

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan

Menurut Sugiyono (2015), pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian yang berakar pada pendekatan deduktif, kuantitatif mengandalkan data numerik yang diolah dan interpretasikan melalui teknik statistik. agar memperoleh kesimpulan yang bersifat objektif dan dapat digeneralisasi. Istilah kuantitatif berasal dari Bahasa Latin *quantitas*, yang memiliki arti jumlah, menggambarkan fokus utama metode ini pada aspek numerik dari data yang dikumpulkan.

3.1.2 Metode

Metode eksperimen dipilih sebagai jenis metode utama dalam penelitian ini. Secara spesifik, pendekatan yang dipilih adalah *pra-eksperimental design*, yaitu merupakan jenis eksperimen yang belum menggunakan kelompok kontrol. *One group pretest-posttest design* adalah model desain yang digunakan pada penelitian ini, di mana tersedia satu kelompok yang akan dikenakan *treatment* dan diamati sebelum serta sesudah perlakuan diberikan.

Desain meliputi tiga tahapan pokok. Tahap pertama adalah *pretest*, yaitu pengukuran awal yang dilakukan sebelum peserta didik menerima perlakuan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni tari. Tahap kedua adalah pemberian *treatment*, dalam hal ini berupa penerapan media video *Artificial Intelligence* yang sudah dirancang untuk meningkatkan rasa daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tari. Kemudian, tahap terakhir *posttest*, kegiatan ini dilakukan setelah *treatment* sebagai bahan evaluasi sejauh mana perubahan yang terjadi pada siswa khususnya dalam hal minat belajar mereka.

Penelitian desain *one group pretest-posttest* ini sudah pasti relevan dengan fokus penelitian, yakni untuk menilai dampak dari pengaruh pemanfaatan video berbasis AI terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Peneliti dapat mengidentifikasi adanya perbedaan atau peningkatan yang signifikan sebagai akibat dari diterapkannya media pembelajaran yang diberikan dengan

membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Skema penelitian dengan model one group pretest – post test dapat diamati melalui gambar berikut:

Tabel 3. 1 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre test	Treatment	Post Test
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

Keterangan:

O1 = Skor awal sebelum menerima perlakuan

X = Proses pemberian perlakuan media pembelajaran berbasis video AI pada peserta didik

O2 = Skor akhir setelah menerima perlakuan

3. 2 Partisipan Penelitian

Siswa SMP kelas 7: Siswa SMP adalah sumber data utama untuk penelitian ini. Data tentang minat belajar seni tari dan pengalaman mereka dengan teknologi AI dapat diperoleh dari siswa SMP melalui kuesioner, observasi, dan wawancara dan guru seni tari yang dapat memberikan informasi tentang minat belajar seni tari siswa mereka dan efektivitas proses kegiatan belajar mengajar seni tari.

3. 3 Populasai dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Merujuk pada sekelompok partisipan yang memiliki karakteristik tertentu, baik dalam jumlah yang terbatas maupun tidak terbatas. Hartno (2011) menyatakan bahwa populasi merupakan cakupan ranah yang didalamnya teridiri atas partisipan yang menjadi sasaran penelitian, karena dianggap memiliki artibut yang relevan untuk dikaji dan dianalisis lebih lanjut.

Mengacu pada pengertian tersebut, maka fokus responden pada penelitian ini mencakup semua murid tingkat pertama di SMP Negeri 3 Kota Cimahi pada tahun akademik 2024/2025. Populasi ini karena sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan mengamati pengaruh penggunaan video Artificial Intelligence dalam pembelajaran seni tari. Total jumlah siswa VII yang menjadi bagian dari

populasi ini adalah sebanyak 298 siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Keadaan Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	A	30
2.	B	30
3.	C	30
4.	D	29
5.	E	30
6.	F	30
7.	G	31
8.	H	30
9.	I	28
10.	J	30
	Jumlah	298

Sumber Data: Staf Administrasi SMP Negeri SMPN 3 Kota
Cimahi

3.3.2 Sampel

Sugiyono (2015) sampel ditetapkan sebagai bagian perwakilan populasi dengan menggunakan teknik tertentu dengan tujuan sebagai perwakilan keseluruhan karakter umum yang mempresentasikan populasi tersebut. Pada penelitian kuantitatif penggunaan sampel sangatlah penting karena jumlah populasi yang terlalu banyak membuat peneliti sulit untuk menjangkaunya, terutama keterbatasan waktu, tenaga maupun sumber daya yang lainnya. Dengan demikian, dapat mengambil sebagian dari populasi yang paling dianggap representatif.

Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII J di SMP Negeri 3 Kota Cimahi dengan teknik purposive sampling, berdasarkan pertimbangan atau syarat spesifik yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. . Adapun alasan mengapa peneliti memilih kelas VII J sebagai sampel berdasarkan temuan awal dari pengamatan dan wawancara sebelum penelitian, diketahui bahwa kelas ini memiliki minat belajar seni tari yang relatif lebih rendah dibandingkan

dengan kelas lainnya.

Selain itu juga, pemilihan kelas ini juga mempertimbangkan efisiensi waktu dan pelaksanaan penelitian guna menghindari interupsi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas lain. Dengan demikian dipilihnya kelas VII J sebagai sampel dianggap tepat untuk memperoleh data yang relevan terkait pengaruh video pembelajaran *Artificial Intelligence* terhadap minat belajar seni tari. Jumlah peserta didik dalam kelas ini sebanyak 30 orang, yang seluruhnya dilibatkan dalam penelitian.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII J	17	13	30 orang

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 3 Kota Cimahi

3. 4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Instrumen Penelitian

Terdapat instrument yang dirancang khusus menjadi pendukung dalam proses pengumpulan data secara sistematis dan relevan. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana yang ditentukan dan dimanfaatkan oleh peneliti guna memperoleh informasi guna menjawab pertanyaan rumusan masalah yang sudah di rumuskan.

Instrumen utama yang digunakan penelitian ini berupa pemanfaatan angket tertutup, yang dirancang menggunakan pengukuran dengan skala *likert* sebagai acuannya. Skala *Likert* mampu mengukur sikap serta Tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan- pernyataan yang sudah disiapkan sebelumnya. Menurut Sugiyono (2015), skala *likert* merupakan alat ukur yang sangat efektif dalam menggambarkan sikap atau opini individu ataupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial.

Angket ini disusun dalam bentuk tertutup, sebagaimana dijelaskan oleh (Arikunto, 2010), yaitu angket yang jawabannya telah tersedia, Sehingga responden

cukup menandai pilihan jawaban yang mencerminkan pendapat pribadi mereka. Dalam pelaksanaannya, digunakan skala empat point, agar responden memberikan jawaban yang lebih jelas terhadap pernyataan yang diajukan. Instrumen ini menggunakan skala empat point, dengan interpretasi sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Tabel interpretasi

NILAI	INTERPRETASI
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Mengacu pada Tabel perolehan jawaban dari responden dapat diketahui seberapa besar minat siswa kelas 7 terhadap mata Pelajaran seni tari. Berikut merupakan kisi-kisi instrument penelitian ini

Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi intrument angket minat belajar siswa

	Indikator	Aspek yang diamati	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Perasaan senang	Siswa terlihat senang dan tidak merasa bosan Ketika mengikuti pembelajaran tari				
		Siswa merasa antusias saat melihat video AL dalam pembelajaran tari				
		Siswa menunjukkan ekspresi positif (tersenyum, tertawa atau ekspresi tertarik)				
		Siswa terlihat nyaman dan tidak tertekan selama pembelajaran berlangsung				
2	Ketertarikan Siswa	Siswa merasa penasaran dan ingin mengetahui lebih banyak				

		tentang gerakan tari dalam video AI.				
		Siswa berinisiatif untuk mencari informasi tambahan terkait tari setelah melihat video.				
		Siswa lebih fokus dan memperhatikan saat video AI ditampilkan.				
		Siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan				
3		Siswa tetap fokus dan tidak mudah teralihkan oleh gangguan di sekitar saat pembelajaran berlangsung				
		Siswa memperhatikan intruksi yang ada pada video AI				
		Siswa bereaksi terhadap isi video seperti mengganggu, mencatat dan berdiskusi mengenai materi pada video AI				
		Siswa mengatur konsentrasi sesuai dengan instruksi				
4	Keterlibatan Siswa	Siswa menunjukkan konsisten dalam mengikuti latihan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan				
		Siswa mengikuti proses pembelajaran teri				

		menggunakan video AI dari awal hingga akhir				
		Siswa terlibat dalam interaksi antara guru dan teman untuk belajar Bersama				
		Siswa ikut menari secara individu maupun kelompok				

a. Uji Validitas

Tujuan dari uji validitas adalah mengidentifikasi keabsahan data dalam penelitian. Peneliti menggunakan software SPSS versi 27 untuk mengidentifikasi validitas data. Suatu item dikategorikan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Jumlah responden (n) dalam penelitian ini adalah 30 responden. r tabel yang didapat dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 adalah 0,374. Berikut ini merupakan tabel keluaran hasil pengolahan SPSS versi 27 untuk uji validitas.

Tabel 3. 6 Tabel Uji Vliditas

Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Hasil
X1.1	0,810	0,374	Valid
X1.2	0,668	0,374	Valid
X1.3	0, 634	0,374	Valid
X1.4	0, 717	0,374	Valid
X1.5	0, 492	0,374	Valid
X1.6	0, 522	0,374	Valid
X1.7	0, 591	0,374	Valid
X1.8	0, 410	0,374	Valid
X1.9	0, 405	0,374	Valid
X1.10	0, 636	0,374	Valid
X1.11	0, 508	0,374	Valid
X1.12	0, 414	0,374	Valid
X1.13	0, 397	0,374	Valid

X1.14	0,580	0,374	Valid
X1.15	0,541	0,374	Valid
X1.16	0,381	0,374	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari keseluruhan item dalam kuesioner, sebanyak 14 butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai r hitung masing masing lebih tinggi dibandingkan r tabel. Sementara itu, terdapat dua item yang tidak memenuhi kriteria validitas dan dinyatakan tidak valid. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar instrument yang digunakan mampu mengukur variabel variabel yang diteliti secara tepat dan relevan untuk diterapkan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diterapkan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrument pengukuran yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan software SPSS versi 29 untuk melakukan analisis. Pengukuran reliabilitas dilakukan menggunakan nilai Cronbach's Alpha, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

a. Hasil $\alpha > 0,60$ = Reliabel atau konsisten

b. Hasil $\alpha < 0,60$ = Tidak reliabel atau tidak konsisten

Berikut ini merupakan tabel keluaran hasil pengolahan SPSS versi 29 untuk uji reliabilitas.

Tabel 3. 7 Tabel Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.822	16

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Cara yang ditempuh peneliti dalam memperoleh informasi pada suatu penelitian dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Tujuan utamanya yaitu untuk mendapatkan data yang valid, akurat, dan ada kesesuaian dengan fokus

permasalahan yang sedang diteliti. Pada proses ini, ada beberapa tahap yang sudah dirancang secara sistematis. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menghimpun informasi yang diperlukan serta mendukung keberlangsungan penelitian ke tahap selanjutnya.

Selain itu, teknik pengumpulan data juga bisa menggunakan beberapa cara:

1. Observasi

Objek yang diamati adalah siswa Perempuan dan laki – laki kelas VII J di SMP Negeri 3 Kota Cimahi beserta lingkungan sekolahnya. Peninjauan dilakukan secara langsung ini guna memperoleh informasi yang relevan, baik sebagai data utama maupun sebagai data pelengkap untuk mendukung hasil penelitian. Peneliti melakukan pencatatan berbagai aktivitas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran dimulai hingga berakhir. Kegiatan observasi ini dilakukan secara berkelanjutan hingga peneliti merasa bahwa informasi yang dikumpulkan sudah memadai untuk dianalisis. Seperti yang dikemukakan oleh (Marshall, 1995) dalam Sugiyono (2013:226), observasi membantu peneliti untuk memahami perilaku dan makna yang terkandung di dalamnya dengan menggunakan observasi partisipatif yaitu peneliti ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran. Bukan hanya mengamati, tetapi juga berperan aktif dalam memberikan perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran berbasis video *Artificial Intelligence*. *Treatment* ini diberikan selama pembelajaran seni berlangsung. Karena terlibat langsung, peneliti dapat melihat secara nyata bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari serta bagaimana pengaruh penggunaan media.

2. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan cara berkomunikasi dua arah antara peneliti dan narasumber. Wawancara ini sangatlah bermanfaat dalam melengkapi sebuah data yang lebih mendalam. Menurut Sugiyono (2013), wawancara dapat digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden, terlebih jika jumlah respondennya hanya sedikit.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada narasumber utama yakni guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Kota Cimahi. Tujuan dari dilakukannya wawancara ini untuk mendapatkan data tambahan yang tidak bisa diperoleh hanya melalui observasi atau angket. Wawancara ini dirancang dan sudah disiapkan peneliti daftar pertanyaannya agar proses wawancara berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan proses pembelajaran seni tari, kendala yang dihadapi guru, serta tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video *Artificial Intelligence*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa bukti visual yang ditunjukkan bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran. Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan antara lain foto-foto kegiatan pembelajaran seni tari dan video yang dihasilkan dari penerapan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence. Semua data ini digunakan untuk melihat bagaimana penerapan AI dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, serta sebagai validasi bahwa proses penelitian telah berjalan sesuai dengan prosedur yang sudah direncanakan.

3.5 Prosedur Penelitian

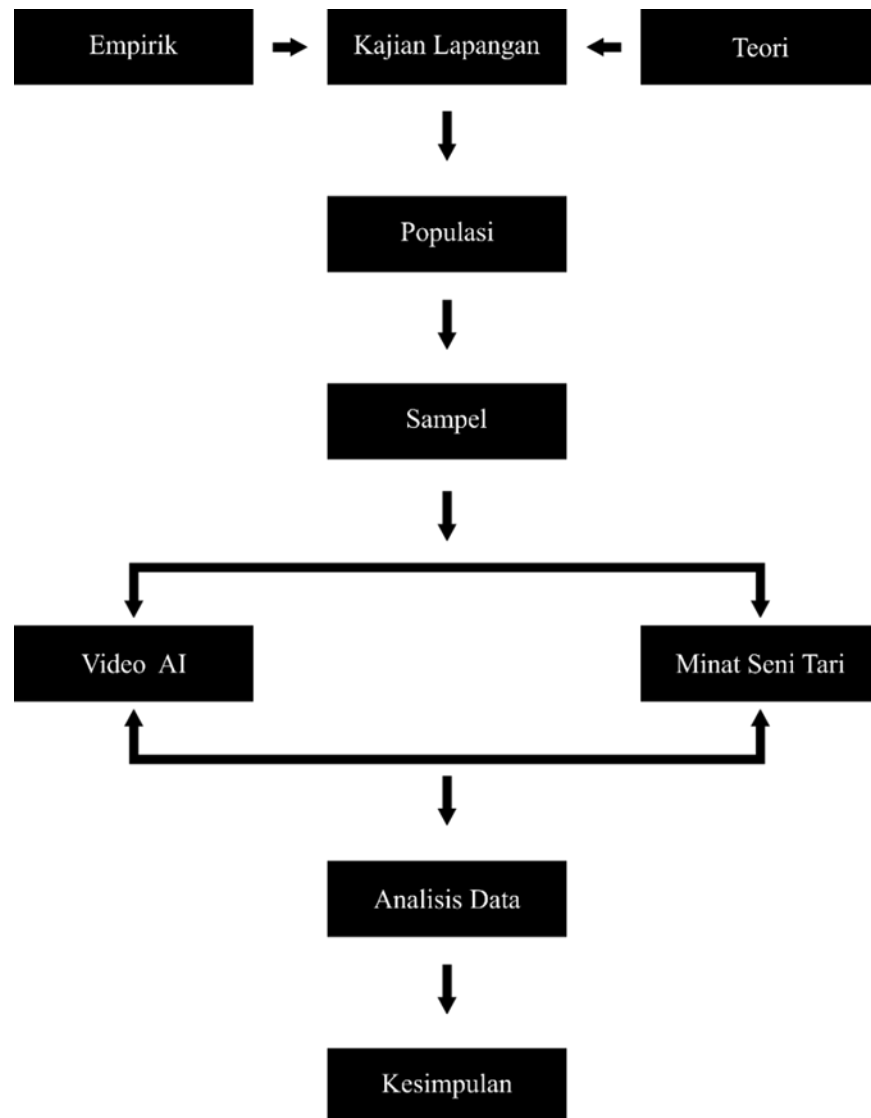
Prosedur penelitian adalah rangkaian tahapan yang tersusun secara sistematis yang harus dijalankan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Fungsi sebagai pedoman agar proses penelitian tidak keluar jalur dari tujuan yang ditetapkan.

Tabel 3. 8 Langkah-Langkah Penelitian

Tahap Penelitian	Langkah-langkah
1. Tahap persiapan	1. Identifikasi Masalah 2. Kajian literatur 3. Penyusunan instrument 4. Persiapan media

2. Tahap Pelaksanaan	1. Populasi dan Sampel 2. Pelaksanaan Eksperimen 3. pengumpulan data
3. Tahap Analisis Data	1. Pengolahan data 2. Uji Statistik 3. Interpretasi hasil
4. Tahapan Penyusunan Laporan	1. Penulisan Hasil Penelitian 2. Kesimpulan dan saran 3. revisi dan finalisasi
5. Tahap Publikasi	1. Publikasi hasil penelitian

3.5.1 Alur Penelitian



3.5.2 Variabel Penelitian

Tabel 3. 9 Tabel Desain Penelitian

X – Y

Variabel X (Independen): Pengaruh Video *Artificial Intelligence* (AI):

Variabel ini dapat diukur dengan berbagai cara, seperti:

1. Jenis teknologi AI yang digunakan (misalnya, video tutorial tari)
2. Intensitas penggunaan teknologi AI (misalnya, berapa lama siswa menggunakan)

teknologi AI)

3. Cara penggunaan teknologi AI (misalnya, apakah siswa menggunakan teknologi AI secara mandiri)

Variabel Y (Dependen): Minat Belajar Seni Tari

Variabel ini dapat diukur dengan berbagai cara, seperti Kuesioner tentang minat belajar seni tari Observasi partisipasi siswa dalam kegiatan seni tari.

3.5.3 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Penggunaan video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran tari memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Penggunaan video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran tari tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

3. 6 Analisis Data

Metode Analisis Data Kuantitatif Sugiyono (2019) menjelaskan beberapa metode analisis data kuantitatif yang umum digunakan, antara lain: 1) Analisis Deskriptif: Digunakan untuk mendeskripsikan dan meringkas data, seperti frekuensi, persentase, mean, median, dan standar deviasi. 2) Uji Validitas, 3) Uji Reliabilitas 4) Uji Normalitas 5) Uji Homogenitas 6) Uji T Digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel.