



Pengaruh Media Interaktif Berbasis AI Terhadap Literasi Membaca dan Kemampuan Berargumentasi Logis Murid Sekolah Dasar

Rebin Bima Septian^{1*}, Hena Dian Ayu², Atna Tiningrum³

^{1,2}Prodi PPG PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

³SDN Pisang Candi 3, Indonesia

*Penulis Korespondensi: madarauciha535@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the improvement of students' reading literacy and logical argumentation skills through the implementation of interactive media based on Artificial Intelligence (AI). The study employed a descriptive qualitative method using the Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which includes the stages of planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in the fifth grade of SDN Pisang Candi 3 Malang involving 11 students, consisting of 6 female students and 5 male students. The research instruments included tests, observation sheets, documentation, and field notes. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The results showed an improvement in students' reading literacy and logical argumentation skills. Quantitatively, learning mastery increased from 45.45% in the pre-cycle with an average score of 70.82 to 72.73% in Cycle I with an average score of 78.55, and reached 90.91% in Cycle II with an average score of 87.5. Qualitatively, students became more active, confident, and able to express opinions logically during the learning process. The study concludes that AI-based interactive media are effective in improving elementary school students' reading literacy and logical argumentation skills. This research has implications for the development of interactive, innovative, and student-centered digital learning.*

Keywords: *AI Interactive Media; Digital Learning; Elementary School Students; Logical Argumentation; Reading Literacy.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid melalui penerapan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Pisang Candi 3 Malang dengan subjek 11 murid yang terdiri atas 6 perempuan dan 5 laki-laki. Instrumen penelitian meliputi tes, lembar observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca dan argumentasi logis murid. Secara kuantitatif, ketuntasan belajar meningkat dari 45,45% pada pra siklus dengan rata-rata 70,82 menjadi 72,73% pada siklus I dengan rata-rata 78,55, serta mencapai 90,91% pada siklus II dengan rata-rata 87,5. Secara kualitatif, murid menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyampaikan pendapat secara logis selama pembelajaran. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis AI efektif meningkatkan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid sekolah dasar. Penelitian ini berimplikasi pada pengembangan pembelajaran digital yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada murid.

Kata Kunci: Berargumentasi Logis; Literasi Membaca; Media Interaktif AI; Murid Sekolah Dasar; Pembelajaran Digital.

1. LATAR BELAKANG

Salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan di sekolah dasar adalah rendahnya kemampuan literasi membaca murid. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting karena menjadi fondasi dalam memahami materi pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membantu murid menyampaikan pendapat secara logis dan sistematis (Frans et al., 2023). Namun, pada

kenyataannya masih banyak murid yang mengalami kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam sehingga sulit menemukan ide pokok maupun hubungan antar gagasan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berargumentasi logis murid (Ramadhani et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid masa kini (Adinda Ramadani Alenita et al. 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca murid adalah melalui penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan aktif karena murid tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual, audio, kuis, dan fitur respons otomatis (Nikmah & Rahmawati, 2022). Penggunaan media digital juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan murid, dan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Nursyalila et al., 2026). Selain itu, multimedia interaktif membantu murid memahami informasi bacaan secara lebih baik karena proses pembelajaran berlangsung lebih kontekstual dan partisipatif. Media digital interaktif juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Khoirunnisaa et al., 2025).

Penggunaan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca, tetapi juga terhadap kemampuan berargumentasi logis murid. Kemampuan berargumentasi logis berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dalam menyampaikan pendapat berdasarkan informasi yang diperoleh. Media pembelajaran digital interaktif dapat mendorong murid berpikir lebih kritis karena memberikan kesempatan kepada murid untuk menganalisis informasi, berdiskusi, dan memberikan respons terhadap materi pembelajaran (Wafa & Ismiyanti, 2025). Pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan partisipatif membantu murid menyusun pendapat secara runtut, logis, dan berbasis fakta (Mecriyani et al., 2025). Selain itu, penggunaan media digital juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid sehingga kemampuan berpikir kritis dan argumentasi logis berkembang lebih optimal (Tondang et al., 2024).

Pemanfaatan media interaktif berbasis AI menjadi solusi yang relevan dalam pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan interaktif. Media AI memungkinkan murid belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui fitur respons otomatis, visual interaktif, dan umpan balik langsung. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang menekankan bahwa pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dan

kebutuhan murid. Pendidikan di era digital perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk memerdekakan belajar dan mengembangkan potensi murid secara optimal (Suryana & Muhtar, 2022). Nilai-nilai pendidikan Ki Hadjar Dewantara juga menegaskan bahwa pembelajaran harus menyesuaikan kodrat zaman agar tetap relevan dengan perkembangan generasi saat ini (Sulistyaningrum et al., 2023). Dalam konteks deep learning, pemanfaatan teknologi digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada murid (Zuhro & A'yun, 2024).

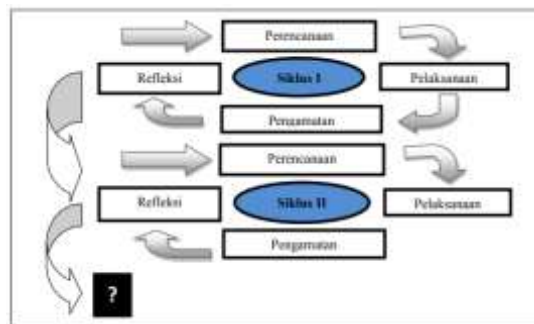
Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Media interaktif berbasis PowerPoint, flipbook, maupun teknologi digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan Bahasa Indonesia murid sekolah dasar (Sundari & Fatonah, 2025). Namun, penelitian sebelumnya sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum dan belum mengintegrasikan media interaktif berbasis AI dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas secara sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak meneliti hasil belajar secara umum dibandingkan peningkatan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis secara bersamaan. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media interaktif berbasis AI dalam pendekatan PTK untuk meningkatkan literasi membaca sekaligus kemampuan berargumentasi logis murid sekolah dasar melalui proses tindakan yang siklik dan reflektif.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan literasi membaca murid yang berdampak pada kemampuan berpikir dan berargumentasi logis. Penelitian ini penting dilakukan karena karakter murid generasi Alpha saat ini sangat familiar dengan teknologi digital sehingga pembelajaran perlu menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan murid. Penggunaan media interaktif berbasis AI diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter belajar murid masa kini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca dan argumentasi logis murid, tetapi juga mendukung pengembangan pembelajaran digital yang inovatif, adaptif, dan berpusat pada murid.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid melalui penerapan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis AI terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca dan argumentasi murid secara bertahap melalui siklus tindakan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid. Penelitian menggunakan pendekatan mixed approach sederhana untuk memperoleh gambaran proses dan hasil tindakan secara lebih komprehensif. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Machali, 2022).



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Pisang Candi 3 Malang dengan subjek penelitian sebanyak 11 murid yang terdiri atas 6 murid perempuan dan 5 murid laki-laki. Subjek penelitian dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tindakan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis AI sebagai intervensi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mampu memberikan visualisasi materi, latihan soal, umpan balik otomatis, dan aktivitas diskusi untuk membantu murid memahami isi bacaan dan menyampaikan argumen secara logis. Implementasi tindakan dilakukan secara bertahap berdasarkan hasil refleksi dari setiap siklus sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan murid.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid pada setiap akhir siklus. Observasi dilakukan untuk mengetahui

tingkat keterlibatan dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru dilakukan sebagai data pendukung untuk mengetahui kondisi awal murid, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan dan hasil pekerjaan murid.

Instrumen penelitian meliputi lembar tes literasi membaca, rubrik penilaian argumentasi logis, lembar observasi aktivitas murid, pedoman wawancara, dan dokumentasi pembelajaran. Kemampuan literasi membaca diukur melalui indikator kemampuan menemukan ide pokok, memahami isi bacaan, menyimpulkan informasi, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan. Pengukuran dilakukan menggunakan tes pemahaman bacaan berbentuk pilihan ganda dan uraian pada setiap akhir siklus.

Kemampuan berargumentasi logis diukur melalui indikator kemampuan menyampaikan pendapat secara runtut, memberikan alasan yang sesuai dengan isi bacaan, menggunakan fakta atau informasi sebagai pendukung argumen, serta menyampaikan kesimpulan secara logis. Pengukuran dilakukan menggunakan rubrik penilaian argumentasi dengan skala penilaian pada aktivitas diskusi dan tugas tertulis murid selama pembelajaran berlangsung.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan hasil belajar murid pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

f = jumlah murid tuntas

N = jumlah seluruh murid

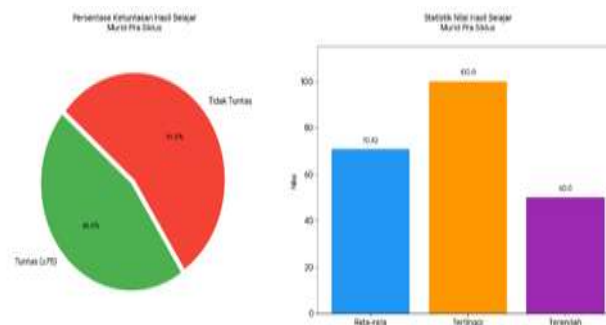
Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku belajar murid, seperti keaktifan dalam pembelajaran, kemampuan memahami teks, dan kemampuan menyampaikan argumen secara logis selama penerapan media interaktif berbasis AI.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid dengan ketuntasan belajar minimal 75% dari jumlah murid mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP) yang ditentukan. Selain itu, keberhasilan tindakan juga ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

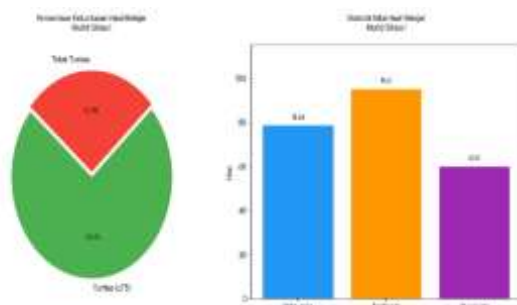
Penelitian diawali dengan kegiatan wawancara bersama wali kelas V, untuk memperoleh gambaran awal terkait kondisi pembelajaran dan kemampuan literasi membaca murid. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca murid masih tergolong rendah, terutama dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan mengungkapkan kembali isi teks menggunakan bahasa sendiri. Guru kelas menyampaikan bahwa “Sebagian besar murid masih kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam dan cenderung membaca tanpa memahami makna teks secara utuh.” (Indiarti, 2026). Selain itu, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran belum optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nikmah dan Rahmawati (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membutuhkan media digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid terhadap materi bacaan.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan dan Statistik Hasil Belajar Murid Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan melalui observasi awal untuk mengetahui kemampuan literasi membaca dan argumentasi logis murid. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian murid mampu memahami isi bacaan secara umum, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, menyimpulkan isi bacaan, dan memberikan alasan logis berdasarkan teks. Pada tahap ini pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa media interaktif berbasis AI. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai murid sebesar 70,82 dengan persentase ketuntasan 45,45%, di mana hanya 5 dari 11 murid yang mencapai nilai ≥ 75 . Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman dan argumentasi logis murid masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan aktif murid selama pembelajaran dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Temuan ini didukung oleh penelitian Tondang et al. (2024) yang menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia murid sekolah dasar.



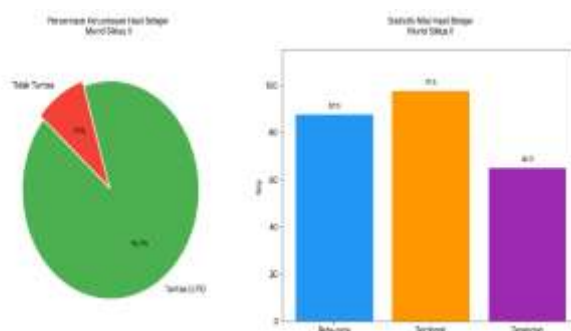
Gambar 2. Persentase Ketuntasan dan Statistik Nilai Hasil Belajar Murid Siklus I

Pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran melalui penerapan kegiatan literasi membaca yang dipadukan dengan media interaktif berbasis AI. Pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik, membaca senyap, serta penggunaan teks bergambar dan kuis interaktif berbasis AI untuk membantu murid memahami isi bacaan. Media interaktif membantu murid lebih fokus dalam menemukan informasi penting dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan. Penggunaan media digital interaktif membuat pembelajaran lebih menarik sehingga murid mulai aktif terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Nursyalila et al. (2026) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 78,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 72,73%. Sebanyak 8 murid telah mencapai ketuntasan, sedangkan 3 murid lainnya masih belum tuntas. Peningkatan kemampuan literasi membaca terlihat pada indikator memahami isi bacaan yang meningkat sebesar 18% dibandingkan pra siklus. Murid mulai mampu menjawab pertanyaan faktual dan inferensial berdasarkan isi teks. Namun, indikator menyimpulkan informasi masih menjadi indikator dengan peningkatan terendah, yaitu sebesar 10%, karena sebagian murid masih kesulitan menghubungkan ide pokok dengan isi keseluruhan teks. Pada aspek argumentasi logis, indikator memberikan alasan sesuai isi bacaan mengalami peningkatan sebesar 15%, sedangkan indikator menyampaikan kesimpulan logis masih rendah karena murid belum terbiasa mengungkapkan pendapat secara runtut. Fenomena ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan pembiasaan secara bertahap melalui aktivitas diskusi dan refleksi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Wafa dan Ismiyanti (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid melalui aktivitas pembelajaran yang partisipatif dan kolaboratif.

Integrasi media AI pada siklus I juga meningkatkan keterlibatan aktif murid selama pembelajaran. Murid terlihat lebih antusias saat menggunakan media digital interaktif karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Khoirunnisaa et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif karena murid memperoleh umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pembelajaran pada siklus II diperbaiki dengan menambahkan kegiatan diskusi kelompok kecil dan presentasi hasil pemahaman bacaan di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan murid dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam dan melatih keberanian menyampaikan pendapat secara logis. Murid tidak hanya membaca dan menjawab soal, tetapi juga dilatih untuk menyampaikan alasan berdasarkan isi bacaan dan menanggapi pendapat teman secara sistematis. Pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif membuat murid semakin terbiasa berpikir kritis dalam memahami teks. Hal ini sejalan dengan penelitian Mecriyani et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi murid dan membantu menciptakan kondisi kelas yang lebih aktif.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan dan Statistik Nilai Hasil Belajar Murid Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 87,5 dan persentase ketuntasan sebesar 90,91%. Sebanyak 10 murid mencapai ketuntasan, sedangkan 1 murid masih belum tuntas. Pada siklus II, indikator literasi membaca yang mengalami peningkatan tertinggi adalah kemampuan menemukan ide pokok dengan peningkatan sebesar 25% dibandingkan pra siklus. Murid lebih mudah memahami isi teks karena penggunaan media AI membantu menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Sementara itu, indikator menyimpulkan isi bacaan masih menjadi indikator dengan peningkatan terendah meskipun mengalami perkembangan sebesar 15%. Hal ini menunjukkan

bahwa kemampuan menyimpulkan memerlukan latihan berpikir kritis yang lebih intensif. Pada kemampuan berargumentasi logis, indikator menyampaikan pendapat secara runtut mengalami peningkatan tertinggi sebesar 23%, sedangkan indikator menyampaikan kesimpulan logis meningkat sebesar 16%. Murid mulai mampu memberikan alasan berdasarkan isi bacaan dan menyampaikan pendapat secara lebih sistematis saat diskusi kelompok maupun presentasi kelas.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar kelas V

Gambar tersebut menjelaskan grafik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar murid kelas V dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus persentase ketuntasan sebesar 45,45% yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh murid belum mencapai nilai KKM. Setelah dilakukan tindakan berupa mengerjakan soal pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 72,73% yang menandakan adanya perbaikan pemahaman murid setelah diterapkan kegiatan literasi membaca dan media pembelajaran interaktif. Peningkatan kemabli terlihat pada siklus II dengan capaian sekitar 90,91% yang menunjukkan bahwa hampir seluruh murid telah mencapai ketuntasan belajar. Grafik ini memperlihatkan bahwa tren kenaikan yang konsisten pada setiap siklus sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi yang digunakan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar secara bertahap.

Peningkatan hasil belajar secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis AI dalam PTK memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca dan argumentasi logis murid. Perubahan tidak hanya terlihat pada aspek kuantitatif, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar murid. Murid yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media interaktif berbasis AI membantu murid lebih mudah memahami teks melalui visualisasi, kuis interaktif, dan umpan balik otomatis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini didukung oleh penelitian Iskandar

et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman berkaitan erat dengan kemampuan berpikir dan berargumentasi logis. Murid yang memahami isi bacaan dengan baik cenderung lebih mampu menyampaikan pendapat secara runtut, logis, dan berbasis fakta. Penggunaan media AI memberikan ruang kepada murid untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses berpikir menjadi lebih aktif dan reflektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harahap et al. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir murid sekolah dasar.

Selain itu, pemanfaatan media interaktif berbasis AI dalam penelitian ini juga relevan dengan karakteristik murid generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang menekankan bahwa pendidikan harus menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan murid. Pendidikan di era digital perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang aktif, merdeka, dan berpusat pada murid (Suryana & Muhtar, 2022). Sulistyaningrum et al. (2023) juga menjelaskan bahwa pendidikan perlu menyesuaikan kodrat zaman agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan generasi saat ini. Dalam konteks deep learning, pemanfaatan teknologi digital membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan kontekstual (Zuhro & A'yun, 2024).

Meskipun penelitian menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi refleksi untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Implementasi media interaktif berbasis AI dalam pembelajaran masih difokuskan pada peningkatan kemampuan literasi membaca dan argumentasi logis sehingga pemanfaatannya belum mencakup pengembangan keterampilan berbahasa lainnya secara lebih mendalam, seperti keterampilan menulis kreatif dan berbicara kritis. Selain itu, penggunaan media AI dalam penelitian ini masih terbatas pada aktivitas pembelajaran berbasis teks, kuis interaktif, dan diskusi sederhana sehingga potensi pemanfaatan AI yang lebih adaptif dan personal belum sepenuhnya dioptimalkan. Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas digital, kemampuan guru dalam mengelola media berbasis teknologi, serta kesiapan murid dalam memanfaatkan teknologi secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menyimpulkan isi bacaan dan menyusun kesimpulan logis berkembang lebih lambat dibandingkan indikator

lainnya. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan proses pembelajaran yang lebih intensif, terstruktur, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran berbasis AI di masa mendatang perlu diarahkan tidak hanya pada peningkatan pemahaman bacaan, tetapi juga pada penguatan kemampuan analisis, refleksi, dan penalaran kritis murid.

Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran digital di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif berbasis AI yang berorientasi pada keterlibatan aktif murid. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berpusat pada murid. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era transformasi digital.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis murid sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap siklus tindakan, baik dari aspek hasil belajar maupun perubahan perilaku belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 45,45% pada tahap pra siklus menjadi 72,73% pada siklus I dan mencapai 90,91% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis AI efektif membantu murid memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, menyampaikan alasan berdasarkan teks, serta mengemukakan pendapat secara lebih runtut dan logis.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa literasi membaca dan kemampuan berargumentasi logis memiliki keterkaitan yang erat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Murid yang memiliki pemahaman bacaan yang baik cenderung lebih mampu menyusun argumen secara sistematis, kritis, dan berbasis fakta. Temuan penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika murid terlibat aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan materi, diskusi, dan pengalaman belajar yang kontekstual. Selain itu, hasil penelitian mendukung konsep pembelajaran digital dan *deep learning* yang menempatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, reflektif, dan berpusat pada murid.

Penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Integrasi media interaktif berbasis AI dalam Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan argumentatif murid secara lebih mendalam. Temuan ini memperluas kajian mengenai pemanfaatan AI dalam pendidikan dasar yang sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar umum, menjadi penguatan terhadap kemampuan literasi dan penalaran logis secara simultan.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik murid generasi digital. Penggunaan media interaktif berbasis AI dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid, motivasi belajar, serta kualitas proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pendidikan era sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F., Muslimin, M., & Haris, A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima Tahun Pelajaran 2024/2025. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 131–149.
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5(1), 54–68.
- Harahap, S. B., Ritonga, M., & Pane, A. (2025). Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN No. 100907 Muara Ampolu I Kecamatan Muara Batangtoru. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 322–330.
- Indiarti, R. D. (2026). Wawancara kondisi kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Pisang Candi 3 Malang. Malang: SDN Pisang Candi 3.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557–563.
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Dampak media digital dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 71–85.

- Mecriyani, W. O. D., Yusnan, M., Marsanda, M., Cahyani, S., & Melisa, M. (2025). Praktik media interaktif dalam meningkatkan kondisi kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 1–13.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.
- Nursyalila, E., Jannah, M., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., & Pebriana, P. H. (2026). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(2), 58–65.
- Ramadhani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Analisis minat baca dan dampaknya terhadap pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 9–18.
- Rindengan, M. E., Hamber, A. C. D., Mongkol, S. H., Sili, I., Robot, G., & Sulangi, G. (2025). Penerapan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD N IV Tomohon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 1012–1025.
- Sulistyaningrum, F., Radiana, U., & Ratnawati, R. E. (2023). Filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai landasan pendidik di era digital. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2331–2336.
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2025). Pengembangan media flipbook interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 7(3), 570–585.
- Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi konsep pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di sekolah dasar pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117–6131.
- Tondang, B., Sitorus, H. A., Tambunan, I. F., Saragih, M. P., & Amirah, N. (2024). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(6), 1173–1184.
- Wafa, N., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis pelajaran Bahasa Indonesia. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2612–2619.
- Yuriananta, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan artificial intelligence (AI) untuk guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 274–285.
- Zuhro, I. H., & A'yun, D. Q. (2024). Menghidupkan nilai-nilai Ki Hajar Dewantara dalam pembelajaran deep learning. *JMA*, 2(12), 445–458.
- Adinda Ramadani Alenita, Jiya Nurul Anggreani, Siti Nur Hidayah, & Zenita Rofikoh. (2024). Membangun Generasi Gemar Membaca Melalui Dongeng Interaktif. *Pandawa : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 46–52. <https://doi.org/10.61132/pandawa.v3i1.1508>