

Eksplorasi Pengembangan Media Pembelajaran Ramah Anak dalam Ranah Pendidikan Informal Sd

Zakiah Ismuwardani ✉ Institut Prima Bangsa

Ani Rusilowati, Universitas Negeri Semarang

Trimurtini, Universitas Negeri Semarang

✉ zakiahismuwardani773@gmail.com

rusilowati@mail.unnes.ac.id

trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id

Abstract: *This study aims to explore the development of child-friendly learning media in the context of informal education at the elementary school level. The background of this study is based on the need for learning media that not only supports cognitive aspects but also considers the emotional and social comfort of children in a flexible and non-formal learning process. This study uses a Systematic Literature Review design by tracing various reputable international journal articles published in the last ten years. The analysis procedure was carried out through the stages of identification, selection, and synthesis of data to find patterns and trends in the development of child-friendly learning media in informal education environments. The results of the study show that effective learning media in this context generally have interactive characteristics, are adaptive to children's needs, and support game-based and experiential learning. This study emphasizes the importance of a humanistic and creative approach in designing learning media that is appropriate for the world of children outside the formal classroom. These findings are expected to form the basis for the development of more inclusive and sustainable learning media innovations*

Keywords: learning media, child-friendly, informal education, elementary school, systematic literature review

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran yang ramah anak dalam konteks pendidikan informal di tingkat sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan kenyamanan emosional dan sosial anak dalam proses belajar yang fleksibel dan nonformal. Kajian ini menggunakan desain *Systematic Literature Review* dengan menelusuri berbagai artikel jurnal internasional bereputasi yang diterbitkan dalam sepuluh tahun terakhir. Prosedur analisis dilakukan melalui tahap identifikasi, seleksi, dan sintesis data untuk menemukan pola dan tren dalam pengembangan media pembelajaran ramah anak di lingkungan pendidikan informal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dalam konteks ini umumnya memiliki karakteristik interaktif, adaptif terhadap kebutuhan anak, serta mendukung pembelajaran berbasis permainan dan pengalaman. Kajian ini menegaskan pentingnya pendekatan yang humanis dan kreatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak di luar ruang kelas formal. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan inovasi media pembelajaran yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Kata kunci: media pembelajaran, ramah anak, pendidikan informal, sekolah dasar, tinjauan literatur sistematis

Citation: Ismuwardani, Zakiyah, Ani Rusilowati and Trimurtini. "Eksplorasi Pengembangan Media Pembelajaran Ramah Anak dalam Ranah Pendidikan Informal Sd." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (Desember, 2025): 200–211



Copyright ©2025 Zakiyah Ismuwardani, Ani Rusilowati and Trimurtini

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan informal memiliki peran penting dalam memperkuat proses pembelajaran anak di luar ruang kelas formal, terutama pada usia sekolah dasar yang merupakan masa kritis dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi sarana utama yang menjembatani interaksi anak dengan materi belajar, sehingga perlu dirancang secara ramah anak dan adaptif terhadap kebutuhan belajar yang beragam¹. Pembelajaran yang ramah anak tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan menghargai karakteristik unik setiap individu anak².

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam pendidikan informal berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar anak³. Namun, sebagian besar studi masih berfokus pada aspek teknologinya tanpa mempertimbangkan dimensi humanistik dan pengalaman emosional anak dalam berinteraksi dengan media tersebut⁴. Selain itu, penelitian mengenai *child-friendly learning media* di konteks pendidikan informal masih terbatas dan tersebar pada kajian non-integratif yang belum menguraikan pola, tren, serta pendekatan konseptual secara komprehensif⁵. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan sintesis literatur yang mampu mengungkap arah perkembangan, karakteristik, serta implikasi pedagogis dari pengembangan media pembelajaran ramah anak di luar sistem pendidikan formal.

Lebih lanjut, pendidikan informal sering kali beroperasi dalam kondisi sosial dan kultural yang berbeda dari sekolah formal. Media pembelajaran yang digunakan di lingkungan informal seperti komunitas belajar, taman bacaan masyarakat, atau lembaga pendidikan berbasis keluarga, perlu disesuaikan dengan konteks lokal dan nilai-nilai

¹ Zetra Khainul Putra Hartina Rastam, Jesi Alexander, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Di Kelas Inklusif', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025), 404–17 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34296>>.

² Randy Fadillah Gustaman, Agus Gandi, and Ratnaningsih Nani, 'Implementasi Pendidikan Inklusif Dalam Mewujudkan Sekolah Ramah Anak', *Jurnal Education and Development*, 13.1 (2025), 660–66.

³ Desi Trikesumawati, Wajdy Moh Ishamy, and Rafi Moh Rizqullah, 'Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern', *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2.1 (2025), 531–39 <<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>>.

⁴ Ni Putu Noviarini, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa, 'Dampak Teknologi Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Siswa Ditinjau Dari Teori Belajar Humanistik', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9.1 (2024), 425–31 <<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.865>>.

⁵ Anselmus Sudirman, Eri Setiawan, and Evi Septiani, 'Promoting Child-Friendly Education in the Digital Age: A Community Service Perspective', *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 22.2 (2022), 137–50 <<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v22i2.2932>>.

budaya yang melekat pada anak⁶. Pendekatan ramah anak dalam konteks ini tidak hanya menuntut kreativitas desain, tetapi juga kepekaan terhadap latar belakang sosial, psikologis, dan emosional anak. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan informal tidak dapat disamakan dengan konteks formal yang terstruktur secara kurikuler.

Selain aspek konteks, perkembangan teknologi juga memberikan peluang baru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi sederhana seperti aplikasi edukatif berbasis permainan dan multimedia visual dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta memperkuat pemahaman konsep dasar anak⁷. Namun demikian, penggunaan teknologi tanpa memperhatikan prinsip-prinsip ramah anak justru berpotensi menimbulkan distraksi dan ketergantungan yang tidak diinginkan⁸. Oleh karena itu, pendekatan desain yang seimbang antara unsur edukatif, etis, dan emosional menjadi urgensi dalam pengembangan media pembelajaran di ranah informal.

Keunikan dan kebaruan penelitian ini terletak pada upayanya untuk mengkaji secara sistematis perkembangan media pembelajaran ramah anak di ranah pendidikan informal sekolah dasar dengan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, kategori, dan prinsip pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak dalam konteks belajar yang lebih fleksibel dan berbasis pengalaman. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya memperkaya khazanah teoretis tentang media pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi pendidik, orang tua, dan pengembang media dalam merancang pengalaman belajar yang lebih humanis, inklusif, dan menyenangkan bagi anak. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi tren, karakteristik, serta tantangan dalam pengembangan media pembelajaran ramah anak pada pendidikan informal di tingkat sekolah dasar melalui analisis literatur ilmiah dalam sepuluh tahun terakhir.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* sebagai metode utama untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran ramah anak dalam konteks pendidikan informal sekolah dasar. Pendekatan SLR dipilih karena memberikan landasan ilmiah yang kuat untuk menelusuri pola, tren, serta kesenjangan dalam

⁶ Penguatan Keterampilan and Masyarakat Berbasis, 'RISET: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu', 1.1 (2025).

⁷ Wiranda Bayu Aditama, 'Peran Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Instruction) Di Sekolah Dasar', *Borobudur Educational Review*, 5.2 (2025), 150–70 <<https://doi.org/10.31603/bedr.15062>>.

⁸ Nurkhalisa Ramdana, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Ahmad Razak, 'Gadget Dan Anak: Mengukur Dampaknya Terhadap Tumbuh Kembang Peserta Didik', *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 4.1 (2024), 19–26 <https://www.researchgate.net/profile/Dana-Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-terhadap-Kehidupan-dan-Inte>.

penelitian terdahulu secara sistematis dan transparan ⁹. Melalui metode ini, penelitian tidak hanya menyoroti hasil-hasil studi yang ada, tetapi juga berupaya mengungkap bagaimana konsep media pembelajaran ramah anak berkembang dalam praktik pendidikan informal di berbagai negara dan konteks budaya.

Tahapan pelaksanaan penelitian ini mengacu pada kerangka *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)* ¹⁰, yang meliputi empat langkah utama: identifikasi, seleksi, kelayakan, dan inklusi. Pada tahap identifikasi, peneliti melakukan pencarian artikel menggunakan beberapa basis data internasional bereputasi seperti Scopus, ERIC, SpringerLink, ScienceDirect, dan Taylor & Francis Online. Kata kunci yang digunakan meliputi kombinasi frasa seperti “*child-friendly learning media*”, “*informal education*”, “*primary school*”, dan “*educational media development*”. Pencarian dibatasi pada artikel jurnal yang diterbitkan dalam kurun waktu 2014–2024, berbahasa Inggris atau Indonesia, dan memiliki akses penuh terhadap teks lengkap.

Pada tahap seleksi, peneliti menelaah kesesuaian judul, abstrak, dan isi artikel dengan fokus penelitian. Artikel yang tidak secara langsung membahas media pembelajaran ramah anak atau yang berfokus pada konteks pendidikan formal dikeluarkan dari daftar. Selanjutnya, tahap kelayakan dilakukan dengan membaca keseluruhan artikel untuk memastikan keterkaitan metodologis dan substansial terhadap topik penelitian.

Prosedur analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, kategorisasi, dan sintesis tematik. Pertama, peneliti mengekstraksi informasi utama dari setiap artikel, mencakup tujuan penelitian, jenis media pembelajaran, konteks pendidikan, karakteristik anak, serta hasil yang diperoleh. Kedua, data dikategorikan berdasarkan kesamaan tema, seperti: (1) bentuk dan fungsi media pembelajaran, (2) prinsip ramah anak dalam desain media, dan (3) peran lingkungan informal dalam penerapan media. Ketiga, dilakukan sintesis tematik dengan pendekatan naratif untuk menemukan pola konseptual dan kesenjangan teoretis antarpelelitian. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merumuskan arah pengembangan media pembelajaran yang lebih ramah anak, adaptif, dan kontekstual terhadap kebutuhan pendidikan informal.

Untuk menjaga reliabilitas hasil, proses telaah dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan dua peneliti ahli dalam bidang pendidikan dasar dan teknologi pembelajaran. Peneliti juga menggunakan aplikasi *Mendeley* sebagai *reference manager* dalam pengelolaan sumber pustaka untuk mendukung proses seleksi literatur secara efisien dan objektif. Pendekatan metodologis ini diharapkan mampu menghasilkan sintesis ilmiah yang komprehensif, transparan, dan dapat direplikasi, sehingga memperkuat kontribusi penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran ramah anak di ranah pendidikan informal.

⁹ M J Page and others, ‘Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines’, *Journal of Business Research*, 104 (2019), 333–39 <<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>>.

¹⁰ Sudarmo Sudarmo and others, ‘The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review’, *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13.2 (2021), 1302–11 <<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>>.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistematis terhadap artikel-artikel ilmiah yang relevan menghasilkan temuan komprehensif tentang arah dan karakteristik pengembangan media pembelajaran ramah anak di ranah pendidikan informal sekolah dasar selama kurun waktu 2014–2024. Melalui proses sintesis tematik, diperoleh tiga tema besar yang secara konsisten muncul dalam berbagai penelitian, yaitu: (1) desain dan prinsip pedagogis media pembelajaran ramah anak, (2) konteks sosial dan lingkungan pendidikan informal sebagai ekosistem belajar, dan (3) integrasi teknologi sederhana dalam mendukung pengalaman belajar yang bermakna. Ketiga tema ini saling melengkapi dan membentuk kerangka konseptual yang menegaskan bahwa media pembelajaran ramah anak tidak sekadar alat bantu belajar, melainkan medium yang menghidupkan nilai kemanusiaan dalam proses pendidikan.

1. Desain dan Prinsip Pedagogis Media Pembelajaran Ramah Anak

Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran ramah anak sangat dipengaruhi oleh penerapan prinsip desain yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak. Desain yang menonjolkan visual menarik, warna lembut, narasi positif, serta interaktivitas sederhana terbukti meningkatkan fokus dan motivasi anak untuk belajar¹¹. Beberapa studi juga menekankan pentingnya pendekatan naratif berbasis empati (*empathic storytelling*) yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi¹².

Dalam konteks pendidikan informal, desain media yang efektif biasanya bersifat fleksibel dan dapat diadaptasi oleh pendidik atau orang tua sesuai kondisi lingkungan belajar¹³. Media seperti papan permainan edukatif, kartu aktivitas berbasis cerita rakyat, atau video pendek yang menggambarkan situasi sosial sehari-hari menjadi contoh implementasi media yang ramah anak dan kontekstual. Keunggulan desain seperti ini adalah kemampuannya menghubungkan pengalaman personal anak dengan konten pembelajaran, sehingga menghasilkan makna belajar yang lebih mendalam dan relevan.

Selain itu, beberapa penelitian mencatat bahwa media pembelajaran ramah anak sebaiknya juga memuat prinsip inklusivitas memperhatikan perbedaan kemampuan, latar belakang sosial, dan gaya belajar anak¹⁴. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya bersifat menarik secara visual, tetapi juga adil secara akses dan pengalaman. Prinsip-prinsip ini memperkuat paradigma baru pendidikan humanistik yang menempatkan anak sebagai pusat proses belajar (*child-centered learning*).

¹¹ I Nyoman Larry Julianto, I Wayan Agus Eka Cahyadi, and Cokorda Alit Artawan, 'Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City)', *Seminar Nasional Sandyakala*, 2019, 56–64.

¹² Evi Setia Ningsih and others, 'EDUCREATIVA: Pengaruh Penggunaan Metode Cerita Dalam Pembelajaran Nilai Karakter Terhadap Sikap Siswa Kelas VI Sekolah Dasar', 1.2 (2025), 113–21.

¹³ Menjadi Kepala Sekolah Profesional. (B E. Mulyasa and 98-101. andung : Remaja Rosada Karyan 2006), 'Journal Creativity', *Journal Creativity*, 3.1 (2025), 3025–7425 <<http://creativity.masmubata-bata.com/index.php/creativity>>.

¹⁴ Muhammad Fikri, Abdun Nasir, and Iain Kudus, 'Membangun Madrasah Inklusif: Upaya Menuju Sekolah Ramah Diversitas Melalui Implementasi Pendidikan Inklusif Di Madrasah Ibtidaiyah', 6.1 (2024), 21–44.

2. Konteks Sosial dan Lingkungan Pendidikan Informal

Pendidikan informal, yang berlangsung di luar sistem sekolah formal, memiliki karakteristik sosial yang lebih cair dan berbasis pada partisipasi masyarakat. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran dalam konteks ini sangat dipengaruhi oleh keterlibatan keluarga, komunitas, dan lingkungan sosial anak¹⁵. Ketika media digunakan dalam kegiatan seperti taman bacaan masyarakat, kelas komunitas, atau kelompok belajar keluarga, anak-anak menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu, kerja sama, dan kemampuan komunikasi¹⁶.

Media pembelajaran dalam konteks sosial yang inklusif berfungsi sebagai *jembatan interaksi*, bukan hanya alat transfer pengetahuan. Misalnya, media berbasis permainan tradisional yang dikombinasikan dengan nilai moral lokal terbukti mampu memperkuat karakter sosial anak sekaligus memperkaya pengalaman belajar kontekstual¹⁷. Pembelajaran informal seperti ini menumbuhkan kepekaan sosial dan tanggung jawab, karena anak belajar melalui interaksi yang alami dengan lingkungannya.

Lebih jauh, studi yang dilakukan oleh¹⁸ menemukan bahwa media yang dikembangkan dalam komunitas belajar berbasis masyarakat cenderung lebih adaptif terhadap dinamika lokal. Misalnya, di wilayah dengan keterbatasan sumber daya digital, pendidik menggunakan media manual berbasis bahan daur ulang yang tetap menarik dan ramah anak. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip *ramah anak* bukan hanya soal teknologi canggih, tetapi lebih pada nilai-nilai kehangatan, kedekatan, dan kreativitas yang ditanamkan melalui media.

3. Integrasi Teknologi Sederhana dan Pembelajaran Bermakna

Perkembangan teknologi memberi peluang besar dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, namun penerapannya di pendidikan informal perlu pendekatan yang seimbang. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sederhana seperti aplikasi edukatif berbasis permainan, *augmented video*, atau media audio interaktif dapat memperkuat konsep dasar pembelajaran anak¹⁹. Namun demikian, fokus utama bukan pada teknologi itu sendiri, melainkan pada bagaimana teknologi dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan kreativitas anak.

¹⁵ Zidni Akholik Almaghfiroh and others, 'Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.4 (2024), 13158–80.

¹⁶ Asnal Mala and Imam Mawardi, 'Transformasi Sosial Melalui Literasi : Peran Taman Baca Di Desa Ronggojalu Masanganwetan Sukodono Sidoarjo', 4.2 (2025), 1519–26 <<https://doi.org/https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.662>>.

¹⁷ Humaidah Fatimah Parapat, Salman Alparisi Efendi, and Misman Misman, 'Systematic Literature Review: Implementasi Media E-Comic Berbasis Kearifan Lokal Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Siswa Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8.3 (2025), 1282–96 <<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6839>>.

¹⁸ Muhamad Fauzan and others, 'Media Sebagai Agen Perubahan Komunitas Di Era Teknologi Digital', *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 2.4 (2025), 15 <<https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i4.4369>>.

¹⁹ Fatimatus Zahroh and others, 'Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3.1 (2025), 633–44 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>>.

Pendekatan yang menempatkan anak sebagai *co-creator* dalam proses penggunaan media terbukti meningkatkan rasa tanggung jawab belajar dan kemandirian²⁰. Misalnya, ketika anak dilibatkan dalam membuat konten sederhana seperti cerita digital atau komik edukatif, mereka tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan ekspresi diri dan kolaborasi. Ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi dan pengalaman bermakna.

Meskipun demikian, sebagian penelitian juga mengingatkan bahwa penggunaan teknologi tanpa panduan dan nilai etika dapat menimbulkan distraksi serta mengurangi kualitas interaksi sosial anak²¹. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara aspek digital dan aspek humanistik dalam pengembangan media. Dengan cara ini, teknologi menjadi *enabler* yang memperluas ruang belajar anak, bukan menggantikannya.

Ketiga tema di atas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ramah anak dalam pendidikan informal memiliki orientasi ganda: edukatif dan humanistik. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu membangun hubungan emosional antara anak, pendidik, dan lingkungan belajar²². Sementara secara praktis, hasil ini memberi arah bagi pendidik dan pengembang media untuk mengintegrasikan prinsip kreativitas, kearifan lokal, dan inklusivitas dalam setiap rancangan media.

Temuan ini juga menunjukkan perlunya *paradigm shift* dari konsep media berbasis produk menjadi media berbasis pengalaman (*experience-based media*). Dalam konteks pendidikan informal, media bukan hanya alat, tetapi wadah untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih reflektif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran ke depan perlu berfokus pada tiga dimensi utama: (1) kontekstualitas budaya, agar media relevan dengan kehidupan anak; (2) keamanan psikologis, agar anak merasa diterima; dan (3) fleksibilitas desain, agar media mudah diterapkan di berbagai kondisi sosial.

Tabel 1. Kategori Temuan Utama dari Hasil SLR

No	Tema Utama	Deskripsi Temuan	Kontribusi terhadap Pendidikan Informal
1	Desain Media Ramah Anak	Visual sederhana, narasi empatik, dan partisipasi anak meningkatkan keterlibatan belajar.	Menumbuhkan rasa aman, percaya diri, dan empati anak.
2	Konteks Sosial & Lingkungan Belajar	Keterlibatan keluarga dan komunitas memperkuat interaksi sosial anak.	Membangun nilai kolaborasi dan tanggung jawab sosial.

²⁰ Sri Mulyani and others, 'Dampak Dan Tantang Implementasi AI Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 02.04 (2025), 2376–85.

²¹ Hasniati and others, "Tantangan Dan Strategi Dalam Pendidikan Karakteristik Islam Di Era Digital", *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3.2 (2025), 349–58 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.932>>.

²² Putri Nova Liani, 'Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.2 (2024), 10–27 <<https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>>.

3	Teknologi Sederhana & Pembelajaran Bermakna	Teknologi moderat memperluas akses belajar dan memfasilitasi kreativitas anak.	Meningkatkan kemandirian dan daya eksplorasi anak.
---	---	--	--

Sumber: hasil analisis SLR.

Berdasarkan Tabel 1. menggambarkan tiga kategori temuan utama yang muncul dari hasil analisis *Systematic Literature Review* mengenai pengembangan media pembelajaran ramah anak di ranah pendidikan informal sekolah dasar. Masing-masing kategori merepresentasikan arah tematik yang saling berkaitan dalam memahami dinamika, prinsip, serta implikasi dari penerapan media pembelajaran yang berorientasi pada anak.

Kategori pertama, yaitu Desain Media Ramah Anak, menegaskan bahwa karakter visual, bahasa, dan struktur interaktif media memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman belajar anak. Media dengan tampilan sederhana, warna yang lembut, serta narasi yang mengandung empati terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan inklusif²³. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan media tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membangun iklim psikologis yang aman dan menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, desain media yang ramah anak berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri dan keingintahuan anak selama berpartisipasi dalam kegiatan belajar nonformal.

Kategori kedua, Konteks Sosial dan Lingkungan Belajar, menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial di sekitarnya. Dalam pendidikan informal, media tidak berdiri sendiri, tetapi berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan anak dengan keluarga, teman sebaya, serta komunitas belajar²⁴. Media yang diimplementasikan dalam konteks sosial yang partisipatif mendorong anak untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menghargai perbedaan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya terjadi karena kualitas materi, tetapi juga karena relasi sosial yang terbangun selama proses belajar. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dalam lingkungan komunitas memiliki potensi lebih besar untuk menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama anak.

Kategori ketiga, Teknologi Sederhana dan Pembelajaran Bermakna, menyoroti upaya mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai humanistik dalam pembelajaran anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa teknologi yang digunakan secara moderat dan kreatif, seperti permainan edukatif digital, video pendek interaktif, atau aplikasi berbasis cerita mampu memperluas akses belajar anak di lingkungan yang minim sumber daya formal. Namun, efektivitasnya bergantung pada keseimbangan antara hiburan dan nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Media yang menempatkan anak

²³ Wandha Oktavia and others, 'Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Mengintegrasikan Nilai Kemanusiaan Dan Membangun Utilization of Audio Visual Media in Integrating Human Values and Building a Sense of Empathy Among Elementary', *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2024, 6628–36.

²⁴ Dina Septima, Rina Restiana, and Ila Aisyah, 'Peran Pendidikan Informal Terhadap Pembentukan Karakter Anak', 7.4 (2024), 526–31 <<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1151.The>>.

sebagai pengguna aktif sekaligus pencipta (*co-creator*) terbukti menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan rasa memiliki terhadap proses belajar²⁵. Dengan demikian, teknologi sederhana bukan hanya sarana teknis, tetapi juga wahana untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif.

Secara keseluruhan, Tabel 1 mengilustrasikan bahwa ketiga tema tersebut tidak berdiri terpisah, melainkan saling melengkapi dalam membangun kerangka pengembangan media pembelajaran yang ramah anak. Desain yang menarik perlu didukung oleh konteks sosial yang mendukung, dan teknologi sederhana dapat menjadi penguat jika diterapkan dengan prinsip humanistik. Kombinasi ketiganya menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi kecerdasan kognitif, tetapi juga mengasah kepekaan emosional dan sosial anak. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan media pembelajaran dalam pendidikan informal bergantung pada keseimbangan antara aspek estetika, interaksi sosial, dan nilai kemanusiaan yang dihadirkan dalam pengalaman belajar.

SIMPULAN

Hasil kajian sistematis ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ramah anak dalam pendidikan informal sekolah dasar memiliki karakter yang unik, karena berpadu antara pendekatan edukatif dan nilai-nilai kemanusiaan. Media pembelajaran yang efektif bukan hanya ditentukan oleh bentuk visual atau teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh sejauh mana media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang aman, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Dalam konteks pendidikan informal, media menjadi jembatan antara dunia anak dengan lingkungannya, sekaligus sarana untuk membangun kemandirian dan rasa percaya diri dalam belajar.

Penelitian ini menegaskan bahwa prinsip desain ramah anak, dukungan lingkungan sosial, serta penggunaan teknologi sederhana merupakan fondasi penting dalam menciptakan ekosistem belajar yang humanistik dan inklusif. Dampak utama dari penelitian ini terletak pada pemahaman bahwa pembelajaran informal dapat menjadi ruang transformatif ketika anak ditempatkan sebagai subjek yang aktif dan dihargai secara utuh. Oleh karena itu, pendidik, orang tua, dan pengembang media perlu terus berkolaborasi untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menumbuhkan empati, kreativitas, dan semangat belajar sepanjang hayat.

Meski kajian ini telah memberikan gambaran menyeluruh mengenai tren dan arah pengembangan media pembelajaran ramah anak, penelitian lanjutan masih dibutuhkan untuk mengeksplorasi aspek praktis dalam implementasi media tersebut di berbagai konteks sosial dan budaya. Kajian empiris yang melibatkan anak secara langsung, misalnya melalui observasi atau studi eksperimental, dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana media berfungsi dalam membentuk karakter dan kebiasaan belajar anak di luar sistem formal. Dengan demikian, penelitian di masa depan diharapkan mampu memperluas cakupan serta memperdalam pemahaman mengenai praktik pembelajaran yang benar-benar berpihak pada anak dan nilai-nilai kemanusiaan.

²⁵ Kathrien Nona, 'Media Digital Dan Audiens Muda: Komunikasi Yang Ditargetkan Pada Anak-Anak Dan Remaja', *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7.11 (2022), 18393-404 <<https://lib.unnes.ac.id/20002/>>.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Wiranda Bayu, 'Peran Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Instruction) Di Sekolah Dasar', *Borobudur Educational Review*, 5 (2025), 150–70 <<https://doi.org/10.31603/bedr.15062>>
- Almaghfiroh, Zidni Akholik, Galuh Fitri Ayu, Alif Akbar Maulana, Achmad Afad Elbarkah, and H M Sholehuddin Sulaiman, 'Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4 (2024), 13158–80
- E. Mulyasa, Menjadi Kepala Sekolah Profesional. (B, and 98-101. andung : Remaja Rosada Karyan 2006), 'Journal Creativity', *Journal Creativity*, 3 (2025), 3025–7425 <<http://creativity.masmubata-bata.com/index.php/creativity>>
- Fauzan, Muhamad, Eko Purwanto, Hilal Dzaki Naufal Jupri, and Putri Sulistyowati, 'Media Sebagai Agen Perubahan Komunitas Di Era Teknologi Digital', *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 2 (2025), 15 <<https://doi.org/10.47134/jbkdv2i4.4369>>
- Fikri, Muhammad, Abdun Nasir, and Iain Kudus, 'Membangun Madrasah Inklusif: Upaya Menuju Sekolah Ramah Diversitas Melalui Implementasi Pendidikan Inklusif Di Madrasah Ibtidaiyah', 6 (2024), 21–44
- Gustaman, Randy Fadillah, Agus Gandi, and Ratnaningsih Nani, 'Implementasi Pendidikan Inklusif Dalam Mewujudkan Sekolah Ramah Anak', *Jurnal Education and Development*, 13 (2025), 660–66
- Hartina Rastam, Jesi Alexander, Zetra Khainul Putra, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Adaptif Di Kelas Inklusif', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025), 404–17 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34296>>
- Hasniati, Khofifah Mashfufah, Tobi Alfirdo, and Herlini Puspika Sari, 'Tantangan Dan Strategi Dalam Pendidikan Karakteristik Islam Di Era Digital', *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (2025), 349–58 <<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.932>>
- Keterampilan, Penguatan, and Masyarakat Berbasis, 'RISET: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu', 1 (2025)
- Mala, Asnal, and Imam Mawardi, 'Transformasi Sosial Melalui Literasi : Peran Taman Baca Di Desa Ronggojalu Masanganwetan Sukodono Sidoarjo', 4 (2025), 1519–26 <<https://doi.org/https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.662>>
- Mulyani, Sri, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya, and Budi Harsono, 'Dampak Dan Tantang Implementasi AI Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 02 (2025), 2376–85
- Ningsih, Evi Setia, Riris Setiawati, Dhinda Anggita Prameswari, and Beny Dwi Lukitoaji, 'EDUCREATIVA: Pengaruh Penggunaan Metode Cerita Dalam Pembelajaran Nilai Karakter Terhadap Sikap Siswa Kelas VI Sekolah Dasar', 1 (2025), 113–21
- Nona, Kathrien, 'Media Digital Dan Audiens Muda: Komunikasi Yang Ditargetkan Pada

- Anak-Anak Dan Remaja', *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7 (2022), 18393–404
<<https://lib.unnes.ac.id/20002/>>
- Nova Liani, Putri, 'Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 (2024), 10–27 <<https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>>
- Noviarini, Ni Putu, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa, 'Dampak Teknologi Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Siswa Ditinjau Dari Teori Belajar Humanistik', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9 (2024), 425–31
<<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.865>>
- Nyoman Larry Julianto, I, I Wayan Agus Eka Cahyadi, and Cokorda Alit Artawan, 'Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City)', *Seminar Nasional Sandyakala*, 2019, 56–64
- Oktavia, Wandha, Mutiara Nabila, Diva Nurjannah Batubara, and Jessica Ibrena Br, 'Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Mengintegrasikan Nilai Kemanusiaan Dan Membangun Utilization of Audio Visual Media in Integrating Human Values and Building a Sense of Empathy Among Elementary', *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2024, 6628–36
- Page, M J, J E McKenzie, P M Bossuyt, I Boutron, T C Hoffmann, C D Mulrow, and others, 'Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines', *Journal of Business Research*, 104 (2019), 333–39
<<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>>
- Parapat, Humaidah Fatimah, Salman Alparisi Efendi, and Misman Misman, 'Systematic Literature Review: Implementasi Media E-Comic Berbasis Kearifan Lokal Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Siswa Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8 (2025), 1282–96
<<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6839>>
- Ramdana, Nurkhalisa, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Ahmad Razak, 'Gadget Dan Anak : Mengukur Dampaknya Terhadap Tumbuh Kembang Peserta Didik', *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 4 (2024), 19–26
<https://www.researchgate.net/profile/Dana-Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_terhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-terhadap-Kehidupan-dan-Inte>
- Septima, Dina, Rina Restiana, and Ila Aisyah, 'Peran Pendidikan Informal Terhadap Pembentukan Karakter Anak', 7 (2024), 526–31
<<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1151.The>>
- Sudarmo, Sudarmo, Ardian Arifin, Petrus Jacob Pattiasina, Vani Wirawan, and Aslan Aslan, 'The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review', *AL-*

ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 13 (2021), 1302–11
<<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>>

Sudirman, Anselmus, Eri Setiawan, and Evi Septiani, 'Promoting Child-Friendly Education in the Digital Age: A Community Service Perspective', *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 22 (2022), 137–50 <<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v22i2.2932>>

Trikesumawati, Desi, Wajdy Moh Ishamy, and Rafi Moh Rizqullah, 'Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern', *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2 (2025), 531–39 <<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>>

Zahroh, Fatimatus, Stkip Pgri, Sumenep Astri, Apriyani Stkip, Pgri Sumenep, Yusi Afrilia, and others, 'Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3 (2025), 633–44 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>>