

**PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR MURID SDN SAWAHLEGA 02 KABUPATEN BANDUNG**

Evie Jamilah<sup>1</sup>, Aas Purnamasari<sup>2</sup>, Iman Ramadan<sup>3</sup>, Waska Warta<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>2</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>3</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>4</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

Alamat e-mail : [1eviejamilah@uninus.ac.id](mailto:1eviejamilah@uninus.ac.id),

Alamat e-mail : [2aaspurnamasari@uninus.ac.id](mailto:2aaspurnamasari@uninus.ac.id),

Alamat e-mail : [3imanramadan@uninus.ac.id](mailto:3imanramadan@uninus.ac.id),

Alamat e-mail : [4waskawarta@gmail.com](mailto:4waskawarta@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The development of Artificial Intelligence (AI) has created new opportunities in the field of education, particularly as an interactive learning medium that can enhance elementary school students' learning motivation. This study aims to analyze the use of AI as an interactive learning medium in increasing students' learning motivation at SDN Sawahlega 02, Bandung Regency. This research employs a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, in-depth interviews, and document analysis involving the principal, teachers, and students. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the utilization of AI has a positive impact on improving students' learning motivation, as reflected in increased active participation, learning interest, and student engagement in the learning process. The well-planned, organized, systematic implementation, and continuous supervision of AI have proven to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere. The main challenges identified include limitations in technological infrastructure and teachers' competencies in operating AI-based media. Strategic solutions implemented include improving teachers' competencies through training, optimizing facilities and infrastructure, and selecting AI applications that are appropriate to the characteristics of elementary school students. This research provides both theoretical and practical contributions to the development of technology-based learning models that are relevant to improving the quality of learning and students' motivation.*

**Keywords:** Artificial Intelligence, interactive learning media, learning motivation.

## **ABSTRAK**

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar murid sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar murid di SDN Sawahlega 02 Kabupaten Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi yang melibatkan kepala sekolah, guru, serta murid. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan AI memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar murid, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif, minat belajar, dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Implementasi AI yang terencana, terorganisasi, terlaksana secara sistematis, dan diawasi secara berkelanjutan terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kendala utama yang ditemukan meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi dan kompetensi guru dalam pengoperasian media berbasis AI. Solusi strategis yang diterapkan berupa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, optimalisasi sarana prasarana, dan pemilihan aplikasi AI yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar murid.

**Kata kunci:** *Artificial Intelligence*, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar.

---

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu inovasi yang paling berpengaruh adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran interaktif. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah berkembang menjadi sistem

pembelajaran yang mampu menyesuaikan materi, memberikan umpan balik secara langsung, dan mengidentifikasi kebutuhan belajar murid secara individual. Personalisasi pembelajaran melalui AI memungkinkan murid belajar sesuai kemampuan, kecepatan, dan gaya belajarnya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Fakta empiris menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AI memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar. Penelitian Suwandi et al. (2025) menemukan peningkatan rata-rata 15% pada hasil ulangan harian serta meningkatnya partisipasi aktif murid setelah menggunakan media belajar berbasis AI. Temuan lain dari Nugroho & Amalia (2024) mengungkapkan bahwa unsur permainan dalam aplikasi AI dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid hingga 20%. Sementara itu, Widiyanti et al. (2024) menunjukkan bahwa sekolah di daerah terpencil yang memanfaatkan AI mengalami peningkatan partisipasi belajar murid hingga 30% . Data tersebut memperkuat bahwa AI merupakan instrumen potensial dalam mendukung pemerataan mutu pembelajaran, termasuk di sekolah dasar.

Namun demikian, penelitian terdahulu masih banyak berfokus pada aspek teknis ataupun penerapan AI pada mata pelajaran tertentu. Kesenjangan tampak pada minimnya kajian yang menggali bagaimana AI, sebagai media pembelajaran interaktif, secara holistik mampu meningkatkan motivasi belajar murid

sekolah dasar di konteks Indonesia. Belum banyak penelitian yang melihat proses implementasinya secara menyeluruh, mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, kendala, serta solusi yang diperlukan di lapangan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pentingnya dilakukan penelitian ini.

Di SDN Sawahlega 02 Kabupaten Bandung, pemanfaatan AI telah mulai diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sekolah ini memiliki perangkat digital yang memadai dan para guru antusias terhadap inovasi teknologi. Kondisi ini mencerminkan kesiapan satuan pendidikan dalam mengintegrasikan AI secara lebih optimal untuk mendorong motivasi belajar murid. Meskipun demikian, masih terdapat berbagai permasalahan, seperti keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan AI, kendala perangkat, hingga belum tersedianya aplikasi AI yang sepenuhnya ramah anak dan sesuai dengan konteks sekolah dasar . Kondisi nyata tersebut menunjukkan adanya celah antara potensi teknologi dan praktik penggunaannya di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis menyeluruh mengenai pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar murid SDN Sawahlega 02 Kabupaten Bandung. Fokus penelitian mencakup proses implementasi AI mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, hingga kendala dan solusi yang diterapkan di sekolah. Tujuan akhirnya adalah memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan AI dan bagaimana inovasi ini berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar murid secara berkelanjutan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metoda penelitian kualitatif dengan data deskriptif dengan alasan metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam nuansa dan konteks pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar murid SDN Sawahlega 02 Kabupaten

Bandung. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif peneliti dapat menghasilkan temuan yang lebih kaya, mendalam, dan relevan dalam menganalisis pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar murid. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Moleong (2017:6). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, et. al, (2019:218) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap meningkatnya motivasi

belajar murid di SDN Sawahlega 02 Kabupaten Bandung. Observasi terhadap kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis AI membawa perubahan pada dinamika kelas, khususnya dalam hal keterlibatan dan partisipasi murid. Murid tampak lebih aktif mengikuti instruksi guru, antusias dalam mencoba fitur-fitur pada aplikasi, serta menunjukkan peningkatan perhatian yang konsisten selama kegiatan berlangsung. Aplikasi AI yang digunakan menyediakan beragam tampilan visual, simulasi, ilustrasi materi, permainan edukatif, serta latihan dengan umpan balik otomatis yang membuat murid merasa tertantang sekaligus terhibur. Kehadiran fitur-fitur interaktif tersebut menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong murid tetap fokus dan bersemangat. Hal ini sejalan dengan pendapat Keller melalui *ARCS Motivation Model*, yang menegaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila pembelajaran mampu menarik perhatian, memberikan relevansi terhadap kebutuhan murid, meningkatkan rasa percaya diri, dan menghasilkan

kepuasan setelah menyelesaikan tugas pembelajaran.

Wawancara dengan guru menguatkan temuan observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa AI membantu mereka mengatasi keterbatasan metode ceramah yang selama ini menjadi kendala ketika menjelaskan konsep-konsep abstrak. Melalui visualisasi berbasis AI, guru merasakan bahwa materi yang sebelumnya sulit dipahami murid, dapat dijelaskan lebih mudah karena murid dapat melihat langsung contoh konkret melalui animasi atau ilustrasi digital. Guru juga menyampaikan bahwa AI memungkinkan murid belajar sesuai dengan tempo masing-masing, karena aplikasi mampu menyesuaikan tingkat kesulitan materi berdasarkan respons murid. Hal ini menunjukkan bahwa AI berperan dalam mendukung prinsip *personalized learning* yang memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam. Selain itu, guru merasa terbantu karena aplikasi menyediakan data perkembangan belajar murid secara otomatis, seperti nilai latihan, durasi pengerjaan, dan tingkat penguasaan materi. Data ini sangat bermanfaat sebagai dasar evaluasi

harian dan tindak lanjut pembelajaran. Dengan demikian, AI mendukung guru dalam menerapkan pendekatan *assessment for learning*, di mana evaluasi bukan hanya akhir proses pembelajaran, tetapi juga menjadi alat untuk memperbaiki proses belajar secara berkelanjutan.

Dokumentasi yang dianalisis menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan murid dalam pembelajaran sejak penggunaan AI diterapkan. Catatan kehadiran, partisipasi kelas, serta penyelesaian tugas menunjukkan tren positif dibandingkan sebelum penggunaan AI. Murid yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri karena aplikasi memberikan umpan balik instan yang bersifat netral dan tidak menghakimi, sehingga murid tidak merasa takut ketika melakukan kesalahan. Kesempatan ini membantu murid membangun *self-efficacy*, yaitu keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam menyelesaikan tugas. Santrock menjelaskan bahwa *self-efficacy* merupakan faktor penting dalam pembentukan motivasi intrinsik. Temuan ini memperkuat teori tersebut karena murid yang percaya diri terbukti menjadi lebih termotivasi

untuk mencoba, mengulang, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian juga mengidentifikasi sejumlah tantangan. Tingkat penguasaan teknologi guru belum merata sehingga beberapa guru memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan aplikasi AI. Selain itu, keterbatasan perangkat digital mengharuskan guru melakukan penjadwalan penggunaan secara bergiliran, yang berpotensi memperlambat kegiatan pembelajaran. Gangguan jaringan internet juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran berbasis AI, terutama ketika aplikasi membutuhkan koneksi yang stabil untuk memuat konten interaktif. Tantangan lainnya adalah belum semua aplikasi AI yang tersedia sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar. Guru harus memilih aplikasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga aman, mudah digunakan, dan sejalan dengan tujuan pembelajaran. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran memerlukan kesiapan

teknis, pedagogis, dan manajerial yang baik agar implementasinya dapat optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa AI memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar murid apabila digunakan secara tepat. AI menawarkan pengalaman belajar yang lebih adaptif, menarik, dan mampu menjembatani kesenjangan pemahaman murid, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi. Teknologi ini juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kaya, beragam, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya integrasi teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan AI dapat menjadi strategi pembelajaran yang strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong motivasi belajar murid secara berkelanjutan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku :**

Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," *Buku Media Pembelajaran*, Edisi Revisi,, Januari, 2021.

Holmes, W., et al. (2022). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. MIT Press.

Terry, G. R. (2018). *Principles of Management (Revised Edition)*. McGraw-Hill.

UNESCO. (2021). *Artificial Intelligence in Education: State of the Art*. UNESCO Publishing.

##### **Artikel in Press :**

Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, Vol.No. –, November, 2021.

##### **Jurnal :**

Lahitania, F., Kurnia, R., & Hartono, D. (2025). Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 13(1), 33-49.

Luluk Nur Rofiqoh, "Bimbingan Kelompok Field Trip Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, Juli, 2021.

Nugroho, T., & Amalia, R. (2024). Gamifikasi dan AI sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran SD: Studi Eksperimental. *Jurnal*

- Teknologi Pendidikan, 10(2), 78-90.
- . Smith, J. A. (2016). Revisiting Terry's Functions of Management in the Digital Age. *Journal of Business Management*, 14(2), 78-92.
- Suwandi, A., Santoso, P., & Wulandari, D. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(1), 45-62.
- Widiyanti, S., Prasetyo, H., & Fauzi, M. (2024). Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Akses dan Kualitas Pendidikan di Wilayah Terpencil. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 120-135.
- Zawacki-Richter, O., et al. (2021). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 2, 100034.