

PENERAPAN “MAGIC SCHOOL AI” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT DI KELAS IV SDN TANAH KALI KEDINDING I

Nika Aulia¹, Dewi Lafayza Khaleda Zia², Nur Laili Samak³, Surfilda Dwi Atika⁴, Ikbar Ar
Rohman⁵, Ika Dian Rahmawati⁶

Universitas Trunojoyo Madura¹²³⁴⁵⁶

pos-el: nikaaulia204@gmail.com¹, dewilafaza13@gmail.com², lailiursa@gmail.com³,
surfildadwi@gmail.com⁴, ikbarpgsd22@gmail.com⁵, Ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id⁶

ABSTRAK

Setiap makhluk yang bernyawa membutuhkan pendidikan dan memiliki hak yang sama untuk memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya. Pendidikan merupakan proses yang membantu seseorang mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya untuk dapat bertahan dan menghadapi tuntutan zaman. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* mulai banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Belajar perlu adanya motivasi untuk memaksimalkan proses penyerapan ilmu. Variasi pembelajaran sebagai motivasi belajar diperuntukkan bagi anak-anak yang masih mengenyam pendidikan sekolah dasar, sehingga meminimalisir rasa bosan pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa Sekolah Dasar kelas IV melalui penerapan *Magic School AI*. Metode penelitian yang digunakan yakni metode *pre-experimental design* dengan desain *one-shot case study*. Pengumpulan data dilaksanakan selama 2 kali pertemuan berbantuan menggunakan lembar observasi sebagai alat ukur penilaiannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Magic School AI* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari presentase motivasi belajar siswa yang sebelumnya skor sebesar 46,88% dan setelah adanya penerapan pembelajaran menggunakan *Magic School AI* meningkat menjadi 57,99%.

Kata kunci : Motivasi, *Magic School AI*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Every living being needs education and has the same right to obtain as much knowledge as possible. Education is a process that helps a person develop all of their potential to be able to survive and face the demands of the times. In the current digital era, the utilization of Artificial Intelligence (AI) technology has begun to be widely used in education. Learning requires motivation to maximize the process of absorbing knowledge. Learning variations as learning motivation are intended for children who are still in elementary school, so as to minimize boredom during the learning process. This study aims to determine the learning motivation of elementary school students in grade IV through the application of Magic School AI. The research method used was a pre-experimental design method with a one-shot case study design. Data collection was conducted over 2 meetings using observation sheets as assessment measurement tools. The results showed that the use of Magic School AI learning media had a positive effect on student learning motivation. This was indicated by the percentage of student learning motivation which previously scored 46.88% and after implementing learning using Magic School AI increased to 57.99%.

Keywords: Motivation, *Magic School AI*, Elementary School

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses untuk membantu siswa dalam mengembangkan seluruh potensinya,

sehingga memiliki berbagai kemampuan yang berguna untuk menghadapi tuntutan dan tantangan zaman di masa mendatang (Harahap, K. G. & Pradana, H., 2024).

Pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan makhluk hidup. Setiap makhluk yang masih bernyawa membutuhkan pendidikan dan memiliki hak yang sama untuk memperoleh ilmu sebanyak mungkin agar menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkompoten. Di mana, setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan tanpa memandang latar belakang ekonomi, tingkat kecerdasan, maupun usia. Sebab, pendidikan adalah bekal yang sangat berharga bagi kehidupan manusia di masa kini maupun masa depan.

Pendidikan bukan hanya sekedar proses pembelajaran melainkan kegiatan yang komprehensif yang tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi dari pengajar, tetapi juga mencakup serangkaian aktivitas terencana dan metode yang sistematis untuk memaksimalkan capaian pembelajaran (Arnidha, 2018). Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengutamakan keaktifan siswa, di mana mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi dituntut untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan melalui berbagai aktivitas yang beragam seperti diskusi kelompok, pengerjaan proyek praktik, pelaksanaan eksperimen, penyampaian presentasi, serta berbagai kegiatan interaktif lainnya yang mendukung pemahaman siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, diperlukan langkah-langkah strategis yang mencakup perencanaan pembelajaran yang matang, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemanfaatan

media pembelajaran yang tepat, serta pelaksanaan evaluasi yang berkelanjutan.

Media adalah alat penyampai informasi. Dalam konteks pendidikan, sebuah alat dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyalurkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar (Hasan, 2021). Media berperan sebagai alat penyalur informasi dalam proses pembelajaran. Sebuah alat dapat dikategorikan sebagai media pendidikan ketika digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada penggunaan media yang sesuai. Media merupakan unsur penting dalam pendidikan yang tidak dapat diabaikan, sebab tanpa media yang sesuai, proses pembelajaran tidak dapat mencapai hasil maksimal. Hal ini telah diakui dalam dunia pendidikan selama bertahun-tahun, di mana para guru telah merasakan manfaatnya dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Sejarah panjang penggunaan media dalam pendidikan terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi, menghadirkan berbagai bentuk dan jenis media yang semakin inovatif. Implementasi media pembelajaran secara tepat telah menunjukkan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Kecerdasan Buatan *Artificial Intelligence (AI)* yaitu konsep yang berkembang pada era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*, yang mengintegrasikan teknologi pemrograman komputer, pembelajaran mesin, serta komponen perangkat keras dan lunak. *AI* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip ilmiah yang meniru cara kerja neuron dalam otak manusia, dengan mengimplementasikan solusi teknologi

canggih melalui pendekatan rekayasa balik untuk menciptakan sistem kecerdasan buatan (Zahara, 2023). Dalam konteks pendidikan, teknologi Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam sistem pembelajaran. Penggunaan platform pembelajaran digital, kecerdasan buatan (*AI*), *realitas virtual (VR)*, dan *augmented reality (AR)* telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Integrasi teknologi Industri 4.0 dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan menjalani aktivitas rutin. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan produktivitas, tetapi juga memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai aspek kehidupan. Transformasi digital ini juga mendorong munculnya berbagai inovasi dan model bisnis baru yang berbasis teknologi.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* mulai banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Salah satu aplikasi yang mulai dikenal dan digunakan yaitu *Magic School AI*, yang membantu guru dalam menciptakan materi pelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Menurut Oktavia & Suseno (2024), penggunaan media berbasis *AI* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Di mana, pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi

siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat dibutuhkan terutama di sekolah dasar, agar siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung di dalam kelas. Penggunaan *Magic School AI* memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran dan latihan soal dengan lebih mudah dan cepat. Hal ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi perubahan wujud zat dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga termotivasi untuk ikut berpikir dan benar-benar memahami materi yang sedang dipelajari.

Motivasi merupakan suatu dorongan internal yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu, baik secara sadar maupun tidak sadar, dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan (Andriani, 2019). Motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan pembelajaran, baik yang bersumber dari dalam diri (*internal*) maupun dari luar diri (*eksternal*). Dorongan ini memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menciptakan semangat dan gairah belajar yang berkelanjutan, menjadi komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang efektif, serta mendorong siswa untuk tekun dan gigih dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, tetapi juga berperan sebagai penggerak yang mengarahkan siswa untuk melakukan upaya-upaya konkret dalam

mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi ini mendorong siswa untuk mengembangkan strategi belajar yang efektif, mempertahankan fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran, serta mengatasi berbagai tantangan dan hambatan dalam belajar.

Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi yang sudah dijelaskan. Diandaru (2023) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu mencari strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *Magic School AI* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Tanah Kali Kedinding I, khususnya pada materi perubahan wujud zat. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis AI. Dengan melihat hasil penelitian ini, diharapkan guru dapat lebih memahami manfaat penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, SDN Tanah Kali Kedinding 1 belum menerapkan pembelajaran menggunakan AI. Pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut

menggunakan media pembelajaran kongkreet.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa selama mereka menggunakan "*Magic School AI*" sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut Ma'fud & Abidin (2025) yang mengemukakan bahwasannya saat ini, kebanyakan siswa sudah mengenal dan menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk belajar maupun keperluan pribadi. Menurut Putri, Mahfudzah, & Khaerunnisa (2024) yang mengemukakan bahwa *Magic School AI* dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan berbagai fitur kecerdasan buatan.

Rencana kegiatan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat tahap utama. Pada tahap persiapan, tim peneliti akan fokus pada penyusunan instrumen penelitian yang mencakup lembar observasi, angket, dan tes. Selain itu, tim juga akan mempersiapkan perangkat pembelajaran berbasis "*Magic School AI*" dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta guru kelas IV. Untuk memastikan kelancaran implementasi, akan diberikan pengertian singkat kepada guru tentang penggunaan "*Magic School AI*".

Rencana kegiatan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat tahap utama. Pada tahap persiapan, peneliti akan fokus pada penyusunan instrumen penelitian yang mencakup lembar wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Selain itu, penelitian juga akan mempersiapkan perangkat pembelajaran berbasis "*Magic School AI*" dan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta guru kelas IV.

Untuk memastikan kelancaran implementasi, akan diberikan pengertian singkat kepada guru tentang penggunaan "*Magic School AI*".

Memasuki tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan wawancara dengan guru kelas IV. Selanjutnya, pembelajaran akan dilaksanakan menggunakan "*Magic School AI*" dalam materi Perubahan Wujud Zat. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti akan melakukan observasi dan mendokumentasikan seluruh aktivitas pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, peneliti akan dilakukan menyebarkan angket motivasi belajar kepada siswa kelas IV. Dan tahap terakhir adalah analisis data, di mana peneliti akan mengolah data hasil observasi, menganalisis hasil angket motivasi belajar, serta menganalisis hasil wawancara. Semua data yang terkumpul akan diolah dan dianalisis secara komprehensif untuk mendapatkan kesimpulan yang valid tentang efektivitas penggunaan "*Magic School AI*" dalam pembelajaran.

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang belum bersifat pasti yang bersifat jawaban awal atau perkiraan awal yang dibuat oleh peneliti terhadap permasalahan penelitian, yang menunjukkan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih (Sri Rochani Mulyani, 2021). Dari beberapa pernyataan diatas maka akan ditarik suatu kesimpulan hipotesa penelitian

H1: Penerapan *Magic School AI* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

H2: Penerapan *Magic School AI* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Devista Dwi Hapsari, Gizza Yasmin Ramadhani, dan Nadia Islami Ikramullah dengan judul *Literature Review: Pengaruh Artificial Intelegence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*, menyatakan bahwasanya penerapan AI dinilai mampu memberikan umpan balik yang baik terhadap siswa, sehingga dengan penerapan AI tersebut siswa memahami materi dengan lebih baik dan mampu memperbaiki kesalahan siswa dengan baik. Keberhasilan penggunaan AI dalam pembelajaran adanya faktor dari pengetahuan, kesiapan guru terhadap AI tersebut serta infrastruktur yang mendukung.

Penelitian yang lain ditulis oleh Saiful Amir, dan Nurul Ajima Ritonga dengan judul *Pengaruh Aplikasi AI Terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMP NU Medan* menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi AI dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dengan meningkatnya rasa ingin tahu oleh siswa terhadap aplikasi AI yang digunakan.

Penelitian lain pula yang ditulis oleh Selviana Ronsumer, Titik Rukmawati, Adi Sumarsono, dan Richard Samuel Waremra yang berjudul *Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI) : Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa* menjelaskan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif dalam motivasi belajar siswa karena penggunaan media pembelajaran dengan teknologi memberikan hal baru terhadap siswa sehingga siswa memberikan respon yang berbeda dengan penggunaan media pembelajaran *non technology*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding I tepatnya di Jalan Kalilom Lor Indah No. 1-3, Tanah Kali Kedinding, Kenjeran, Surabaya Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian ini di bulan April-Mei pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data berupa teknik *random sampling*. Pengambilan sampel dengan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi bagian dari sampel, maka penelitian ini diambil kelas sampel yaitu kelas IV dengan jumlah 25 siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni metode *pre-experimental design* dengan menggunakan satu kelas yang diberi perlakuan tanpa kelas kontrol. Disebut *pre-experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, sebab adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah *one-shot case study*. Desain yang dapat dengan satu kelas diberi perlakuan. Selanjutnya setiap pertemuan dilaksanakan penilaian menggunakan lembar observasi sebagai alat ukur motivasi belajar siswa.

Pegumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Metode angket dipakai dalam penelitian ini untuk melihat respon siswa. Terakhir metode dokumentasi sebagai sarana mengumpulkan data populasi penelitian seperti nama siswa dan bukti pelaksanaan selama perlakuan berlangsung.

Selanjutnya, data ini dianalisis menggunakan jenis analisis deskriptif kuantitatif. Analisis terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tanah Kali Kedinding I.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran yang telah peneliti laksanakan selama dua kali pertemuan, peneliti melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi "*Magic School AI*". Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti perlu dibandingkan dengan aspek motivasi belajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran berbasis "*Magic School AI*" saat penelitian dengan aspek motivasi belajar yang telah dikemukakan oleh ahli. Berdasarkan Tabel 1 tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi "*Magic School AI*" dapat diketahui motivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Motivasi yang terlihat dari perilaku siswa sudah sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sardiman (2016) dalam Candra, E., dkk. (2023) yang terdiri atas: 1) tekun dalam menyelesaikan tugas, 2) bekerja keras dalam mengatasi kesulitan, 3) menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi sebagai orang dewasa, 4) bekerja secara mandiri, 5) mudah bosan dengan tugas, 6) mempertahankan pendapat, 7) sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini, 8) senang menemukan dan mencari masalah.

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Penerapan Media Belajar Magic School AI

| No | Indikator Motivasi Belajar | Pertemuan I/sebelum penerapan (%) | Pertemuan II/ sesudah penerapan (%) |
|----|---------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| 1 | Tekun menghadapi | 44 | 77,33 |
| 2 | Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) | 26,66 | 26,66 |

| | | | |
|---------------------------------|------------------------------------------------------|-------|-------|
| 3 | Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah | 66 | 66 |
| 4 | Lebih senang bekerja mandiri | 50,66 | 84 |
| 5 | Dapat mempertahankan pendapatnya | 22 | 22 |
| 6 | Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal | 72 | 72 |
| Rata-rata skor motivasi belajar | | 46,88 | 57,99 |

Pada Tabel 1 penulis menyajikan skor motivasi dalam bentuk persen dari observasi yang dilakukan. Hasil analisis lembar observasi motivasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada beberapa indikatornya dari pertemuan pertama dan kedua. Hal ini terlihat pada baris terakhir Tabel 1 yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari pertemuan pertama dengan skor rata-rata 46,88% kemudian menjadi 57,99% di pertemuan kedua. Oleh karena itu setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media "*Magic School AI*", secara umum motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tanah Kali Kedinding I meningkat. Hal ini sesuai menurut Putri, Mahfudzah, & Khaerunnisa (2024) yang mengemukakan bahwa *Magic School AI* dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan berbagai fitur kecerdasan buatan. Platform ini memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara aktif melalui fitur-fitur yang interaktif. Salah satu kelebihanannya adalah kemampuan untuk menyusun rencana pembelajaran yang sederhana dan mudah dimengerti. Dengan teknologi yang dimilikinya, *Magic School AI* bisa mengenali cara belajar masing-masing siswa dan menyesuaikan materi

sesuai dengan kebutuhan mereka. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar setiap indikator, berikut ini pembahasan masing-masing indikatornya:

1. Tekun menghadapi tugas

Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 44% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 77,33% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 33,33%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Magic School AI* berhasil meningkatkan ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas. Peningkatan ini mungkin disebabkan oleh sistem pembelajaran yang lebih terstruktur dan interaktif, membuat siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka.

2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)

Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 26,66% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 26,66% sehingga tidak mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan bahwa *Magic School AI* belum efektif dalam meningkatkan ketahanan siswa dalam menghadapi kesulitan. Mungkin diperlukan strategi tambahan untuk membangun resiliensi dan ketahanan mental siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

3. Menunjukkan minat terhadap bermacam macam masalah

Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 66% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 66% sehingga tidak mengalami peningkatan. Meskipun tidak ada peningkatan, angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah

memiliki ketertarikan yang cukup baik terhadap berbagai masalah pembelajaran. Namun, masih ada ruang untuk peningkatan dalam membangun rasa ingin tahu siswa.

4. Lebih senang belajar mandiri

Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 50,66% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 84% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 33,34%. Ini adalah pencapaian yang sangat positif, menunjukkan bahwa *Magic School AI* berhasil mendorong kemandirian belajar siswa. Platform ini tampaknya berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri.

5. Dapat mempertahankan pendapatnya

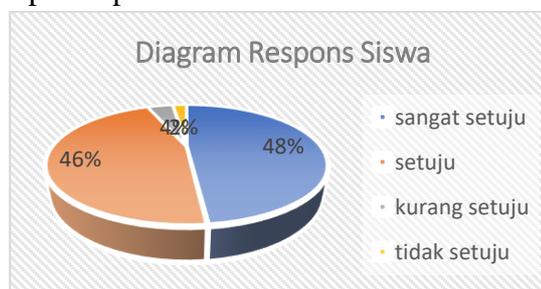
Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 22% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 22% sehingga tidak mengalami peningkatan. Angka yang relatif rendah ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berargumentasi dan mempertahankan pendapat masih perlu banyak pengembangan. Mungkin diperlukan fitur atau aktivitas khusus yang melatih kemampuan argumentasi.

6. Senang mencari dan memecahkan masalah pada soal soal

Data sebelum dilaksanakan menggunakan "*Magic school AI*" dengan memperoleh hasil presentase 72% dan setelah melakukan penerapan memperoleh hasil presentase 72% sehingga tidak mengalami peningkatan. Meskipun tidak ada peningkatan, angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki minat yang baik dalam pemecahan masalah. Ini bisa menjadi

dasar yang kuat untuk pengembangan pembelajaran lebih lanjut.

Magic School AI menunjukkan dampak positif yang signifikan terutama dalam aspek kemandirian belajar dan ketekunan menghadapi tugas. Namun, masih ada beberapa aspek yang membutuhkan perhatian khusus, terutama dalam hal ketahanan menghadapi kesulitan dan kemampuan mempertahankan pendapat. Mungkin diperlukan pengembangan fitur-fitur tambahan atau strategi pembelajaran yang lebih spesifik untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut.



Gambar 1. Grafik repons siswa

Respon siswa terhadap penggunaan *Magic School AI* dalam pembelajarannya didapatkan dengan melakukan perhitungan. Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan siswa merespon sangat setuju sebanyak 48,26%, siswa dengan respon setuju 45,65%, siswa dengan kurang setuju 3,91%, dan siswa yang merespon tidak setuju 2,17% dari jumlah total data yang diambil. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya Sebagian besar siswa merespon sangat setuju dan setuju hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar dengan menggunakan *Magic School AI*. Hal ini sesuai menurut Ma'fud & Abidin (2025) yang mengemukakan bahwasannya saat ini, kebanyakan siswa sudah mengenal dan menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk belajar maupun keperluan pribadi. Teknologi ini dirancang

untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan mendukung proses belajar mengajar. Jika digunakan dengan baik, AI bisa meningkatkan semangat belajar siswa karena memberikan akses informasi yang cepat, memungkinkan siswa belajar secara mandiri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Magic School AI* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Tanah Kali Kedinding I. Terutama pada materi perubahan wujud zat, media ini terbukti membantu siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Penggunaan teknologi ini membuat siswa lebih rajin menyelesaikan tugas dan lebih mandiri dalam proses belajar. Dari hasil observasi, terlihat adanya peningkatan skor motivasi siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Artinya, setelah menggunakan *Magic School AI*, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa pembelajaran dengan *Magic School AI* menyenangkan dan bermanfaat.

Teknologi berbasis kecerdasan buatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berpikir, memahami, dan menyelesaikan latihan dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai gaya belajar masing-masing. Namun, ada beberapa aspek motivasi yang belum

mengalami peningkatan, seperti kemampuan siswa dalam mempertahankan pendapat dan menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, ke depannya perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran berbasis AI, agar bisa membantu siswa meningkatkan semua aspek motivasi belajar secara menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amir, S., & Ritonga, N. A. (2024). *Pengaruh Aplikasi AI terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMP NU Medan*. 07(01), 7383–7392.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aneng Dewi Saputri, Hartono, L. H. (2016). Integrasi Tembang Pocung Dalam Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pada Tema Alat Optik Untuk Mendeskripsikan Sikap Ilmiah Dan Motivasi BSikap, M., Dan, I., & Belajar, M. (2016). Integrasi Tembang Pocung Dalam Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pada Tema A. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 85–94. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/download/13627/7479>
- Arnidha, Y., Noerhasmalina, Rekawati D. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edumath*, 4(2), 45-46.
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmjatang.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Empati, J., Hapsari, D. D., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. (2024).

- LITERATURE REVIEW :
PENGARUH ARTIFICIAL
INTELLIGENCE (AI) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK. 13.*
- Harahap, K. G. & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*. 06(03), 17218-17219.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media group.
- Ma'fud, S., Abidin, Z. (2025). *Analisis literasi ai siswa terhadap prestasi dan motivasi belajar biologi siswa tingkat menengah atas*. 6(2), 844–857.
- Mulyani, S. R. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Oktavia, D. H., & Suseno, G. (2024). PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA: POTENSI DAN TANTANGAN *Article History. Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1680. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.876>
- Putri, R. N., & Mahfudzah, K. I. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Media Magic School Berbasis Artificial Intelligence (AI) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2022, 1746–1754.
- Ronsumbre, S., Rukmawati, T., Sumarsono, A., & Waremra, R. S. (2023). Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1464–1474. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5761>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan 27)*. Bandung: Alfabeta. Halalaman 74.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>