PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *ARTIFICAL INTELLEGANCE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PPKN MATERI SEJARAH KELAHIRAN PANCASILA DI SMPN 2 LAMONGAN TAHUN 2024/2025

Akhmat Ikhsan Ma'sum[1], Yayuk Chayatun Machsunah[2], Ety Youhanita[3]

[1,2,3]*Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya*
E-mail : [1]ikhsanaja5758@gmail.com, [2]yayukchayatunmachsunah@unipasby.ac.id, [3]etyyouhanita@unipasby.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a message intermediary from the sender to the recipient in printed or non-printed form so that the recipient has the motivation to learn to obtain satisfactory learning outcomes). Learning motivation is an internal and external drive that encourages someone to carry out learning activities. The use of learning videos aims to improve the learning process in a more interactive, interesting, and effective way. By utilizing the advantages of this media, it is hoped that students can understand the material better, actively participate in learning, and achieve optimal learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of AI videos on student learning motivation at SMPN 2 Lamongan. This study uses a quantitative descriptive research design. The sample of this study was 30 respondents in class VII. While the sampling technique used purposive sampling. Testing of research instruments with validity and reliability tests. The results of the hypothesis test can be concluded that the AI video media variable (X) has an effect on the learning motivation variable (Y). This can be seen from the simple linear regression test with a significant value of 0.00 < 0.05.

Keywords : *Learning Motivation, AI Video Media*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. (Nisaul B, Yayuk CM, 2022). Media ini tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga mencakup berbagai jenis teknologi yang dapat mendukung pembelajaran. Pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan, menstimulus minat belajar siswa, dan menjadi sumber belajar yang efektif baik untuk individu maupun kelompok. Dan media dapat berfungsi untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.(Roberta Uron Hurit, Majidatul Ahmala, 2021)

Ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu, media cetak, media audio, dan media audiovisual. Pendapat ahli mengatakan bahwa pentingnya pemilihan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta memperhatikan karakteristik peserta didik dan konteks belajar. (Lestari, 2020). Media pembelajaran ini tidak hanya menawarkan cara penyampaian informasi yang lebih menarik, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. (Sanjaya, 2006). Video pembelajaran berbasis AI memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik. AI dapat menganalisis perilaku belajar siswa, memberikan rekomendasi materi, serta menyesuaikan tingkat kesulitan konten sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. (Bukhori, 2024). Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, dan memiliki minat yang tinggi untuk belajar. (A.M., 2011). Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dipengaruhi oleh kebutuhan pencapaian. Individu yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya ingin meraih sukses dan mendapatkan pengakuan, yang memotivasi mereka untuk belajar dan mengatasi tantangan. (Mayasari, 2023). Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil akademis mereka, siswa yang termotivasi cenderung lebih terlibat dalam proses belajar. (Mayasari, 2023). Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam dan penguasaan materi. Motivasi belajar membantu siswa untuk tetap gigih dalam menghadapi tantangan. Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka lebih cenderung untuk tidak menyerah ketika menghadapi kesulitan, yang memungkinkan mereka untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan akademis

Motivasi yang kuat dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. (Susanti, 2020). Ketika mereka merasa termotivasi dan berhasil mencapai tujuan belajar, rasa percaya diri mereka meningkat, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi sikap mereka terhadap belajar di masa depan. (Kompri, 2017)Siswa yang termotivasi biasanya memiliki nilai yang lebih baik, lebih banyak pencapaian, dan perkembangan keterampilan yang lebih baik dalam berbagai mata pelajaran khususnya mata pelajaran PPKn. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibantu oleh AI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Thalib et al., 2024). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan

menarik, serta memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan media, tetapi juga pada pengaruh psikologis dan motivasional yang dapat dihasilkan dari pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMPN 2 Lamongan pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila dibutuhkan riset yang lebih mendalam terkait proses pembelajaran yang sudah berlangsug. Dengan adanya riset pada siswa kelas VII di SMPN 2 Lamongan ini diharapkan siswa tersebut mengalami perubahan atau berdampak positif. Tujuan dari pengaplikasian media pembelajaran pada salah satu kelas yang menempuh mata pelajaran PPKn adalah untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media pembelajaran agar motivasi belajar siswa meningkat. Oleh sebab itu penelitian kali ini akan berjudul : "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video *Artifical Intellegance* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C Mata Pelajaran PPKn Materi Sejarah Kelahiran Pancasila di SMPN 2 Lamongan Tahun 2024/2025".

Method

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif . Lokasi penelitian adalah di SMPN 2 Lamongan. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2025 selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII C yang ada di SMPN 2 Lamongan, yang menerima materi PPKn Sejarah Kelahiran Pancasila. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII C dengan pertimbangan jumlah siswa 30 yang terbagi 15 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran video AI (X). variabel terikat adalah Motivasi Belajar Siswa (Y). Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data **:** Observasi, Dokumentasi dan Kuisioner (Angket). Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur Skala Likert.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Suatu Instrumen yang dapat dikatakan valid apabila mengungkap suatu data dengan tepat. Untuk memperoleh hal tersebut peneliti memilih menggunakan SPSS 25 For Windows. Uji validitas ditunjukkan dengan membandingkan r hitung dengan nilai r tabel dari pengelolaan 30 responden yang digunakan dalam penelitian ini dengan signifikasi 5%. Apabila r hitung diperoleh dari tabel SPSS maka butir atau variabel yang diteliti adalah valid. Berikut merupakan hasil uji validitas dari 10 pernyataan kepada 30 responden.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X110	TOTAL
X.1	Pearson Correlation	1	,505**	,631**	,574**	,193	,451*	,677**	,208	,685**	,631**	,761**
	Sig. (2-tailed)		,004	,000	,001	,306	,012	,000	,269	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X.2	Pearson Correlation	,505**	1	,638**	,648**	,327	,408*	,691**	,335	,637**	,638**	,794**
	Sig. (2-tailed)	,004		,000	,000	,078	,025	,000	,070	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X.3	Pearson Correlation	,631**	,638**	1	,628**	,193	,721**	,670**	,225	,631**	,803**	,843**

	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,307	,000	,000	,231	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X4	Pearson Correlation	,574**	,648**	,628**	1	,219	,537**	,810**	,418*	,389*	,628**	,804**
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,000		,244	,002	,000	,021	,033	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X15	Pearson Correlation	,193	,327	,193	,219	1	-,004	,234	,747**	,261	,124	,443*
	Sig. (2-tailed)	,306	,078	,307	,244		,983	,214	,000	,164	,514	,014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X16	Pearson Correlation	,451*	,408*	,721**	,537**	-,004	1	,572**	,066	,451*	,663**	,676**
	Sig. (2-tailed)	,012	,025	,000	,002	,983		,001	,728	,012	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X17	Pearson Correlation	,677**	,691**	,670**	,810**	,234	,572**	1	,382*	,612**	,737**	,875**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,214	,001		,037	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X18	Pearson Correlation	,208	,335	,225	,418*	,747**	,066	,382*	1	,208	,163	,511**
	Sig. (2-tailed)	,269	,070	,231	,021	,000	,728	,037		,269	,390	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X.9	Pearson Correlation	,685**	,637**	,631**	,389*	,261	,451*	,612**	,208	1	,695**	,761**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,033	,164	,012	,000	,269		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	,631**	,638**	,803**	,628**	,124	,663**	,737**	,163	,695**	1	,834**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,514	,000	,000	,390	,000		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,761**	,794**	,843**	,804**	,443*	,676**	,875**	,511**	,761**	,834**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,014	,000	,000	,004	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari hasil pengujian validitas diatas dapat dilihat pada tabel bahwa keseluruhan item variabel peneliti mempunyai r tabel < r hitung, sehingga keseluruhan item Variabel penelitian adalah valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan pernyataan yang diajukan dapat digunakan untuk mengukur.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	,484**	,648**	,563**	,425*	,449*	,472**	,390*	,167	,132	,660**
	Sig. (2-tailed)		,007	,000	,001	,019	,013	,008	,033	,378	,487	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y2	Pearson Correlation	,484**	1	,779**	,566**	,588**	,626**	,589**	,566**	,243	,249	,803**
	Sig. (2-tailed)	,007		,000	,001	,001	,000	,001	,001	,195	,185	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y3	Pearson Correlation	,648**	,779**	1	,619**	,505**	,657**	,537**	,619**	,093	,181	,792**

	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,004	,000	,002	,000	,624	,338	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y4	Pearson Correlation	,563**	,566**	,619**	1	,503**	,639**	,598**	,579**	,216	,073	,754**
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,000		,005	,000	,000	,001	,251	,701	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y5	Pearson Correlation	,425*	,588**	,505**	,503**	1	,624**	,504**	,590**	,130	,416*	,742**
	Sig. (2-tailed)	,019	,001	,004	,005		,000	,005	,001	,493	,022	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y6	Pearson Correlation	,449*	,626**	,657**	,639**	,624**	1	,773**	,780**	,207	,428*	,878**
	Sig. (2-tailed)	,013	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,272	,018	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y7	Pearson Correlation	,472**	,589**	,537**	,598**	,504**	,773**	1	,761**	,051	,190	,775**
	Sig. (2-tailed)	,008	,001	,002	,000	,005	,000		,000	,789	,314	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y8	Pearson Correlation	,390*	,566**	,619**	,579**	,590**	,780**	,761**	1	,295	,326	,835**
	Sig. (2-tailed)	,033	,001	,000	,001	,001	,000	,000		,113	,079	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y9	Pearson Correlation	,167	,243	,093	,216	,130	,207	,051	,295	1	,295	,385*
	Sig. (2-tailed)	,378	,195	,624	,251	,493	,272	,789	,113		,113	,035
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	,132	,249	,181	,073	,416*	,428*	,190	,326	,295	1	,465**
	Sig. (2-tailed)	,487	,185	,338	,701	,022	,018	,314	,079	,113		,010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,660**	,803**	,792**	,754**	,742**	,878**	,775**	,835**	,385*	,465**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,035	,010	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari hasil pengujian validitas diatas dapat dilihat pada tabel bahwa keseluruhan item variabel penelitian adalah valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dan pernyataan dapat digunakan untuk mengukur seberapa pengaruh media pembelajaran berbasis video *Artifical Intelellegence* (AI) dengan motivasi belajar siswa di SMP N 2 Lamongan.

Uji reliabilitas dalam analisis statistik berfungsi untuk mengetahui tingkat konsisten suatu angket yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut dapat digunakan dengan akurat serta dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary		
	N	%

Cases	Valid	30	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel output diatas memberikan informasi terkait jumlah responden (N) yang dianalisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 30 responden. Karena tidak ada data yang kosong (responden terpenuhi semua) maka jumlah valid adalah 100%.

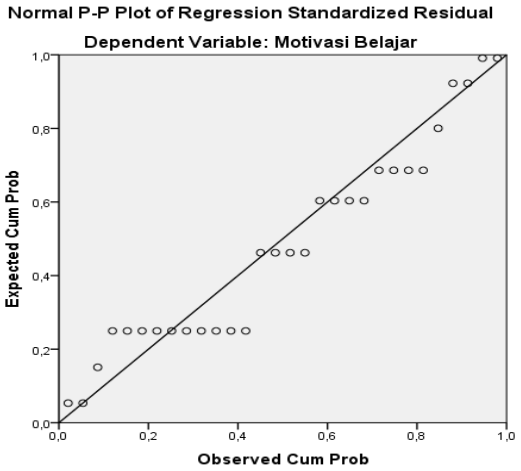
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,902	10

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

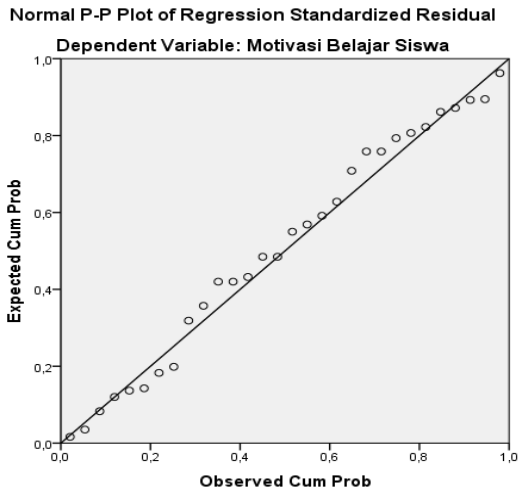
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,890	10

Dari tabel output di atas diketahui bahwa N of items (banyak item atau butir pernyataan angket) pada variabel X yaitu 10 buah item dan pada variabel Y yaitu 10 buah item dengan nilai *Cronbach's alpha* ,902 padavariabel X dan ,890 pada variabel Y. Karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,902 > 0,60 dan 0,890 > 0,60 maka bagaimana pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel atau semua item item pertanyaan angket adalah reliabilitas atau konsisten.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Bisa dikatakan normal apabila titik-titik pada gmbar mengikuti garis diagonal.



Gambar 2. Grafik Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana. Uji regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada dua hal yakni membandingkan signifikasi dengan nilai probilitas 0,05.jika nilai kurang dari 0.05,artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaiknya jika nilai signifikasi lebih dari 0.05, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 6. Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9,836	3,066		3,208	,003
	Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Artifical Intelligence	,718	,092	,828	7,807	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket di SMP 2 N Lamongan bahwa Motivasi belajar memperoleh total skor yaitu 1004 dengan 10 pernyataan dan 30 responden menghasilkan kategori rendah berjumlah 1 responden, kategori sedang berjumlah 2 responden, dan kategori tinggi memiliki 27 responden. Hal ini dapat menunjukkan bahwa hasil pengisian angket motivasi belajar siswa kelas VII C SMP N Lamongan dapat dikategorikan tinggi. Karena hasil yang didapatkan yaitu 27 responden dengan kategori tinggi.

Sedangkan hasil angket dengan 10 pernyataan dan 30 responden menghasilkan total skor 987 dengan kategori 1 responden rendah, kategori sedang 3 responden, sedangkan kategori tinggi

berjumlah 26 responden. Hal ini dapat menunjukkan bahwa hasil pengisian angket Media Pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat dikategorikan tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil angket tersebut memiliki 10 pertanyaan dengan kategori tinggi dari responden yaitu 30 responden siswa SMP N 2 Lamongan.

Berdasarkan Hasil uji regresi linier sederhana memperoleh nilai signifikan 0,00, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana apabila nilai signifikan <0,05 maka variabel X dan Y memiliki pengaruh. Karena nilai signifikan yang diperoleh 0,00<0,05, maka dapat di simpulkan bahwa variabel (X) Media Video Pemanfaatan *AI* memiliki pengaruh terhadap variabel (Y) Motivasi Belajar Siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Era Digital. Penulis : Fajar Dwi Mukti dari Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua, Indonesia yang dimuat pada Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah Vol. 03 No. 2 terbit tahun 2023 mengatakan bahwa : AI sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Dari penelitian ini menjadikan rujukan dalam penelitian bahwa AI efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar di SMPN 2 Lamongan.

Kegiatan pendampingan literasi media digital di Desa Plosowahyu yang dilakukan oleh Machsunah dan Suryanto (2021) berfokus pada pemberdayaan orang tua, khususnya ibu rumah tangga, untuk memanfaatkan media digital dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka. Dalam konteks ini, pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang karakteristik dan dampak media digital terhadap anak, serta bagaimana mereka dapat berperan dalam mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran daring. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh yang dipengaruhi oleh pandemi.

Kaitan dengan penelitian mengenai "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Artificial Intelligence terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PPKn Materi Sejarah Kelahiran Pancasila di SMPN 2 Lamongan Tahun 2024/2025" terletak pada penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dan Artificial Intelligence (AI) memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Machsunah dan Suryanto (2021), pemahaman yang baik tentang media digital tidak hanya penting untuk orang tua, tetapi juga untuk pendidik, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Dalam hal ini, pembelajaran berbasis video dengan teknologi AI dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, seperti sejarah kelahiran Pancasila, melalui visualisasi yang lebih jelas dan interaktif. AI juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menghubungkan dua aspek penting dalam dunia pendidikan: literasi media digital yang diperlukan oleh orang tua dan guru, serta pemanfaatan teknologi seperti video dan AI dalam mendukung motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang tepat, baik oleh orang tua, guru, maupun siswa, dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh CITRA (2024) mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran di era Revolusi Industri 5.0 di SD IT Teladan Kota Agung Kabupaten Tanggamus mengungkapkan berbagai temuan penting yang dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video dan Artificial Intelligence (AI),

yang dibahas dalam penelitian mengenai "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Artificial Intelligence terhadap Motivasi Belajar Siswa."

Pertama, dalam penelitian CITRA (2024), hasil menunjukkan bahwa penggunaan TIK memberikan pengalaman belajar yang variatif bagi peserta didik, dengan pemanfaatan komputer, proyektor, serta aplikasi pembelajaran seperti Wordwall dan Quizizz. Ini sangat relevan dengan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Kedua, penelitian ini menyoroti tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa, seperti masalah teknis terkait gangguan sinyal internet dan kendala dalam mengoperasikan perangkat teknologi, yang sangat mirip dengan tantangan yang mungkin dihadapi dalam penelitian penggunaan AI dalam pembelajaran. Untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pendidikan, baik itu TIK atau AI, perlu adanya upaya yang terintegrasi untuk mengatasi masalah teknis, seperti penyediaan fasilitas internet yang stabil dan pelatihan bagi guru dan siswa dalam penggunaan teknologi.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan triangulasi data, yang menunjukkan upaya untuk memastikan validitas informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber, baik dari guru, siswa, maupun pihak sekolah. Hal ini penting, karena validitas data juga merupakan aspek krusial dalam penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media berbasis AI terhadap motivasi belajar siswa, agar temuan yang dihasilkan dapat dipercaya dan diterima secara objektif.

Selanjutnya, pendukung dalam pemanfaatan TIK di SD IT Teladan Kota Agung adalah kolaborasi antara guru, siswa, dan kepala sekolah, yang berusaha untuk mengatasi kendala dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal yang serupa dapat diterapkan dalam pemanfaatan AI dalam pembelajaran, di mana kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak pengelola pendidikan sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan inovatif.

Dengan demikian, meskipun konteksnya berbeda (pembelajaran TIK di SD dengan pembelajaran berbasis AI di SMP), kedua penelitian ini saling melengkapi dalam menggambarkan bagaimana teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaatnya dalam pendidikan.

Penelitian CITRA (2024) mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran di era Revolusi Industri 5.0 di SD IT Teladan Kota Agung menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik bagi siswa. Aplikasi-aplikasi seperti Wordwall dan Quizizz yang digunakan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, serta memenuhi tuntutan zaman globalisasi dengan memanfaatkan teknologi terkini, seperti artificial intelligence (AI). Meskipun demikian, penelitian ini juga mencatat adanya beberapa kendala, seperti gangguan sinyal internet dan keterbatasan dalam kemampuan siswa untuk mengoperasikan teknologi.

Hal ini sejalan dengan penelitian tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran video berbasis AI terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 2 Lamongan. Di kedua penelitian tersebut, teknologi digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman, di mana AI berperan dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Kedua penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat keras yang mendukung dan koneksi

internet yang stabil, serta adanya pelatihan untuk guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi tersebut.

Selain itu, kolaborasi antara pihak sekolah, guru, dan siswa menjadi kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi ini. Dalam penelitian CITRA (2024), kepala sekolah dan guru bekerja sama untuk mengatasi kendala yang ada dan memaksimalkan pemanfaatan TIK, sementara di SMPN 2 Lamongan, kolaborasi antara guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI diharapkan dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kendala dalam penggunaan teknologi, pendekatan yang kolaboratif dan dukungan dari seluruh pihak terkait dapat membantu memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian, analisis dan pembahasan terhadap hasil penelitian tentang Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Artifical Intiligence Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Lamongan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video *Artifical Intiligence* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Lamongan yang dimaksud yaitu dengan membiasakan para peserta didik untuk mandiri seperti, dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta kreatif dalam membuat tugas yang diberikan oleh guru dengan Bantuan memanfaatkan Teknologi *AI.*dan berdasarkan hasil dari analisa seluruh data yang di dapatkan dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Video *Artifical Intiligence* Terhadap Motivasi Belajar

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada SMP Negeri 2 Lamongan yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Seluruh warga sekolah, terutama para guru dan siswa kelas VII C, telah memberikan kontribusi yang sangat berarti melalui partisipasi aktif dan kerja sama yang baik selama proses pengumpulan data berlangsung.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada seluruh teman-teman di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya PSDKU Lamongan, khususnya rekan-rekan dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), atas segala bentuk bantuan, semangat, dan dukungan moral yang telah diberikan selama penyusunan penelitian ini. Kebersamaan, motivasi, dan solidaritas yang terjalin sangat membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

A.M., S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grasindo Persada.

Bukhori, M. W. (2024). Implementasi Penggunaan AI Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023. *JUrnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, *03*(02), 50–55.

CITRA, R. (2024). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0 DI SEKOLAH DASAR IT TELADAN*

KOTA AGUNG KABUPATEN TANGGAMUS (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Kompri. (2017). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Rosda Karya.

Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.

Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5).

Nisaul Barokati Seliro Wangi, Yayuk Chayatun Machsunah, M. A. H. (2022). *Model Pembelajaran* (Y. Chayatun M (ed.)). Academia Publication.

Roberta Uron Hurit, Majidatul Ahmala, T. T. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (Moh. Suardi (ed.)). Media Sains Indonesia.

Rusdi, W. K. (2024). Chapter Vi Model Pendidikan Dan Profil Lulusan Era Society 5.0. *PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN ERA SOCIETY*, *5*, 62.

Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Grup.

Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi.* Elex Media Komputindo.

Thalib, A., Trisnawati, E., & Rosnadi. (2024). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *7*(1), 36–41. https://doi.org/10.22460/collase.v7i1.21968.

Machsunah, Y. C., & Suryanto, H. (2021). Pendampingan Dalam Literasi Media Digital bagi Orang tua dan Guru di Desa Plosowahyu Kec. Lamongan Kab. Lamongan. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(02), 42-50.