



Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

¹Indah Aulia Putri, ²Jaslin Ikhsan

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: indah0117fmipa.2022@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Integrasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) dalam pendidikan telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan adaptif. Namun, pemanfaatan AI sebagai alat penciptaan media serta pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik belum banyak dikaji secara mendalam. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengembangan teknologi AI secara umum, tanpa mengeksplorasi secara khusus bagaimana AI digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan perannya dalam memengaruhi respons emosional peserta didik. Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) berdasarkan pedoman PRISMA 2020, penelusuran pada basis data Google Scholar, ScienceDirect, dan Scopus untuk periode 2021–2025 menghasilkan 12 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil analisis menunjukkan bahwa platform AI generatif, seperti Canva AI, Gamma AI, dan Lumen5, terutama meningkatkan efisiensi dalam pembuatan media visual dan video, sementara sistem seperti Hear Me Application menawarkan solusi adaptif untuk meningkatkan aksesibilitas. Media pembelajaran yang dihasilkan dengan bantuan AI terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan melalui tampilan visual yang menarik, interaktivitas, serta personalisasi yang mendorong keterlibatan emosional. Adapun tantangan utama dalam implementasinya meliputi kesenjangan literasi digital di kalangan pendidik serta perlunya intervensi manusia dalam pengembangan konten media berbasis AI. Penelitian ini menegaskan bahwa AI memiliki potensi untuk mengotomatisasi pembuatan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam memilih platform AI yang tepat, memahami perannya dalam menumbuhkan minat belajar, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan implementasinya.

Keywords: Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Systematic Literature Review, Generative AI

PENDAHULUAN

Rendahnya minat belajar merupakan salah satu masalah krusial dalam pendidikan karena menjadi pemicu awal munculnya motivasi dan keterlibatan peserta didik. Ketika minat tidak terbentuk, peserta didik cenderung pasif, sulit memusatkan perhatian, dan pada akhirnya mengalami hambatan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan laporan PISA 2022 volume III yang menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia berada di kuartil terbawah dalam aspek *student motivation and engagement* (OECD, 2023). Temuan tersebut diperkuat oleh berbagai penelitian yang menegaskan bahwa minat belajar merupakan indikator afektif paling awal yang menentukan apakah peserta didik akan terlibat aktif atau justru pasif dalam pembelajaran, tanpa minat, strategi peningkatan motivasi sering kali tidak efektif karena peserta didik tidak memiliki dorongan awal untuk memusatkan perhatian (Nurwendah & Sari, 2025; Wiyanti *et al.*, 2025). Kedudukan minat sebagai faktor awal inilah yang menjadi fokus penting dalam upaya perbaikan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh, yaitu cara penyajian materi selama proses pembelajaran, ketika materi disajikan dengan cara yang monoton dan atau terlalu abstrak sering kali menyebabkan peserta didik kesulitan untuk terlibat secara aktif (Rahmani & Abduh, 2022; Sinaga *et al.*, 2024; Susanti *et al.*, 2024). Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting karena melalui media, materi dapat disajikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Akyuna *et al.*, 2025; Yusnaldi *et al.*, 2025). Namun, proses pembuatan media yang berkualitas tinggi menjadi tantangan besar bagi banyak pendidik karena tidak hanya memerlukan pemahaman pedagogis, tetapi juga keahlian dalam desain instruksional, desain visual, kemampuan teknis, serta memerlukan alokasi waktu dan sumber daya yang besar (Nurhayati *et al.*, 2024; Prasetyaningrum *et al.*, 2025).

Seiring dengan kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan, kemunculan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) menawarkan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. AI, khususnya AI generatif berfungsi sebagai alat bantu (*authoring tool*) yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran, seperti video, slide presentasi, dan avatar secara otomatis tanpa harus menguasai keahlian desain visual atau teknis yang kompleks (Rizal, 2024). Pendidik tidak perlu lagi mahir dalam hal desain karena proses visualisasi dilakukan oleh sistem AI sehingga dapat mempercepat berbagai aktivitas.

Meskipun AI menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembuatan media pembelajaran, pemanfaatannya dalam konteks ini belum sepenuhnya dipahami secara ilmiah. Pemahaman mengenai bagaimana AI digunakan oleh pendidik untuk merancang, memproduksi, dan mengoptimalkan

media masih tersebar dalam berbagai studi individual dan belum dirangkum secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan telaah komprehensif untuk melihat sejauh mana AI benar-benar dimanfaatkan sebagai alat pengembang media pembelajaran. Namun, kajian *Systematic Literature Review* (SLR) yang ada saat ini belum memberikan pemahaman yang memadai mengenai aspek tersebut. Penelitian SLR Efendi *et al.* (2025) meninjau peluang, isu etika, dan implikasi pedagogis AI tanpa mengkaji platform atau fungsi AI yang digunakan dalam proses desain media maupun hubungannya dengan minat belajar peserta didik, sedangkan Syahara *et al.* (2024) fokus pada tren, literasi AI, dan tantangan implementasinya, tetapi tidak membahas peran AI dalam pembuatan media pembelajaran digital atau aspek afektif yang dipengaruhi oleh penggunaan media tersebut. Dengan demikian, belum ada SLR yang secara khusus memetakan platform dan fungsi AI generatif dalam proses pengembangan media, serta bagaimana pemanfaatan AI tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar sebagai indikator awal efektivitas media.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis secara komprehensif tentang pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran yang mencakup pemetaan platform dan fungsi AI yang digunakan pendidik untuk memproduksi media, analisis kontribusi media berbasis AI terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, serta identifikasi tantangan dan arah pengembangan teknologi AI di masa depan dalam konteks pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan perspektif baru yang belum disediakan oleh kajian sebelumnya serta memperkuat dasar teoretis dan empiris mengenai pemanfaatan AI untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang didasarkan pada panduan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Metode ini dipilih untuk mensintesis temuan penelitian terdahulu secara sistematis dengan tetap menjaga transparansi dan replikabilitas. Tahapannya dimulai dengan (1) perumusan pertanyaan penelitian, (2) penetapan kriteria seleksi artikel, (3) pelaksanaan pencarian literatur, (4) penyaringan studi yang relevan, (5) ekstraksi data dari artikel terpilih, (6) sintesis data, dan (7) pelaporan temuan secara sistematis.

A. Pencarian dan Sumber Data

Pencarian artikel dilakukan pada tiga basis data, yaitu Google Scholar, ScienceDirect, dan Scopus untuk menjangkau literatur yang komprehensif. Pencarian dilakukan dengan kata kunci (*keyword patterns*) yang disusun dengan operator Boolean (AND, OR) menggunakan lima pola kata kunci yang

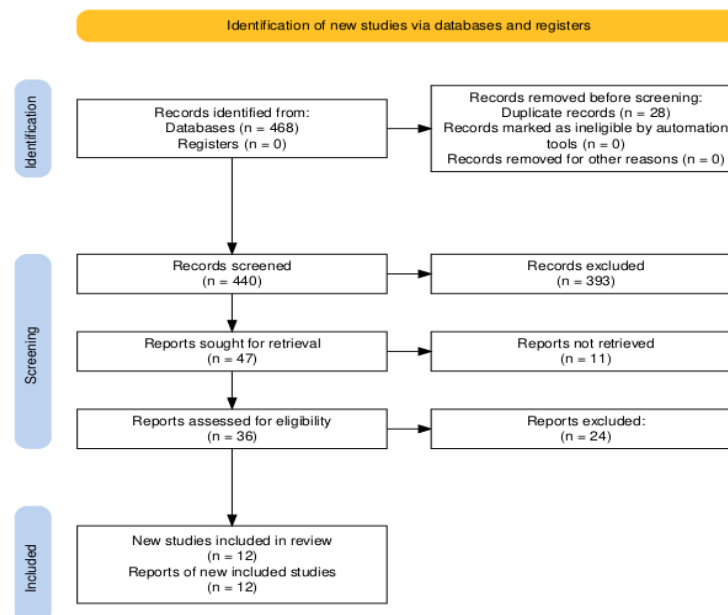
mencakup: (1) kombinasi umum AI, media pembelajaran, dan dampaknya pada minat belajar; (2) teknologi spesifik (LLM, Google Bard, ASR) dalam konteks video edukasi; (3) penekanan khusus pada media pembelajaran interaktif berbasis AI; (4) aspek teknis optimalisasi dan proses pembuatan media dengan AI; serta (5) penerapan AI Generatif untuk pembelajaran adaptif bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

B. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kumpulan artikel yang telah diperoleh dari pencarian awal, kemudian disaring secara sistematis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel penelitian primer yang dipublikasikan antara tahun 2021 hingga tahun 2025, (2) tersedia dalam teks lengkap (full-text) dalam Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia, (3) secara spesifik membahas pemanfaatan AI untuk pengembangan media pembelajaran, dan membahas dampak atau kontribusi terhadap minat belajar peserta didik. Sementara itu, artikel yang dieksklusi, yaitu publikasi sekunder (seperti artikel tinjauan atau book chapter) dan berfokus pada AI sebagai fitur interaktif bagi peserta didik.

C. Seleksi studi

Proses seleksi artikel mengikuti tiga tahapan diagram alir PRISMA yang ditampilkan pada Gambar 1, yaitu (1) tahap identifikasi, penelusuran awal di tiga basis data; (2) tahap penyaringan, diawali dengan penghapusan artikel dan dilanjutkan dengan skrining relevansi judul dan abstrak; dan (3) tahap inklusi, total 12 artikel dinyatakan memenuhi seluruh kriteria untuk dianalisis dalam penelitian ini.



Gambar 1. Seleksi artikel dengan menggunakan PRISMA

D. Validitas dan Reliabilitas

Validitas penelitian dijamin dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, sedangkan reliabilitasnya menggunakan Inter-Rater Reliability (IRR) sehingga diperoleh nilai *Cohen's Kappa* sebesar 0,83 (kategori kesepakatan kuat).

E. Ekstraksi dan Analisis Data

Artikel yang lolos seleksi akhir kemudian diekstraksi secara sistematis menggunakan matriks sintesis data. Informasi yang diekstraksi: (a) Penulis dan Tahun, (b) Metode penelitian, serta (c) Temuan kunci yang secara langsung menjawab RQ1, RQ2, dan RQ3. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan sintesis tematik (*thematic synthesis*) untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu ragam teknologi AI, kontribusi terhadap peningkatan minat belajar, serta tantangan dan arah inovasi masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses seleksi sistematis, sebanyak 12 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dianalisis. Temuan dari 12 artikel tersebut telah diekstraksi dan disintesis ke dalam matriks data yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Matriks Sintesis Data Artikel Inklusi (n=12)

Studi	Metode Penelitian	Platform AI & Fungsi Spesifik	Kontribusi terhadap Minat Belajar	Tantangan & Potensi
Ranni et al. (2025)	R&D (Model Lee & Owens)	Lumen 5 (Otomatisasi <i>Text-to-Video</i> dari naskah materi)	Respon peserta didik dikategorikan "Sangat Baik" (91,83%). Selain itu, peserta didik merasa tertarik & terbantu visualisasinya.	Tantangan: Rendahnya pemahaman guru mengenai AI. Potensi: Mendukung pembelajaran mandiri.
Yuriananta dan Asteria. (2024)	Pengabdian masyarakat	1. Gamma AI (media presentasi) 2. InVideo AI (Video) 3. Suno AI (Lagu)	Media yang dihasilkan menarik, mudah dipahami, menyenangkan, meningkatkan keterlibatan emosional, dan mampu menyajikan materi secara lebih dinamis.	Tantangan: Minimnya pemahaman guru mengenai ragam platform AI. Potensi: Transformasi guru menjadi fasilitator pembelajaran adaptif era Industri 4.0.
Farhah et al. (2025)	<i>Mixed Methods</i>	1. GPT (pembuatan teks) 2. DALL-E (pembuatan konten visual) 3. Whisper (sintesis audio multibahasa)	Meningkatkan <i>engagement</i> (diukur dari <i>time-on-task</i>) sebesar 25%. Mengurangi kelelahan kognitif peserta didik ADHD sebesar 20%.	Tantangan: Melakukan intervensi manual terhadap konten AI. Potensi: Integrasi VR/AR atau <i>haptic feedback</i> ,

		dan narasi dengan tempo lambat)	Skor hasil belajar (<i>learning outcomes</i>) meningkat rata-rata 35% dibandingkan metode tradisional.	pengembangan AI mode offline, dan deteksi emosi guna pembelajaran personal.
Azfar dan Sutiah. (2025)	R&D (ADDIE)	1. Chat GPT (skrip) 2. TTS Maker (teks menjadi audio) 3. D-ID (video avatar dari karakter/ foto wajah yang tampak berbicara).	Mampu memunculkan rasa ketertarikan dan menumbuhkan gairah belajar yang lebih tinggi pada peserta didik.	Potensi: Mengakomodasi gaya belajar kinestetik untuk melengkapi media saat ini yang baru mencakup auditori dan visual.
AlShaikh et al. (2024)	Mixed Methods	1. OpenAI Whisper (Transkrip video) 2. Google Bard (tanya-jawab interaktif, membuat ringkasan, dan menerjemahkan konten ke bahasa lain dari konten video)	Penilaian ahli (SMEs) memberikan skor rata-rata sangat tinggi pada aspek <i>engagement</i> (4.39/5), <i>learning experience</i> (4.27/5), dan <i>usability</i> (4.48/5).	Tantangan: Token AI terbatas untuk memproses video panjang dan keakuratannya sangat bergantung pada kualitas audio. Potensi: Integrasi teori belajar (seperti CTML) dan dasbor analitik otomatis untuk evaluasi pembelajaran.
Hakeu et al. (2023)	Pengabdian masyarakat	1. Gamma App (slide presentasi) 2. Magicschool.ai (ekstraksi informasi dan pembuatan soal otomatis dari video YouTube) 3. Questionwell.org (soal otomatis)	Mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif, menarik, dan adaptif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik untuk belajar.	Tantangan: Rendahnya literasi digital, keterbatasan kreativitas pedagogis, dukungan infrastruktur serta pemahaman etika AI. Potensi: Personalisasi, otomatisasi evaluasi, dan integrasi teori belajar untuk pembelajaran inovatif.
Risky et al. (2024)	R&D (ADDIE)	1. Canva Magic AI (mengotomatisasi desain media) 2. D-ID (sebagai presenter virtual [avatar] pada materi pembelajaran)	Media yang telah dikembangkan tergolong sangat valid (ahli media 95% dan 90%, ahli materi 85%), sangat praktis (uji kecil 93,6%, besar 86,33%, guru 96%), serta menurut	Potensi: Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang serupa untuk materi dan tingkat kelas yang berbeda.

			peserta didik media ini menarik, mudah dipahami, dan memotivasi belajar mandiri.	
Afriany et al. (2025)	Pengabdian masyarakat	Gamma AI (slide presentasi)	Media pembelajaran yang dihasilkan lebih interaktif dan menarik.	Tantangan: Rendahnya literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan kebutuhan verifikasi konten. Potensi: pengembangannya meliputi personalisasi pembelajaran dan pembuatan konten multimedia interaktif.
Paputungan et al. (2025)	Kuasi eksperimen	Canva AI (mendesain secara otomatis)	Rata-rata post-test eksperimen (99,97) lebih tinggi dari kontrol (91,20) dengan total persentase minat belajar 83,31%.	Potensi: Memicu teknik mengajar yang lebih kreatif di masa depan.
Anggoro et al. (2025)	Pengabdian masyarakat	1. Canva (video) 2. tome.app (slide presentasi) 3. app.rytr.me (Membuat artikel secara otomatis) 4. appbookcreator.com (buku digital) 5. Quizizz (alat asesmen)	Mengotomatisasi dan mempermudah proses pembuatan media pembelajaran bagi guru sehingga memungkinkan mereka menciptakan media yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan.	Tantangan: Kurangnya keterampilan guru dalam membuat media digital Potensi: Membantu guru berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menyenangkan.
Xu et al. (2025)	Kuasi eksperimen	1. GPT-4 (teks) 2. Tencent API OCR (ekstrak teks dari slide) 3. Microsoft Edge's online text-to-speech (audio) 4. SADTalker (sintesis gerakan bibir)	Grup Video AI (AIIV) menunjukkan performa retensi (daya ingat) yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan video rekaman manusia (RV)	Tantangan: Risiko halusinasi AI (konten tidak akurat) yang memerlukan verifikasi manusia (guru) serta rendahnya social presence dan trust peserta didik terhadap AI dibandingkan manusia (guru).

				Potensi: Otomatisasi dan personalisasi/ adaptif.
Ayudia dan Kamaludin. (2024)	R&D (ADDIE)	1. Hear Me Application (menerjemahkan suara/teks menjadi animasi 3D Bahasa Isyarat) 2. Adobe Podcast (menjernihkan kualitas rekaman suara)	Hasil respon peserta didik secara keseluruhan sangat baik (94,6%). Aspek <i>Interest in learning</i> (Minat belajar) secara spesifik mendapat skor 9,1 dari 10 .	Potensi: AI dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran inklusif (terutama untuk peserta didik tunarungu) dan dapat diterapkan untuk materi pembelajaran lainnya.

Platform AI dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil analisis terhadap 12 artikel inklusi menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran sangat variatif dan dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya:

1. Otomatisasi Desain: Platform, seperti Gamma AI, Canva AI, dan Tome.app merupakan platform yang banyak dimanfaatkan karena kemampuannya menghasilkan *slide* presentasi dan desain visual secara otomatis dari *prompt*.
2. Personafikasi Virtual: Platform AI, seperti D-ID, SADTalker, Lumen5, dan In Video AI memungkinkan pembuatan video dan avatar virtual yang dapat berbicara sehingga menghadirkan elemen "kehadiran manusia" tanpa proses produksi video manual yang rumit.
3. Pemrosesan Bahasa dan Audio: *Large Language Models* (LLM), seperti ChatGPT, Google's Bard, dan Microsoft Edge's online *text-to-speech* untuk menghasilkan naskah materi, serta platform yang dapat mengubah teks menjadi suara, seperti TTS Maker dan Suno AI untuk menghasilkan narasi audio dan lagu pembelajaran.
4. Otomatisasi Asesmen dan Materi: Quizizz AI, MagicSchool.ai, dan QuestionWell sebagai media asesmen otomatis.
5. Sistem Adaptif Inklusif: AI, seperti ALGA-Ed dan Hear Me menyediakan aksesibilitas *real-time*, seperti penyederhanaan teks adaptif dan penerjemah bahasa isyarat via avatar 3D bagi pendidikan inklusif.

Kontribusi AI terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa AI secara efektif meningkatkan minat belajar melalui mekanisme visualisasi, sistematis, dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), di mana penggunaan elemen multimedia yang relevan (teks, gambar, audio) dapat meningkatkan respon positif dan mengurangi beban kognitif peserta didik.

1. Meningkatkan Respon Positif Peserta Didik

Berbagai penelitian R&D secara konsisten menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari peserta didik. Hasil penelitian Ranni *et al.* (2025) melaporkan respons “Sangat Baik” (91,83%) dan Ayudia & Kamaludin (2024) menemukan bahwa skor “Minat belajar” mencapai 9,1 dari 10. Penelitian kuantitatif oleh Paputungan *et al.* (2025) juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat respon “Sangat Berminat” dalam belajar (83,31%). Secara kualitatif, media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan AI juga dinilai menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan

2. Meningkatkan Kinerja dan Mengurangi Beban Kognitif

Media yang baik tidak hanya menarik, tetapi juga harus efektif secara instruksional. Hasil penelitian dari Xu *et al.* (2025) menunjukkan bahwa video yang dihasilkan oleh AI menghasilkan retensi (ingatan) yang lebih tinggi dan beban kognitif yang lebih rendah pada peserta didik dibandingkan dengan video yang direkam oleh manusia. Hal tersebut diperkuat oleh Farhah *et al.* (2025) yang melaporkan bahwa media yang dikembangkan dengan bantuan AI dapat meningkatkan keterlibatan (diukur dari *time-on-task*) sebesar 25%, mengurangi kelelahan kognitif pada peserta didik dengan ADHD sebesar 20%, dan meningkatkan rata-rata hasil belajar (*learning outcomes*) 35% dibandingkan dengan metode tradisional.

Temuan ini menunjukkan bahwa kontribusi AI terhadap peningkatan minat belajar berlangsung melalui dua aspek, yaitu melalui kualitas produk dan melalui aspek kognitif yang merujuk pada kemampuan AI dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Kedua aspek tersebut saling melengkapi karena kualitas media pembelajaran yang lebih menarik dapat meningkatkan minat awal peserta didik untuk memulai proses belajar, sementara penyajian informasi yang lebih mudah dipahami membantu mereka tetap fokus dan terlibat selama pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dengan bantuan AI tidak hanya menarik minat awal peserta didik, tetapi juga membantu mereka mempertahankan keterlibatan hingga proses pemahaman materi berlangsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Waita *et al.* (2025) yang menyebutkan bahwa integrasi AI memungkinkan personalisasi materi pembelajaran yang sesuai kebutuhan individual peserta didik serta memberikan *feedback* secara langsung untuk mempercepat pemahaman.

Tantangan Utama dan Potensi Pengembangan di Masa Depan

1. Tantangan dalam Pemanfaatan AI

Temuan menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pemanfaatan AI, yaitu rendahnya pemahaman guru terhadap teknologi karena tingkat literasi digital guru yang belum memadai. Hal tersebut selaras dengan penelitian Turmudzi *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa guru perlu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur menjadi tantangan yang membatasi peluang guru untuk mengakses dan memanfaatkan AI secara optimal. Hasil penelitian juga menyoroti risiko halusinasi AI atau informasi yang tidak akurat yang menuntut verifikasi yang lebih ketat. Kemudian, temuan *social presence* avatar AI (video yang dibuat dengan AI) belum mampu menggantikan peran emosional guru. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun AI dapat membantu mengotomatisasi proses pengembangan, kehadiran guru tetap diperlukan untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkannya serta AI harus diposisikan sebagai alat pendukung efisien, bukan pengganti peran guru sebagai fasilitator.

2. Potensi Pengembangan

Potensi pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan telah mendorong pengembangan sistem pembelajaran menjadi lebih adaptif, inklusif, dan mendukung kolaborasi antara teknologi dan pendidik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa AI telah berkembang dari sekadar alat pembuat konten menjadi sistem yang mampu mempersonalisasi pembelajaran, mengintegrasikan prinsip teori belajar, dan menghasilkan dasbor analitik otomatis untuk memantau perkembangan peserta didik. Potensi ini juga tercermin dari berkembangnya peran AI dalam media inklusif yang tidak hanya mendukung peserta didik dengan ADHD, disleksia, atau gangguan sensorik, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran khusus untuk peserta didik dengan dyscalculia, spektrum autisme, dan lainnya yang memerlukan materi yang lebih terpersonalisasi dan adaptif. Selain itu, integrasi Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), *haptic feedback*, dan deteksi emosi diharapkan dapat meningkatkan pengalaman sensorik dan responsivitas sistem pembelajaran. Di sisi lain, AI memiliki potensi untuk memperkuat peran pendidik dengan mengambil alih tugas-tugas teknis, seperti pembuatan media pembelajaran serta proses administratif sederhana yang mendukung persiapan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat lebih fokus dalam mendampingi peserta didik dan memperkuat interaksi pedagogis yang lebih bermakna.

Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan AI dalam otomatisasi pembuatan media pembelajaran berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik. Hal ini menggeser peran guru dari pengembang media menjadi perencana pembelajaran, pengelola kegiatan belajar,

dan verifikator kualitas media. Perubahan peran ini penting karena meskipun AI mampu menghasilkan media secara cepat, keberhasilan implementasinya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam menyesuaikan konten dengan konteks pembelajaran, memastikan relevansi materi, dan menanggapi respons peserta didik secara efektif. Namun, efektivitas jangka panjang AI dalam meningkatkan minat belajar masih belum jelas karena sebagian besar studi yang dikaji menggunakan metodologi R&D dan laporan pengabdian masyarakat yang bersifat cross-sectional dan menekankan persepsi guru serta respons afektif peserta didik. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu menjelaskan mengapa AI dapat berhasil atau gagal dalam meningkatkan minat belajar, yaitu melalui studi longitudinal yang menilai keterlibatan peserta didik secara mendalam. Selain itu, disarankan untuk mengembangkan platform AI yang dapat beroperasi dalam kondisi terbatas dan meminimalkan risiko ketidakakuratan konten (halusinasi AI), serta memperluas konteks kajian pada bidang pembelajaran tertentu agar dapat menilai efektivitas AI secara lebih mendalam dalam mata pelajaran spesifik.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis literatur mengenai pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil sintesis menunjukkan bahwa integrasi *platform* AI mampu meningkatkan efisiensi guru, aksesibilitas, dan minat belajar peserta didik melalui visualisasi interaktif. Namun, pemanfaatan AI masih dibatasi oleh literasi digital guru, kebutuhan intervensi guru, serta ketidakmampuan AI dalam menggantikan dukungan emosional guru. Meski demikian, pemanfaatan AI yang telah berlangsung saat ini menunjukkan arah perkembangan yang menjanjikan, seperti pemerataan akses pendidikan inklusif dan integrasi teknologi imersif untuk meningkatkan pengalaman sensorik dan responsivitas. Keterbatasan penelitian ini terletak pada dominasi metodologi literatur *Research & Development* (R&D) dan laporan pengabdian masyarakat yang cenderung mengandalkan data persepsi sesaat dari pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk tidak hanya memperluas desain longitudinal untuk menguji stabilitas dampak minat belajar, tetapi juga menelaah alasan yang mendasari keberhasilan atau kegagalan AI dalam memengaruhi minat belajar jangka panjang.

REFERENSI

Afriany, N. R., Sinaga, R., Samsinar, S., & Frangky, F. (2025). Pelatihan pemanfaatan Artificial Intelligence dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(2), 512–522. <https://doi.org/10.29407/ja.v9i2.24911>

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., Mintasih, D. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121-132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- AlShaikh, R., Al-Malki, N., & Almasre, M. (2024). The implementation of the cognitive theory of multimedia learning in the design and evaluation of an AI educational video assistant utilizing large language models. *Heliyon*, 10(3), 1-19. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25361>
- Anggoro, D., Rolia, E., Rahayu, S. R., Hidayat, A., & Mujito., M. (2024). Optimalisasi pembuatan media pembelajaran dengan AI di SMK muhammadiyah way sulan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3230-3236.
- Ayudia, I., & Kamaludin, A. (2024). Animation videos to enhance senior high school students' motivation in learning chemistry: A learning media in inclusive schools. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 7(1), 137-154. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i1.21261>
- Azfar, F., & Sutiah, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran video avatar berbasis Artificial Intellegence (AI) bagi peserta didik tingkat pendidikan dasar. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1497-1509. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193>
- Efendi, Z., Hanim, M. A. F., & Santoso, A. (2025). Kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan: Tinjauan literatur sistematis tentang peluang, masalah, etika, dan implikasi pedagogis. *Jurnal Pendidikan Kebudayaan dan Keislaman*, 4(3), 134-152. <https://doi.org/10.24260/jpkk.v4i3.5052>
- Farhah, N. S., Wadood, A., Alqarni, A. A., Uddin, M. I., & Aldhyani, T. H. H. (2025). Enhancing adaptive learning with generative AI for tailored educational support for students with disabilities. *Journal of Disability Research*, 4(3), 1-17. <https://doi.org/10.57197/JDR-2025-0012>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., Tangkudung, M. (2023). Workshop media pembelajaran digital bagi guru dengan teknologi AI (Artificial Intelligence). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14. <https://doi.org/10.31314/Mohuyula.2.2.1-14.2023>
- Nurhayati, Sedubun, S., Rumapea, E. L. B., & Ahmad, A. (2024). *Inovasi pendidikan di era digital: Tantangan dan solusi*. PT Media Penerbit Indonesia. Medan.
- Nurwendah, A. S., & Sari, I. P. (2025). Analisis kesulitan siswa pada sub-materi genetika ditinjau dari minat belajar siswa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 163-174. <http://dx.doi.org/10.25157/jpb.v13i2.20777>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/041a90f1-en>
- Paputungan, S. N., Latief, M., Mas'ud, H., Suhada, S., Pakaya, N., & Rijal, B. S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis canva AI pada materi sistem komputer kelas VIII terhadap minat belajar siswa di MTs negeri 1 kota gorontalo. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(3), 39-50.

- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., & Suria, O. (2025). Pelatihan desain grafis dan gamifikasi untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 9(3), 2855-2864. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.31189>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas media powerpoint interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456-2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Ranni, Z. O., Harizon, & Romundza, F. (2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis artificial intelligence berbantuan Lumen5 pada materi hidrokarbon di SMA/MA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2006-2016. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.692>
- Risky, D. O., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2024). Media pembelajaran interaktif "Defraction" berbasis website menggunakan aplikasi canva magic AI untuk materi pecahan SMP. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 2(2), 156-170. <https://doi.org/10.32502/differential.v2i2.219>
- Rizal, M. A. S. (2024). Eksplorasi penggunaan AI generatif untuk menciptakan materi pembelajaran bahasa indonesia yang menarik dan efektif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1-16. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10752>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550-1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Syahara, R. A., Irwandani, & Handoko, A. (2025). Systematic literature review: Integrasi artificial intelligence dalam pembelajaran biologi era digital. *Jurnal Kelitbangan*, 13(2), 1-20. <https://doi.org/10.35450/jip.v13i2.1196>
- Turmuzi, Mulyanto, H., & Ocktavia, A. D. (2024). Analisis pengaruh penguasaan teknologi, adaptasi, dan partisipasi guru SMA terhadap kinerja guru. *Jurnal Pustaka Nusantara Multidisiplin*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.59945/jpnm.v2i1.102>
- Waita, B. C., Yiswi, T. A., & Kristiahadi, A. (2025). Dampak artificial intelligence (AI) terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(7), 3112-3121. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i7.8433>
- Wiyanti, E. T., Rochim, R., & Chisbulloh, C. (2025). Joyful learning dalam meningkatkan minat belajar pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 702-714. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1520>
- Xu, T., Liu, Y., Jin, Y., Qu, Y., Bai, J., Zhang, W., & Zhou, Y. (2024). From recorded to AI-generated instructional videos: A comparison of learning performance and experience. *British Journal of Educational Technology*, 56(4), 1463-1487. <https://doi.org/10.1111/bjet.13530>

- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan artificial intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara*, 4(3), 274–285. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2024.004.03.07>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA*, 5(1), 80-89. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>