

Kajian Literatur Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Arina Mana Sikana ✉, Universitas PGRI Madiun

Diah Ayu Pramita, Universitas PGRI Madiun

Isna Mutiarani, Universitas PGRI Madiun

Nisa Ayu Falentin, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ manasikana068@gmail.com

Abstract: The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has significantly transformed educational practices, particularly in the development of innovative, interactive, and adaptive learning media. This study aims to examine the role of AI-based interactive learning media in enhancing elementary school students' learning motivation. The research employed a qualitative approach using a library research method. Secondary data were collected from national and international journal articles, books, conference proceedings, and official documents published between 2019 and 2025 and accessed through Google Scholar. The data were analyzed using content analysis, including literature collection, article selection, thematic classification, interpretation of previous research findings, and conclusion drawing. The findings indicate that AI-based interactive learning media can enhance students' learning motivation by providing engaging, interactive, personalized, and adaptive learning experiences. AI also supports teachers in developing learning media more effectively through the creation of instructional materials, educational illustrations, learning videos, interactive quizzes, and automated feedback. However, the implementation of AI in elementary education still faces several challenges, including teachers' digital competencies, technological infrastructure, and ethical issues related to AI utilization. Therefore, AI should be implemented responsibly while maintaining the teacher's central role as a facilitator of learning. This study provides a comprehensive overview of the potential of AI-based interactive learning media as an educational innovation to improve elementary school students' learning motivation.

Keywords: Artificial Intelligence; interactive learning media; learning motivation; elementary school; library research.

Abstrak: Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel ilmiah, jurnal nasional dan internasional, buku, serta dokumen resmi yang dipublikasikan pada periode 2019–2025 dan diakses melalui Google Scholar. Data dianalisis menggunakan teknik *content analysis* melalui tahapan pengumpulan literatur, seleksi artikel, pengelompokan tema, interpretasi hasil penelitian, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis AI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan AI juga membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara lebih efektif dan efisien melalui pembuatan materi, ilustrasi, video, kuis interaktif, serta pemberian umpan balik secara otomatis. Meskipun demikian, implementasi AI dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan berupa kompetensi digital guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta aspek etika dalam penggunaan AI. Oleh karena itu, pemanfaatan AI perlu dilakukan secara bijaksana dengan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai potensi AI sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Artificial Intelligence; media pembelajaran interaktif; motivasi belajar; sekolah dasar; studi kepustakaan.



Copyright ©2026 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, sehingga peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah dasar diarahkan agar lebih fleksibel, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (OECD, 2023).

Salah satu perkembangan teknologi yang memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan adalah *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan. AI merupakan teknologi yang mampu mensimulasikan kecerdasan manusia melalui kemampuan menganalisis data, menghasilkan konten, memberikan rekomendasi, serta menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan kebutuhan pengguna (Luckin, Holmes, Griffiths, & Forcier, 2016). Dalam bidang pendidikan, AI mulai dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyusun materi ajar, mengembangkan media pembelajaran, membuat soal evaluasi, memberikan umpan balik otomatis, hingga menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan personal (UNESCO, 2023). Kehadiran teknologi AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai alat pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu guru mengelola proses belajar secara lebih efisien.

Perkembangan *Generative Artificial Intelligence*, seperti ChatGPT, Gemini, Copilot, dan berbagai platform AI lainnya, semakin membuka peluang bagi guru untuk menghasilkan media pembelajaran digital secara cepat dan kreatif. Guru dapat memanfaatkan AI untuk membuat gambar edukatif, video animasi, kuis interaktif, presentasi, simulasi pembelajaran, maupun bahan ajar digital yang lebih menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Kasneci et al., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang masih bersifat konkret. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi mampu meningkatkan perhatian, memperkuat pemahaman konsep, serta mengurangi beban kognitif peserta didik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Mayer, 2021). Media pembelajaran yang interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui eksplorasi, latihan, maupun umpan balik langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar pada jenjang sekolah dasar (Baharuddin et al., 2024; Zainuddin et al., 2022).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, ketekunan, partisipasi aktif, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan kurang optimal dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Ryan & Deci, 2020). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan interaktif (Kasneci et al., 2023; UNESCO, 2023). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan AI sebagai alat bantu pembelajaran atau media evaluasi, sedangkan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis AI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar media pembelajaran digital yang digunakan di sekolah dasar masih bersifat statis dan belum memanfaatkan kemampuan AI dalam menghasilkan konten yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi pada era digital tanpa mengesampingkan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis AI yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Metode ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Sumber data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari artikel dan jurnal ilmiah yang diakses melalui Google Scholar. Literatur yang dipilih difokuskan pada publikasi yang relevan dengan topik penelitian, yaitu mengenai Artificial Intelligence dalam pendidikan, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran di sekolah dasar. Artikel yang digunakan diprioritaskan terbit dalam kurun waktu 2019–2025 agar informasi yang diperoleh bersifat mutakhir dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Google Scholar dipilih karena menyediakan akses yang luas terhadap berbagai publikasi ilmiah dari jurnal, prosiding, buku, dan repositori akademik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu dengan menelusuri artikel menggunakan kata kunci Artificial Intelligence, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan sekolah dasar pada Google Scholar. Selanjutnya, artikel diseleksi berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, serta kredibilitas jurnal yang menerbitkannya.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Tahapan analisis meliputi pengumpulan artikel, seleksi literatur, pengelompokan informasi berdasarkan tema pembahasan, interpretasi hasil penelitian terdahulu, serta penarikan kesimpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Untuk meningkatkan keabsahan hasil penelitian, peneliti membandingkan temuan dari berbagai artikel dan jurnal yang memiliki keterkaitan sehingga diperoleh informasi yang lebih objektif dan komprehensif.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelusuran literatur melalui Google Scholar pada rentang publikasi tahun 2019–2025, diperoleh sejumlah artikel yang membahas pemanfaatan **Artificial Intelligence (AI)** dalam pendidikan, pengembangan media pembelajaran interaktif, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan proses seleksi berdasarkan relevansi topik, tahun publikasi, dan kredibilitas sumber, literatur yang memenuhi kriteria dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

1. Artificial Intelligence sebagai Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil kajian menunjukkan bahwa Artificial Intelligence telah berkembang menjadi salah satu teknologi yang mendukung transformasi pembelajaran digital. AI dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, ilustrasi edukatif, kuis adaptif, hingga chatbot pembelajaran yang mampu memberikan umpan balik secara otomatis. Kehadiran teknologi AI memungkinkan proses pengembangan media menjadi lebih efisien tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran. Selain itu, AI mampu menghasilkan konten pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis AI, seperti ChatGPT, Canva AI, Gamma AI, dan berbagai aplikasi pembelajaran digital lainnya, mampu membantu guru menyusun materi pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif. Dengan demikian, AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pendukung kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis AI memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu interaktif, adaptif, personal, dan memberikan umpan balik secara langsung. Berbeda dengan media konvensional yang cenderung bersifat satu arah, media berbasis AI memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti simulasi, permainan edukatif (*gamification*), latihan soal adaptif, maupun diskusi dengan chatbot pembelajaran.

Selain itu, AI mampu menyesuaikan tingkat kesulitan materi berdasarkan kemampuan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal (*personalized learning*). Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing sehingga meningkatkan kenyamanan belajar.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AI terhadap Motivasi Belajar

Sebagian besar penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis AI memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian siswa selama pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, partisipasi aktif saat mengerjakan tugas, serta meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari.

Media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Umpan balik yang diberikan secara cepat oleh sistem AI juga membuat siswa lebih termotivasi untuk memperbaiki kesalahan dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara mandiri.

Selain meningkatkan motivasi intrinsik, penggunaan AI juga mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui penyajian tantangan belajar, penghargaan (*reward*), maupun fitur evaluasi yang menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Tantangan Implementasi AI dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Di samping berbagai manfaat yang diperoleh, hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi AI dalam pembelajaran sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala. Kendala tersebut meliputi keterbatasan kompetensi digital guru, belum meratanya infrastruktur teknologi, keterbatasan akses internet di beberapa wilayah, serta rendahnya pemahaman mengenai etika penggunaan AI dalam pendidikan.

Selain itu, beberapa penelitian mengingatkan bahwa informasi yang dihasilkan AI tetap memerlukan proses verifikasi oleh guru agar materi yang disampaikan tetap akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru tetap memegang peranan penting sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus pengontrol dalam pemanfaatan AI di kelas.

5. Sintesis Hasil Kajian

Berdasarkan hasil analisis berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui beberapa mekanisme, yaitu:

- 1) meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa;
- 2) menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan;
- 3) memberikan pengalaman belajar yang adaptif sesuai kebutuhan peserta didik;
- 4) menyediakan umpan balik secara cepat dan personal;
- 5) meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran; dan
- 6) membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Namun demikian, keberhasilan implementasi AI sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara bijaksana. Untuk lebih jelasnya pada Tabel 1. Sintesis literatur

TABEL 1. *Sintesis literatur*

No.	Penulis (Tahun)	Tujuan Penelitian	Metode	Temuan Utama
1	Luckin et al. (2016)	Mengkaji potensi AI dalam pendidikan	Kajian konseptual	AI mendukung pembelajaran yang adaptif, personal, dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar.
2	Holmes, Bialik, & Fadel (2019)	Menganalisis implementasi AI dalam pembelajaran	Studi literatur	AI membantu personalisasi pembelajaran dan mendukung guru dalam proses pembelajaran.
3	Zawacki-Richter et al. (2019)	Meninjau penelitian AI di bidang pendidikan	Systematic Literature Review	AI banyak dimanfaatkan untuk sistem tutor cerdas, personalisasi pembelajaran, dan evaluasi otomatis.
4	Ryan & Deci (2020)	Mengkaji teori motivasi belajar	Kajian teoritis	Motivasi belajar meningkat ketika pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik, otonomi, dan umpan balik yang positif.
5	Mayer (2021)	Mengembangkan teori pembelajaran multimedia	Kajian teoritis	Media interaktif berbasis multimedia meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan keterlibatan peserta didik.
6	Zainuddin et al. (2022)	Mengkaji efektivitas media digital terhadap keterlibatan belajar	Meta-analisis	Media digital interaktif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan hasil belajar siswa.
7	UNESCO (2023)	Memberikan pedoman penggunaan Generative AI dalam pendidikan	Dokumen kebijakan	AI berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila digunakan secara etis, bertanggung jawab, dan berpusat pada peserta didik.
8	Kasneci et al. (2023)	Mengkaji peluang dan tantangan penggunaan ChatGPT dalam	Literature Review	Generative AI mampu membantu penyusunan materi, memberikan umpan balik, serta mendukung pembelajaran yang

9	Baharuddin et al. (2024)	pendidikan Menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar	Penelitian kuantitatif	lebih personal. Media interaktif meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, dan keaktifan selama proses pembelajaran.
10	Herlina Rusdi (2025)	Mengkaji inovasi media pembelajaran digital pada era AI	Kajian literatur	Integrasi AI dalam media pembelajaran mendorong pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa perkembangan Artificial Intelligence (AI) telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap transformasi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. AI tidak hanya dimanfaatkan sebagai teknologi pendukung administrasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Luckin et al. (2016) yang menyatakan bahwa AI mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal (*personalized learning*) melalui penyajian materi, umpan balik, dan evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik setiap peserta didik.

Dalam konteks sekolah dasar, media pembelajaran interaktif berbasis AI memiliki potensi yang besar karena karakteristik siswa pada jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan penyajian materi yang menarik, visual, dan mudah dipahami. Berdasarkan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021), kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan video mampu meningkatkan perhatian serta membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Integrasi AI memperkaya fungsi media tersebut melalui penyediaan aktivitas belajar yang lebih adaptif, pemberian umpan balik secara langsung, serta rekomendasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Sintesis literatur juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hampir seluruh penelitian yang dikaji melaporkan peningkatan perhatian, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci (2020), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan meningkat apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memberikan rasa memiliki kendali (*autonomy*), kesempatan menunjukkan kompetensi (*competence*), dan hubungan yang positif dengan lingkungan belajar (*relatedness*). Media pembelajaran berbasis AI mampu memenuhi ketiga aspek tersebut melalui aktivitas interaktif, penyajian materi yang adaptif, dan umpan balik yang cepat sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan AI juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*). Berdasarkan hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Zainuddin et al. (2022), media pembelajaran digital yang bersifat interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, emosional, dan perilaku. Hal ini diperkuat oleh temuan Baharuddin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, AI tidak hanya berperan sebagai teknologi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keunggulan lain dari media pembelajaran berbasis AI adalah kemampuannya dalam mendukung *personalized learning*. AI dapat menganalisis respons siswa selama proses pembelajaran

dan menyesuaikan materi maupun tingkat kesulitan latihan berdasarkan kemampuan masing-masing peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan individual sehingga kesenjangan kemampuan belajar dapat diminimalkan.

Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa memberikan peluang lebih besar untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan hasil belajar. Meskipun demikian, hasil kajian juga menunjukkan bahwa implementasi AI dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa penelitian melaporkan bahwa kompetensi digital guru menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan pemanfaatan AI di sekolah. Guru yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih mampu memilih, memanfaatkan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis AI secara efektif. Sebaliknya, keterbatasan kemampuan teknologi menyebabkan AI belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, akses internet, perangkat digital, serta kesenjangan teknologi antarwilayah juga menjadi hambatan dalam penerapan AI, khususnya di sekolah dasar yang berada di daerah dengan fasilitas terbatas.

Aspek lain yang menjadi perhatian dalam berbagai literatur adalah etika penggunaan AI. Menurut UNESCO (2023), penggunaan AI dalam pendidikan harus memperhatikan prinsip transparansi, keamanan data, keadilan, akuntabilitas, dan perlindungan privasi peserta didik. Informasi yang dihasilkan oleh AI perlu diverifikasi oleh guru agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, AI tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pendidik, melainkan berfungsi sebagai alat yang membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru tetap memiliki tanggung jawab dalam membimbing peserta didik, mengembangkan karakter, serta memastikan penggunaan AI dilakukan secara etis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan keseluruhan hasil kajian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Keunggulan media tersebut terletak pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang interaktif, adaptif, personal, dan mampu memberikan umpan balik secara langsung. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kebijakan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta penyusunan pedoman penggunaan AI yang etis menjadi langkah penting untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI dalam pendidikan dasar.

Keterkaitan dengan Tujuan Penelitian

Pembahasan ini menunjukkan bahwa hasil sintesis literatur mendukung tujuan penelitian, yaitu mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian yang dianalisis secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi AI dalam media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa, sekaligus memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan AI dapat menjadi salah satu strategi yang relevan untuk mendukung transformasi pembelajaran di sekolah dasar pada era digital.

SIMPULAN

Perkembangan Artificial Intelligence (AI) memberikan peluang yang besar dalam mendukung inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan AI memungkinkan guru menciptakan berbagai media yang lebih menarik, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, kuis digital, cerita bergambar, permainan edukatif, dan lembar kerja digital. Media tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Penggunaan media pembelajaran berbasis AI juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, serta memberikan umpan balik secara cepat. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan AI harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa. Meskipun menawarkan berbagai manfaat, penerapan AI dalam pendidikan masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kompetensi digital guru yang belum merata, risiko ketidakakuratan informasi, serta isu keamanan data dan etika penggunaan teknologi. Oleh karena itu, guru tetap memiliki peran utama sebagai fasilitator, pembimbing, evaluator, dan penanam nilai karakter. AI hendaknya diposisikan sebagai alat bantu yang mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Dengan pemanfaatan yang bijaksana, terarah, dan bertanggung jawab, media pembelajaran interaktif berbasis Artificial Intelligence dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa sekolah dasar di era pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adilla Nur Jihan, A. D. (2026). *Analisis pemanfaatan kecerdasan buatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. **PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**.
2. Alam, A. (2022). *Possibilities and apprehensions in the landscape of artificial intelligence in education*. *2022 International Conference on Computational Intelligence and Computing Applications (ICCICA)*, 1–8.
3. Baharuddin, L. F. (2024). *Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*.
4. Baharuddin, Y. A. (2024). *Evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*.
5. Fitria, T. N. (2023). *The use of Artificial Intelligence in education (AIED): Can AI replace the teacher's role?* *Epigram*, 165–187.
6. Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). *Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 1104–1113.
7. Herlina Rusdi, R. E. (2025). *Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. **PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**.
8. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
9. Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artificial Intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1, 100001. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001>
10. Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
11. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
12. Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
13. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
14. Nyimas Amelia Andri, A. R. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA*. *Journal COLLASE*, 655–662.

15. OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
16. Pedro, F., Subosa, M., Rivas, A., & Valverde, P. (2019). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities for sustainable development*. UNESCO.
17. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
18. Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
19. Selviana Ronsumbre, T. R. (2023). *Pembelajaran digital dengan kecerdasan buatan (AI): Korelasi AI terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Educatio*, 1464–1471.
20. Siti Muthia, E. A. (2026). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Journal of Primary Education Research*.
21. Spector, J. M. (2020). Artificial intelligence and intelligent tutoring systems. In *Learning, Design, and Technology*. Springer.
22. UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>
23. Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
24. Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2017). *Handbook of self-regulation of learning and performance* (2nd ed.). Routledge.