyulitkan generalisasi.
11	Won et al. (2023)	SLR tentang VR menegaskan adanya peningkatan pemahaman konseptual dan motivasi; rekomendasi desain relevan untuk video interaktif (narasi kuat, tugas pasca-tayang).
12	Merritt et al.(2022)	Prinsip desain program online (modular, interaktivitas, feedback) berkontribusi pada efektivitas pembelajaran lingkungan prinsip ini dapat diterapkan pada video interaktif untuk SD.
13	Ying et al. (2024)	Modul VR meningkatkan kompetensi kewargaan lingkungan di jenjang menengah; temuan ini mendukung adaptasi konten untuk SD dengan penyederhanaan konsep dan aktivitas praktik.
14	Safitri et al. (2021)	R&D ini menunjukkan video animasi berbasis web mampu menaikkan pengetahuan dan minat siswa terhadap isu lingkungan jika disertai interaksi (kuis, tugas rumah).
15	Fokides & Arvaniti (2020)	Evaluasi kuasi-eksperimental menunjukkan 360° video lebih efektif meningkatkan perhatian dan ingatan terhadap topik lingkungan dibandingkan video statis; keberlanjutan efek bergantung pada pembelajaran lanjutan.

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar jurnal menyoroti peran media video edukasi berbasis teknologi interaktif seperti video animasi, video berbasis web, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan video 360° dalam meningkatkan kesadaran serta perilaku ramah lingkungan pada

siswa sekolah dasar. Media video terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi, pemahaman konseptual, serta partisipasi aktif siswa terhadap isu-isu lingkungan sekolah.

Integrasi video edukasi interaktif dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap pencapaian tujuan pendidikan lingkungan, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan ekologis. Hampir seluruh penelitian menekankan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam aksi nyata di lingkungan sekitar.

Selain itu, penerapan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, tantangan, serta aktivitas reflektif setelah menonton video terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memperkuat daya ingat terhadap pesan lingkungan yang disampaikan. Dukungan guru dan integrasi dengan kurikulum juga menjadi faktor penting dalam memastikan efektivitas media.

Hasil telaah literatur secara mendalam mengenai efektivitas media video edukatif dalam pendidikan lingkungan sekolah dasar disajikan kembali pada Tabel 3, dengan pengelompokan kategori analisis dari masing-masing jurnal yang menjadi sumber utama penelitian ini.

Tabel 3. Pengelompokan Kategori Jurnal

No	Author	Tahun	Domain	Fokus	Objek	Metode
1	Sahabuddin & Dirawan	2022	Pengembangan Media	Video animasi berbasis Green School	Siswa SD	R&D (Eksperimen)
2	Asri et al.	2022	Implementasi Pembelajaran	Video animasi dan aktivitas sekolah	Siswa SD	Kuasi-eksperimen
3	Chen	2022	Teknologi Pembelajaran	AR (Augmented Reality) Picture Book	Anak usia SD	Eksperimen
4	Zambrana Tévar & Torquemada	2022	Kurikulum & Teknologi	Konten web interaktif untuk lingkungan	Guru SD	Survei & Analisis Deskriptif
5	Kirschhof et al.	2024	Desain Pembelajaran	Serious Game untuk pendidikan lingkungan	Siswa SD	Eksperimen
6	Shin & Lee	2024	Media Imersif	Video 360° untuk refleksi isu lingkungan	Siswa SD	Eksperimen
7	Santoso & Bailenson	2024	Teknologi Pendidikan	Pengalaman imersif aksi iklim	Peserta didik	Eksperimen
8	Topal et al.	2020	Media Edukasi Lingkungan	Film edukatif dengan kegiatan lapangan	Siswa SD	Eksperimen
9	Azizah	2024	Inovasi Pembelajaran	Integrasi teknologi (Video, Web, AR)	Guru dan Siswa SD	Mixed Methods
10	Ganguly	2025	Kajian Literasi Digital	Potensi pedagogis video interaktif/VR	Pendidikan lingkungan	Systematic Review
11	Won et al.	2023	Teknologi & Motivasi	Virtual Reality dalam pembelajaran lingkungan	Siswa SD	Systematic Review

No	Author	Tahun	Domain	Fokus	Objek	Metode
12	Merritt et al.	2022	Desain Program Pembelajaran	Program online modular dan interaktif	Pendidikan lingkungan	Studi Literatur
13	Ying et al.	2024	Pendidikan Kewargaan	VR untuk kompetensi kewargaan lingkungan	Peserta didik menengah	Eksperimen
14	Safitri et al.	2021	R&D Media Interaktif	Video animasi berbasis web	Siswa SD	R&D
15	Fokides & Arvaniti	2020	Evaluasi Efektivitas Media	360° video dalam pembelajaran lingkungan	Siswa SD	Kuasi-eksperimen

Berdasarkan hasil pengelompokan analisis dari 15 jurnal yang diperoleh, data dianalisis dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama seperti domain penelitian, fokus pembahasan, objek yang diteliti, serta metode penelitian yang diterapkan. Hasil klasifikasi menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengembangan dan penerapan media video edukasi interaktif bertema lingkungan pada siswa sekolah dasar mengalami perkembangan yang signifikan selama periode 2020–2025.

Domain penelitian yang paling dominan adalah pengembangan media dan desain pembelajaran, dengan fokus utama pada penggunaan video animasi, AR/VR, dan video 360° sebagai sarana meningkatkan kesadaran serta perilaku ramah lingkungan siswa. Studi seperti yang dilakukan oleh Sahabuddin & Dirawan (2022) dan Safitri et al. (2021) menunjukkan bahwa media animasi interaktif yang disertai aktivitas reflektif di kelas mampu meningkatkan kepedulian dan minat siswa terhadap isu lingkungan.

Selain itu, domain teknologi pendidikan dan inovasi pembelajaran juga menonjol, terutama dalam konteks integrasi video interaktif berbasis web dan media imersif (VR/AR). Penelitian oleh Shin & Lee (2024) serta Santoso & Bailenson (2024) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bersifat imersif dapat menumbuhkan empati dan niat aksi lingkungan secara signifikan pada peserta didik. Hasil serupa juga ditemukan pada studi Kirschhof et al. (2024) yang mengembangkan serious game sebagai bentuk alternatif media interaktif berbasis lingkungan.

Objek penelitian sebagian besar melibatkan siswa sekolah dasar, menunjukkan fokus kuat pada tahap pendidikan dasar sebagai periode krusial dalam pembentukan kesadaran ekologis dan perilaku berkelanjutan. Beberapa penelitian seperti Zambrana Tévar & Torquemada (2022) dan Azizah (2024) juga melibatkan guru, menekankan pentingnya peran pendidik dalam pemilihan konten video dan integrasi media digital ke dalam kegiatan belajar.

Dari segi metode, penelitian menggunakan beragam pendekatan seperti Research and Development (R&D), kuasi-eksperimen, serta systematic literature review. Metode R&D banyak digunakan untuk menghasilkan produk media baru yang kemudian divalidasi dan diuji efektivitasnya (misalnya oleh Safitri et al., 2021 dan Sahabuddin & Dirawan, 2022). Sementara itu, penelitian dengan pendekatan systematic review seperti oleh Ganguly (2025) dan Won et al. (2023) memberikan gambaran meta-analitis tentang efektivitas media interaktif berbasis video dalam pembelajaran lingkungan.

Secara umum, hasil pengelompokan menunjukkan bahwa penggunaan media video edukasi interaktif berpotensi besar dalam meningkatkan literasi ekologis, motivasi belajar, dan perubahan perilaku ramah lingkungan siswa sekolah dasar. Namun, beberapa tantangan masih perlu diatasi, seperti keterbatasan infrastruktur digital, kesiapan guru dalam merancang media interaktif, serta kurangnya evaluasi jangka panjang terhadap dampak perilaku siswa.

Dengan demikian, arah penelitian ke depan disarankan untuk mengembangkan model integratif pembelajaran berbasis video interaktif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan tindakan nyata dalam konteks pendidikan lingkungan di sekolah dasar.



Gambar 2. Domain Penelitian Media Video Edukasi Interaktif Bertema Gaya Hidup Ramah Lingkungan

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Hasil analisis menunjukkan bahwa domain penelitian terbanyak berada pada bidang pengembangan media dan desain pembelajaran (50%), diikuti oleh teknologi pendidikan serta evaluasi efektivitas media (40%), dan sisanya berupa kajian konseptual atau opini (10%). Temuan ini mengindikasikan bahwa penelitian terkini lebih berfokus pada penciptaan dan penerapan media video edukasi interaktif yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran bertema lingkungan.

Domain pengembangan media mencakup studi-studi yang menghasilkan produk video animasi, video berbasis web, atau video interaktif dengan elemen reflektif, kuis, dan simulasi sederhana untuk meningkatkan literasi ekologis siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Sahabuddin & Dirawan (2022) serta Safitri et al. (2021) misalnya, menegaskan efektivitas video animasi berbasis tema Green School dalam meningkatkan pengetahuan dan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.

Domain teknologi pendidikan dan evaluasi meliputi kajian yang menilai efektivitas media digital seperti augmented reality (Chen, 2022), virtual reality (Won et al., 2023; Ying et al., 2024), dan video 360° (Shin & Lee, 2024; Fokides & Arvaniti, 2020) terhadap peningkatan motivasi dan empati siswa terhadap isu-isu lingkungan global. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bersifat imersif dan interaktif mampu membangun kesadaran ekologis secara lebih mendalam dibandingkan metode konvensional.

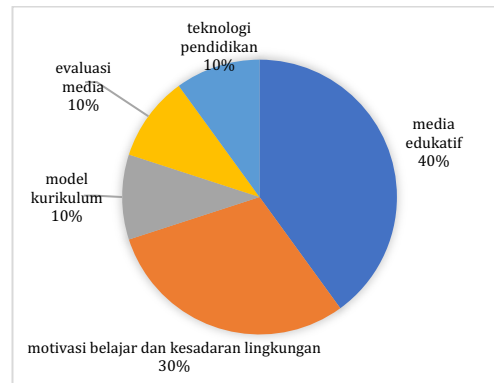
Domain opini dan kajian literatur (seperti oleh Ganguly, 2025) berfokus pada tinjauan konseptual mengenai arah pengembangan media pembelajaran digital, tantangan implementasi, serta peluang integrasi teknologi interaktif dalam pendidikan dasar. Studi-studi dalam domain ini memberikan dasar teoritis penting untuk memperkuat arah penelitian dan kebijakan pendidikan berkelanjutan di masa depan.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa fokus utama penelitian terletak pada pemanfaatan media video interaktif untuk meningkatkan kesadaran, motivasi, dan perilaku ramah lingkungan siswa sekolah dasar. Jenis media yang paling banyak digunakan meliputi video animasi edukatif, video 360°, serta platform berbasis web interaktif.

Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media video interaktif efektif dalam meningkatkan literasi ekologis, keterlibatan emosional,

serta niat aksi siswa terhadap isu lingkungan, khususnya ketika didukung oleh peran aktif guru dalam proses fasilitasi dan refleksi.

Oleh karena itu, temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan yang dirancang secara kontekstual dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Media semacam ini bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter ekologis melalui pengalaman belajar yang visual, menarik, dan bermakna.



Gambar 3. Fokus pada Pengembangan Media Video Edukasi Interaktif Bertema Gaya Hidup Ramah Lingkungan

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Gambar 3 memperlihatkan hasil telaah mengenai fokus penelitian yang menjadi isu utama dalam pengembangan media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis terhadap 10 jurnal terpilih, fokus terbesar penelitian berada pada media edukatif (40%), diikuti oleh motivasi belajar dan kesadaran lingkungan (30%), sedangkan fokus pada model kurikulum, evaluasi media, dan teknologi pendidikan menunjukkan persentase yang relatif rendah, masing-masing sekitar 10%.

Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian lebih menekankan pada aspek pembuatan dan penerapan media video interaktif untuk mendukung pembelajaran lingkungan yang menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Fokus pada motivasi belajar dan kesadaran lingkungan memperlihatkan bahwa media edukatif yang dikembangkan bukan hanya sekadar sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk sikap, empati, dan perilaku ekologis.

Sementara itu, fokus pada model kurikulum dan evaluasi media masih relatif jarang ditemukan, yang mengindikasikan bahwa penelitian tentang integrasi media video interaktif ke dalam struktur kurikulum formal serta pengukuran efektivitas jangka panjangnya masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Aspek teknologi pendidikan yang meliputi pemanfaatan platform digital interaktif, augmented reality, atau aplikasi pembelajaran berbasis web juga masih terbatas pada tahap eksploratif.

Dari keseluruhan hasil analisis, metode penelitian yang paling sering digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dan pengembangan Research and Development (R&D), yang berfokus pada proses perancangan, validasi, dan uji efektivitas media video edukatif. Beberapa penelitian juga menggunakan metode kuantitatif eksperimental, terutama untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video berbasis tema lingkungan.

Keterbatasan dalam penelitian-penelitian terdahulu terletak pada belum banyaknya studi yang mengintegrasikan teori pembelajaran berkelanjutan dan pendekatan ekopedagogi dalam pengembangan media interaktif. Selain itu, kajian yang mendalami persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media video edukasi ramah lingkungan masih terbatas.

Temuan ini memberikan peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih holistik, partisipatif, dan berorientasi karakter ekologis, dengan menggabungkan aspek media interaktif, motivasi belajar, serta integrasi teknologi pendidikan secara berkelanjutan dalam kurikulum sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah sistematis terhadap 15 jurnal dapat disimpulkan bahwa media video interaktif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan literasi ekologis, motivasi belajar, serta perilaku ramah lingkungan siswa. Media ini memungkinkan penyampaian pesan lingkungan secara visual, kontekstual, dan menarik, sehingga mampu menumbuhkan empati serta kesadaran siswa terhadap isu keberlanjutan sejak dini. Domain penelitian terbanyak berfokus pada pengembangan media (50%), disusul oleh teknologi pendidikan dan evaluasi efektivitas (40%), serta kajian konseptual atau opini (10%). Sementara itu, fokus penelitian terbesar adalah pada media edukatif (40%), diikuti oleh motivasi belajar dan kesadaran lingkungan (30%), sedangkan fokus pada model kurikulum, evaluasi media, dan teknologi pendidikan masih relatif rendah (10% masing-masing). Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian terkini lebih menitikberatkan pada aspek implementasi media video interaktif dibandingkan integrasinya secara strategis dalam kurikulum pendidikan dasar. Hasil analisis juga mengindikasikan bahwa metode Systematic Literature Review (SLR) dan Research and Development (R&D) merupakan pendekatan yang paling banyak digunakan untuk menilai efektivitas media, baik dalam konteks peningkatan hasil belajar maupun pembentukan sikap ekologis. Kendati demikian, sebagian besar penelitian masih terbatas pada pengujian jangka pendek dan belum banyak menelaah dampak jangka panjang terhadap perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media video edukasi interaktif bertema gaya hidup ramah lingkungan merupakan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter ekologis siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna.

REFERENSI

- [1] Asri, W., Nurhaedah, & Sahabuddin, E. S. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Green School Untuk Meningkatkan Kepedulian Siswa Sekolah Dasar Pada Lingkungan Use of Green School-Based Animated Video Media to Increase Primary School Students' Concern for the Environment. *Pinisi Journal Of EducatioN*, 2(6), 139–145.
- [2] Azizah, H. N. (2024). The utilization of technology in environmental education. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(2), 391–404.
- [3] Chen, S. Y. (2022). To explore the impact of augmented reality digital picture books in environmental education courses on environmental attitudes and environmental behaviors of children from different cultures. *Frontiers in Psychology*, 13(December), 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1063659>
- [4] Fokides, E., & Arvaniti, P. A. (2020). Evaluating the effectiveness of 360 videos when teaching primary school subjects related to environmental education. *Journal of Pedagogical Research*, 4(3), 203–222. <https://doi.org/10.33902/JPR.2020063461>
- [5] Ganguly, R. (2025). Interactive and immersive media for environmental education. *International Journal of Applied Research*, 11(1), 117–122. <https://doi.org/10.22271/allresearch.2025.v11.i1b.12267>
- [6] Ivanka, W., & Cahaya Nurani, D. (2025). EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar The effect of digital media on elementary school students' ecoliteracy development The effect of digital media on elementary school students' ecoliteracy development. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 105–112. <https://doi.org/10.26740/eds.v9n1>
- [7] Kirschhof, E., Becker, A., Descovi, G., Machado, A., & Maran, V. (2024). Gamifying Environmental Education: A Primary School Perspective Through a Serious Game. *International*

- Conference on Computer Supported Education, CSEDU - Proceedings, 2(Csedu), 349–360.* <https://doi.org/10.5220/0012617000003693>
- [8] Merritt, E. G., Stern, M. J., Powell, R. B., & Frensley, B. T. (2022). A systematic literature review to identify evidence-based principles to improve online environmental education. *Environmental Education Research, 28*(5), 674–694. <https://doi.org/10.1080/13504622.2022.2032610>
- [9] Ni Nyoman Ayu Trisnayani, I Kadek Suartama, & Ni Made Dainivetri Sinta Sari. (2025). Improving Student Learning Outcomes through Interactive Learning Videos on Plant Parts for Fourth Grade Elementary School Students. *Indonesian Values and Character Education Journal, 8*(1), 210–220. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v8i1.100710>
- [10] Nurma'ardi, H. D., Rusdarti, & Murwatiningsih. (2020). The Effectiveness Analysis of Discovery Learning Assisted by Interactive Video toward Social Study Critical Thinking Skills of Primary School. *Journal of Primary Education, 9*(3), 278–285. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i3.37935>
- [11] Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj, 372*. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- [12] Raharjo, M., Safitri, E. R., & Harlin, H. (2023). Interactive Video Development With a Scientific-Based Ethnopedagogical Approach for Elementary School Students: An Analysis Review. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 13*(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i1.1604>
- [13] Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, 15*(11), 66–80. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i11.22023>
- [14] Sahabuddin, E. S., & Dirawan, G. D. (2022). Green School-Based Animation Video Media In Increasing Student's Awareness Of The Environment. *International Journal of Elementary Education, 6*(3), 386–392.
- [15] Santoso, M., & Bailenson, J. (2024). Virtual Reality Experiences to Promote Environmental Climate Citizenship. In *Handbook of Climate Change Mitigation and Adaptation*. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-6431-0_186-1
- [16] Shin, M., & Lee, H. (2024). Harnessing 360-Degree Video to Prompt Users to Think Along With Pro-Environmental Campaign Messages Harnessing 360 - Degree Video to Prompt Users to Think Along With Pro - Environmental Campaign Messages. *Media and Communication, 12*.
- [17] Topal, M., Yildirim, E. G., & Onder, A. N. (2020). Use of Educational Films in Environmental Education as a Digital Learning Object. *Journal of Education in Science, Environment and Health, 6*(2), 134–147. <https://doi.org/10.21891/jeseh.703492>
- [18] Wangi, N. N. A., Rati, N. W., & Sudarma, I. K. (2021). Learning Videos On Theme Of Our Friend's Environment, Sub-Theme Of Humans, And Elementary School Environment. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 5*(1), 167. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.34794>
- [19] Won, M., Ungu, D. A. K., Matovu, H., Treagust, D. F., Tsai, C. C., Park, J., Mocerino, M., & Tasker, R. (2023). Diverse approaches to learning with immersive Virtual Reality identified from a systematic review. *Computers and Education, 195*(December 2022), 104701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104701>
- [20] Ying, T. W., Alias, N., & DeWitt, D. (2024). Sustainable environmental education using virtual reality: A module for improving environmental citizenship competences in secondary schools. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 20*(10), 1–15. <https://doi.org/10.29333/ejmste/15177>
- [21] Zambrana Tévar, C., & Torquemada Vidal, A. (2022). Use Of Web Pages In Environmental Education Preferences of Primary Education teachers in the selection of content. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades, 12*(3), 1–12. <https://doi.org/10.37819/revhuman.v12i3.1040>