

Pjkr UPGRIS

Check Similarity - Ibnu Jabar Majid

 Majid

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:155119216

Submission Date

Oct 18, 2026, 9:44 PM GMT+7

Download Date

Oct 18, 2026, 10:01 PM GMT+7

File Name

519-527 Ibnu Jabar Majid - Copy edit - Oktober.docx

File Size

109.1 KB

9 Pages

3,347 Words

24,208 Characters

25% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Small Matches (less than 8 words)

Exclusions

- 27 Excluded Sources
- 8 Excluded Matches

Top Sources

- 20%  Internet sources
- 11%  Publications
- 19%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 20% Internet sources
- 11% Publications
- 19% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	core.ac.uk	<1%
2	Student papers	Universitas PGRI Semarang on 2024-09-10	<1%
3	Student papers	IAIN Purwokerto on 2026-08-12	<1%
4	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
5	Internet	ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id	<1%
6	Student papers	IAIN Bengkulu on 2025-06-16	<1%
7	Internet	journal.yrpioku.com	<1%
8	Internet	www.journal.unpas.ac.id	<1%
9	Internet	pkm.lpkd.or.id	<1%
10	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-08-05	<1%
11	Internet	jurnal.stiebankbpdjateng.ac.id	<1%

12	Internet	a-research.upi.edu	<1%
13	Internet	journal.stieamkop.ac.id	<1%
14	Internet	repositori.umrah.ac.id	<1%
15	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
16	Student papers	Universitas Putera Batam on 2026-07-25	<1%
17	Internet	akbarapei.blogspot.com	<1%
18	Internet	journal.amorfati.id	<1%
19	Publication	Mariani, Dwi Fauzia Putra, Walipah. "THE EFFECT OF PBL, INTERACTIVE MEDIA, A...	<1%
20	Publication	Ruhanda Ruhanda. "PENGARUH KOMPENSASI DAN PENERAPAN GOOD CORPORA...	<1%
21	Internet	jurnal.unigal.ac.id	<1%
22	Internet	media.neliti.com	<1%
23	Publication	Ima Oktaria, Nurul Farida, Satrio Wicaksono Sudarman. "DEVELOPMENT OF DIGIT...	<1%
24	Internet	blog.binadarma.ac.id	<1%
25	Internet	digilib.ikipgriptk.ac.id	<1%

26	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
27	Internet	staging-talenta.usu.ac.id	<1%
28	Internet	digilib-iaktoraja.ac.id	<1%
29	Internet	ejournal.abcollab.id	<1%
30	Internet	indojurnal.com	<1%
31	Internet	jpfis.unram.ac.id	<1%
32	Internet	www.irrodl.org	<1%
33	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara on 2025-05-27	<1%
34	Student papers	Universitas Pelita Harapan on 2023-11-07	<1%
35	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-03-06	<1%
36	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-01-23	<1%
37	Internet	ejournal.stai-tbh.ac.id	<1%
38	Internet	prin.or.id	<1%
39	Internet	repository.unigal.ac.id	<1%

40	Internet	repository.unisda.ac.id	<1%
41	Internet	www.dykinson.com	<1%
42	Student papers	IAIN Purwokerto on 2026-04-07	<1%
43	Publication	Keishya Shalisa Julius, Nadhira Halizah Putri, Angela Ahmad Ibadi, Vania Wynnem...	<1%
44	Internet	www.researchsquare.com	<1%
45	Student papers	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN on 2026-04-24	<1%
46	Publication	I Made Agus Kurnia Jaya, Kadek Cahya Dewi, Luh Kemala Putri Widhiari. "Analisis ...	<1%
47	Student papers	IAIN Bengkulu on 2024-07-08	<1%
48	Student papers	Universitas Baiturrahmah on 2026-02-06	<1%
49	Student papers	Universitas Islam Riau on 2023-11-24	<1%
50	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-05-22	<1%
51	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-10-24	<1%
52	Student papers	Universitas Riau on 2026-06-02	<1%
53	Internet	hal.science	<1%

54

Internet

journal.makwafoundation.org

<1%

Peran Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis AI Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa PJOK

Ibnu Jabbar Majid^{a,1,*}, Brilian Aqil Cahayawan^{a,2}, Inanda Rizka Nandika^{a,3}, Dani Slamet Pratama^{b,4}, Anjar Tri Astuti^{c,5}

^a PPG Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

^b Pendidikan Jaman Kesehatan Rekreasi Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

^c SMA Negeri 6 Semarang, Semarang, Indonesia

¹ ibnujabbar7711@gmail.com; ² Brilianaqil004@gmail.com; ³ Inandarizkanandika0306@gmail.com; ⁴ danisametpratama@upgris.ac.id;

⁵ anjartri1978@gmail.com

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2026-06-01
Revised 2026-08-13
Accepted 2026-08-19

Keywords

Artificial Intelligence
Interest
Learning Motivation
PJOK

Kata kunci

Kecerdasan Buatan
Minat
Motivasi Belajar
PJOK

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of perceptions regarding the use of Artificial Intelligence (AI)-based learning media in students' learning interest and motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK). The study employed a quantitative approach using a survey method involving 102 respondents selected through a census sampling technique. Data were collected using a questionnaire and analyzed through simple linear regression with the assistance of SPSS version 26.0. The results revealed that the use of AI-based learning media had a positive and significant effect on students' learning interest ($t = 5.671$; $p < 0.05$). The Adjusted R Square value of 0.658 indicates that AI-based learning media explained 65.8% of the variance in students' learning interest. Furthermore, AI-based learning media also had a positive and significant effect on students' learning motivation ($t = 4.017$; $p < 0.05$). The Adjusted R Square value of 0.630 shows that AI-based learning media accounted for 63.0% of the variance in students' learning motivation. These findings suggest that AI-based learning media are effective in enhancing students' interest and motivation in PJOK learning. Therefore, integrating AI technology into educational practices can support more engaging, interactive, and student-centered learning experiences.

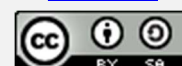
This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 102 responden yang dipilih menggunakan teknik sensus. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa ($t = 5,671$; $p < 0,05$) dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,658, yang berarti variabel tersebut mampu menjelaskan 65,8% variasi minat belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis AI juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa ($t = 4,017$; $p < 0,05$) dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,630 atau sebesar 63%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin banyak diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *Artificial Intelligence* (AI) (Luckin, 2022). AI merupakan teknologi kecerdasan buatan yang dirancang untuk meniru kemampuan manusia dalam berpikir, menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara otomatis (Russell & Norvig, 2021). Dalam bidang pendidikan, AI mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif bagi peserta didik (Ng et al., 2023). Menurut (Richter et al., 2021) penggunaan AI dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang lebih personal dan berbasis kebutuhan peserta didik. Selain itu, (Xu et al., 2022) menyatakan bahwa AI mampu mendukung proses pembelajaran melalui sistem evaluasi otomatis, pembelajaran adaptif, serta penyediaan media belajar yang lebih interaktif.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan menjadi sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan literasi digital. Sekolah dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi media pembelajaran adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik, tetapi juga bertujuan membentuk keterampilan gerak, kesehatan jasmani, sportivitas, serta kemampuan sosial siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran PJOK memerlukan media yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Kamaruddin et al., (2025) implementasi media digital dalam pembelajaran PJOK memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Ritonga et al., (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran PJOK di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan demonstrasi sederhana tanpa dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut sering menyebabkan siswa merasa bosan, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, dan kurang aktif selama proses belajar berlangsung. Menurut Suryadi (2022) kurangnya inovasi media pembelajaran dalam PJOK menjadi salah satu faktor rendahnya minat belajar siswa karena pembelajaran cenderung monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, Prasetyo (2023) menyatakan bahwa rendahnya penggunaan teknologi pembelajaran

dalam PJOK menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa juga masih ditemukan pada proses pembelajaran PJOK di SMA Negeri 6 Semarang. Berdasarkan observasi awal, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PJOK, terutama saat penyampaian materi teori di dalam kelas. Siswa cenderung cepat merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi metode penjelasan konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PJOK masih terbatas sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran secara maksimal serta menurunnya motivasi belajar siswa dalam memahami materi PJOK. Padahal, siswa pada era digital saat ini sangat dekat dengan penggunaan teknologi, media visual, dan aplikasi berbasis internet dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis AI dinilai mampu menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Media pembelajaran berbasis AI dapat berupa video interaktif, simulasi gerakan olahraga, evaluasi otomatis, kuis digital, hingga aplikasi pembelajaran yang mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Menurut Chen dkk. (2024), penggunaan AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian Rahmawati (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa lebih tertarik terhadap media belajar yang bersifat visual dan interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian oleh Holmes et al.,(2022) yang menyatakan bahwa teknologi AI dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Chiu et al.,(2023) menemukan bahwa penerapan AI dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi siswa, serta efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran PJOK juga dapat membantu guru dalam menjelaskan teknik gerakan olahraga secara lebih jelas dan mudah dipahami siswa. AI mampu menghadirkan visualisasi gerak, analisis gerakan, serta simulasi olahraga yang membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih modern, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan (Huang & Spector, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai peran persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis AI terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 6 Semarang penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya pada mata pelajaran

PJOK, serta menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksplanatori untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) terhadap minat belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Populasi penelitian terdiri atas 102 siswa kelas XG, XE, dan XIC SMA Negeri 6 Semarang yang sekaligus dijadikan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi terlibat sebagai responden. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin, yaitu skor 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Seluruh butir pernyataan disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel yang diadaptasi dari instrumen penelitian terdahulu yang telah terbukti valid dan reliabel, kemudian disesuaikan dengan konteks penelitian mengenai peran persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Instrumen penelitian terdiri atas tiga konstruk, yaitu media pembelajaran berbasis AI sebagai variabel independen, serta minat belajar dan motivasi belajar sebagai variabel dependen. Variabel media pembelajaran berbasis AI diukur menggunakan 5 indikator, variabel minat belajar terdiri atas 5 indikator, dan variabel motivasi belajar terdiri atas 5 indikator. Setiap indikator dijabarkan ke dalam 2 butir pernyataan sehingga seluruh instrumen berjumlah 30 butir.

Contoh butir pernyataan pada variabel media pembelajaran berbasis AI indikator kemudahan penggunaan adalah "Media AI mudah digunakan saat pembelajaran PJOK" (Ng et al., 2024). Variabel minat belajar, indikator perasaan senang pernyataannya adalah "Pembelajaran PJOK menjadi lebih menyenangkan dengan media AI" (Kim et al., 2024). Variabel motivasi belajar, indikator tekun belajar salah satu butir pernyataannya adalah "Saya tetap berusaha memahami materi PJOK meskipun sulit" (Li et al., 2025). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses adaptasi, yaitu penerjemahan (apabila berasal dari instrumen berbahasa asing), penyesuaian redaksi dengan karakteristik responden, serta telaah ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian isi (*content validity*). Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen kepada sejumlah responden yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh indikator memenuhi kriteria valid karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r -tabel (0,195), sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari standar alpha yang ditentukan yaitu 0,60. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena mampu mengukur konstruk secara tepat dan konsisten.

Data yang terkumpul selanjutnya melalui tahapan editing, coding, tabulasi, dan entry data, kemudian diolah menggunakan software SPSS versi 26.0. Teknik analisis data yang digunakan adalah

analisis regresi linear sederhana dengan model persamaan $Y_1 = a + \beta X + e$ dan $Y_2 = a + \beta X + e$ dimana Y_1 merupakan minat belajar siswa, Y_2 merupakan motivasi belajar siswa, dan X merupakan penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada tingkat signifikansi 5%, sedangkan koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi variabel penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam menjelaskan variasi minat belajar dan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi. Hasil analisis regresi 1 dan 2 telah dirangkum pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Penggunaan Media Belajar Berbasis AI terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Regresi 1 (Minat Belajar Siswa)			Regresi 2 (Motivasi Belajar Siswa)		
	Beta	t- hitung	Sig.	Beta	t- hitung	Sig.
Penggunaan Media Belajar Berbasis AI	0,493	5,671	0,000	0,373	4,017	0,000
Adjusted R Square (R^2)	0,658			0,630		
Jumlah sampel (N)	102			102		

Sumber: Data primer diolah, 2026

Hasil Persamaan Regresi Linier Berganda

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh persamaan regresi pertama, yaitu $Y_1 = 0,493X$. Koefisien regresi sebesar 0,493 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) memiliki hubungan positif dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Artinya, semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis AI, semakin tinggi pula minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Selanjutnya, persamaan regresi kedua yang diperoleh adalah $Y_2 = 0,373X$. Koefisien regresi sebesar 0,373 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Artinya, semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis AI, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil koefisien determinasi Penggunaan Media Belajar Berbasis AI terhadap Minat Belajar Siswa dapat dilihat pada *Adjusted R Square* sebesar 0,658. Hal ini diartikan Penggunaan Media Belajar Berbasis AI mampu menjelaskan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK sebesar 65,8 % ($0,658 \times$

100 %). Sedangkan sisanya sebesar 34,2 % (100 % - 65,8 %) Minat Belajar Siswa dijelaskan oleh variabel lain di luar Penggunaan Media Belajar Berbasis AI.

Hasil koefisien determinasi penggunaan media belajar berbasis AI terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Adjusted R Square sebesar 0,630. Hal ini diartikan bahwa penggunaan media belajar berbasis AI mampu menjelaskan motivasi belajar siswa mata pelajaran PJOK sebesar 63% (0,630 x 100%). Sedangkan sisanya sebesar 37% (100% - 63%), motivasi belajar siswa dijelaskan oleh variabel lain di luar penggunaan media belajar berbasis AI.

Hasil Uji t

Hasil uji t Penggunaan Media Belajar Berbasis AI terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK sebesar 5,671 dengan nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK, diterima.

Hasil uji t Penggunaan Media Belajar Berbasis AI terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK sebesar 4,017 dengan nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK, diterima.

Pembahasan

Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK, dengan hasil uji t sebesar 5,671 dan nilai sig. sebesar $0.000 < 0,05$. Dengan pengaruh positif dapat diartikan bahwa semakin baik dan optimal penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam proses pembelajaran PJOK, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis AI mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi AI juga membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi, video interaktif, simulasi gerakan olahraga, serta penyajian materi yang lebih variatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya perhatian, rasa ingin tahu, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran PJOK berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis AI terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran PJOK. Hasil penelitian yang diperoleh mendukung penelitian Ronsumbre et al., (2022), Henze et al., (2024), Jihan et al., (2025) dan Prastiwi et al., (2023) yang menyatakan bahwa Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK.

Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK dengan hasil uji t sebesar 4,017 dengan sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan

pengaruh positif dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam proses pembelajaran PJOK, maka semakin meningkat pula motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis AI mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa merasa lebih semangat dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi AI juga membantu siswa memperoleh materi pembelajaran dengan lebih mudah dipahami melalui tampilan visual, simulasi gerakan, video pembelajaran, serta evaluasi interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, media berbasis AI dapat menciptakan suasana pembelajaran yang modern dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini sehingga siswa memiliki dorongan yang lebih besar untuk belajar, berpartisipasi aktif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran PJOK. Penelitian yang diperoleh mendukung penelitian Ronsumbre et al., (2023), Jihan et al., (2025) dan Chen et al., (2020) yang membuktikan Penggunaan Media Belajar Berbasis AI berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis AI terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t sebesar 5,671 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai Adjusted R Square sebesar 0,658 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI mampu menjelaskan variabel minat belajar siswa sebesar 65,8%, sedangkan sisanya sebesar 34,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran berbasis AI juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t sebesar 4,017 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis penelitian diterima. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,630 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI mampu menjelaskan motivasi belajar siswa sebesar 63%, sedangkan sisanya sebesar 37% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis AI mampu menciptakan proses pembelajaran PJOK yang lebih menarik, interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital sehingga dapat meningkatkan semangat dan dorongan siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *A Review. IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Chiu, T. K. F., Xia, Q., Zhou, X., Chai, C. S., & Cheng, M. (2023). Systematic Literature Review on

- Opportunities, Challenges, and Future Research Recommendations of Artificial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100118. Amsterdam: Elsevier. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118>
- Ghozali, I. (2018). *Analisis Aplikasi Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Henze, I., Van Driel, J., & Voogt, J. (2024). Artificial Intelligence and Student Engagement in Digital Learning Environments. *Computers & Education*, 205, 104901. Amsterdam: Elsevier. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-5633-3.ch008>
- Holmes, W., Persson, J., Chounta, I. A., Wasson, B., & Dimitrova, V. (2022). Artificial Intelligence and Education: A Critical View through the Learning Sciences. Cham: Council of Europe.
- Huang, R., & Spector, J. M. (2024). Artificial Intelligence-Supported Learning Environments and Their Impact on Student Learning Outcomes. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 45–63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104684>
- Jihan, N., Rahmawati, D., & Prakoso, A. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Artificial Intelligence terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 55–67. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n2.p153-165>
- Kamaruddin, I., Nugraha, F., Pakkua, A. T., Mantika, U. A., & Bahtiar. (2025). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Implementasi Media Digital Dalam Pembelajaran PJOK: Tren Penelitian, Dampak Pembelajaran, dan Tantangan Pedagogis Di Era Transformasi Digital Pendas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37304>
- Kim, T.-H., Ko, H.-N., & Lee, Y.-J. (2024). Development of Artificial Intelligence Learning Interest Scale for Elementary School Students. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 27(4), 1–11. [10.32431/kace.2024.27.4.001](https://doi.org/10.32431/kace.2024.27.4.001)
- Li, J., King, R. B., Chai, C. S., Zhai, X., & Lee, V. W. Y. (2025). The AI Motivation Scale (AIMS): A Self Determination Theory Perspective. *Journal of Research on Technology in Education*. <https://doi.org/10.1080/15391523.2025.2478424>
- Luckin, R. (2022). *AI for Schoolteachers: 100+ Ways Artificial Intelligence Can Support and Accelerate Teaching*. Boca Raton, FL: Routledge.
- Ng, D. T. ., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., Qiao, M. S., & Shen, M. (2023). Conceptualizing AI Literacy: An Exploratory Review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, Article 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Ng, D. T. K., Wu, W., Leung, J. K. L., Chiu, T. K. F., & Chu, S. K. W. (2024). Design and Validation of The Literacy Questionnaire: The Affective, Behavioural, Cognitive and Ethical Approach. *British Journal of Educational Technology*, 55(3), 1082–1104. <https://doi.org/10.1111/bjet.13411>
- Prasetyo, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 45–56.
- Prastiwi, R., Suryanto, T., & Nugroho, A. (2023). Implementasi Artificial Intelligence Dalam

- Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 112–124.
- Richter, Z., Marin, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2021). Systematic Review of Research on Artificial Intelligence Applications in Higher Education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Ritonga, T. H., Rakhman, A., & Indah, E. P. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Di Sekolah Dasar: Upaya Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes*, 8(2). <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i2.31225>
- 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>
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.)*. Hoboken, NJ: Pearson.
- Suryadi, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran PJOK Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 88–97.
- Xu, X., Dugdale, D. M., Wei, X., & Mi, W. (2022). Leveraging Artificial Intelligence to Predict Young Learner Online Learning Engagement. *American Journal of Distance Education*, 37(3), 185–198. <https://doi.org/10.1080/08923647.2022.2044663>