

**PENGARUH VIDEO ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM
PEMBELAJARAN TARI TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 3 KOTA CIMAHI**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan di Program Studi Pendidikan Seni Tari

Oleh:
Celsy Risella
2109134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

Pengaruh Video Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Tari terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Kota Cimahi

Oleh
Celsy Risella

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Celsy Risella 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan di cetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

CELSY RISELLA

**PENGARUH VIDEO *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DALAM
PEMBELAJARAN TARI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 3 KOTA CIMAHI**

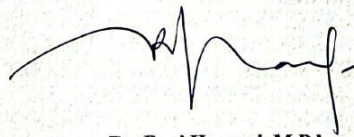
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



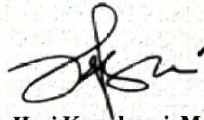
Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D
NIP. 196305171990032001

Pembimbing II



Dr. Reni Haerani, M.Pd
NIP.197109131994122001

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni Tari**



Dr. Heni Komalasari, M.Pd.
NIP. 197109152001122001

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari pada siswa kelas VII J di SMP Negeri 3 Kota Cimahi. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar seni tari melalui media pembelajaran video *Artificial Intelligence*. Oleh karena itu peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran seni tari sebelum penerapan video *Artificial Intelligence*, bagaimana proses pembelajaran seni tari dengan penerapan video *Artificial Intelligence*, bagaimana hasil minat belajar pada pembelajaran seni tari setelah diterapkannya video *Artificial Intelligence*. Metode yang digunakan adalah *Design* eksperimen dengan *model One Group Pretest – Posttest Group Design*, yang melibatkan pengambilan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan video *Artificial Intelligence* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media video *Artificial Intelligence* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran seni tari.

Kata kunci: Pembelajaran Seni Tari, Minat Belajar Siswa, Video *Artificial Intelligence*

ABSTRACT

This research was conducted after the lack of students' interest in learning dance arts in grade VII J students at SMP Negen 3 Cimahi City. This experimental research aims to improve students' knowledge in dance arts through Artificial Intelligence video learning media. Therefore, the researcher formulated the following problems. How is the students interest in learning dance art before the application of Artificial Intelligence videos how is the process of learning dance art with the application of Artificial Intelligence videos, the results of learning interest in dance learning after the application of the Artificial Intelligence video. The method used is an experimental design with the One Group Pretest-Posttest Group Design model, which involves taking purposive samples. The instrument used was a luesioner using the Likert scale. The results of the study show that there is a significant influence of the use of Artificial Intelligence videos on increasing students' interest in learning dance arts. This study recommends the use of kideo Artificial Intelligence media as an innovative and interactive learning alternative in dance learning.

Keywords: *Artificial Intelligence Dance Art Education, Student Learning Interest*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Teori Behavioristik.....	10
2.1.2 Teori Multimedia Aliran R. Mayer.....	11
2.1.3 Teori Minat.....	12
2.1.4 Teknologi Artificial Intelligence.....	14
2.1.5 Pembelajaran Seni Tari.....	15
2.2 Penelitian Terdahulu.....	16
2.3 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.1.1 Pendekatan.....	23
3.1.2 Metode.....	23
3.2 Partisipan Penelitian.....	24
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
3.3.1 Populasi.....	24
3.3.2 Sampel.....	25
3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Instrumen Penelitian.....	26
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	32

3.5.1 Alur Penelitian.....	34
3.5.2 Variabel Penelitian	34
3.5.3 Asumsi dan Hipotesis Penelitian.....	35
3. 6 Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tari Sebeleum Penerapan Video Artificial Intelligence.....	36
4.1.1.1 Profil Sekolah.....	36
4.1.1.2 Hasil Pre-Test.....	39
4.1.2 Proses Penerapan Video Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Tari.....	47
4.1.2.1 Rancangan Pembelajaran.....	47
4.1.2.2 Kegiatan Pembelajaran.....	49
4.1.3 Hasil Penerapan Video Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Tari terhadap Minat Belajar Siswa.....	53
4.1.3.1 Hasil Post-Test.....	53
4.1.3.2 Hasil Ringkasan Pre-Test dan Post-Test.....	57
4.1.3.3 Hasil Pengujian Hipotesis.....	59
4.2 Pembahasan.....	60
4.2.1 Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tari Sebelum Penerapan Video Artificial Intelligence.....	60
4.2.2 Analisis Proses Penerapan Video Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Tari.....	61
4.2.3 Analisis Hasil Penerapan Video Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Tari Terhadap Minat Siswa.....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skema One Group Pretest-Posttest Design.....	28
Tabel 3. 2 Keadaan Populasi.....	29
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	30
Tabel 3. 4 Tabel interpretasi.....	31
Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi instrument angket minat belajar siswa.....	32
Tabel 3. 6 Tabel Uji Vliditas.....	34
Tabel 3. 7 Tabel Uji Reliabilitas.....	35
Tabel 3. 8 Langkah-Langkah Penelitian.....	37
Tabel 3. 9 Tabel Desain Penelitian.....	39
Tabel 4. 1 Data Guru SMPN 3 Kota Cimahi.....	43
Tabel 4. 2 Latar Belakang Guru Seni Budaya.....	43
Tabel 4. 3 Penilaian Angket Berdasarkan Indikator Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tari.....	47
Tabel 4. 4 Skor Skala Likert.....	48
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Pretest.....	49
Tabel 4. 6 Tabel Bobot Penilaian.....	50
Tabel 4. 7 Tabel nilai pretest indikator 1.....	51
Tabel 4. 8 Tabel nilai pretest indikator 2.....	51
Tabel 4. 9 Tabel nilai pretest indikator 3.....	52
Tabel 4. 10 Tabel nilai pretest indikator 4.....	52
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Posttest.....	61
Tabel 4. 12 Tabel Bobot Penilaian.....	61
Tabel 4. 13 Tabel Nilai Posttest Indikator 1.....	62
Tabel 4. 14 Tabel Nilai Posttest Indikator 2.....	62
Tabel 4. 15 Tabel Nilai Posttest Indikator 3.....	63
Tabel 4. 16 Tabel Nilai Posttest Indikator 4.....	64
Tabel 4. 17 Tabel Hasil Nilai Pretest Posttest.....	64
Tabel 4. 18 Tabel Uji Normalitas.....	66
Tabel 4. 19 Tabel Uji Hipotesis.....	67
Tabel 4. 20 Tabel Hasil Nilai Pretest Posttest.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Siswa sedang mengisi angket Pretest.....	49
Gambar 4. 2 Siswa sedang mengapresiasi video Artificial Intelligence.....	56
Gambar 4. 3 Siswa Sedang Berdiskusi Bersama Kelommpoknya.....	57
Gambar 4. 4 Siswa sedang Mempresentasikan Hasil Diskusinya Secara Berkemlompok.....	58
Gambar 4. 5 Peneliti sedang menayangkan Kembali video Artificial Intelligence...	59
Gambar 4. 6 Siswa sedang mempresentasikan hasil diskusi karya Bersama kelompok.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 2 Lembar Pedoman Observasi.....	83
Lampiran 3 Lembar Pedoman Angket.....	86
Lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	88
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	90
Lampiran 6 Dokumentasi.....	96

DAFTAR PUSTAKA

- A., S. H. (1987). *The science of the artificial*. Cambridge, MA.
- Abdullah. (2007). Application of Multimedia Design Principles to. *The Turkish Online Journal of Educational*, 1-7.
- Amandha, A. R. (2023). Implementasi artificial intelligence dalam pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 240 - 243.
- Annisa, P. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills Sebagai Implementasi Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Darma Agung*, 176-187.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Barnas, B. &. (2023). Kreasi Tari Berbasis Media Digital. *Prosiding Konferensi Internasional Kelima tentang Pendidikan Seni dan Desain ICADE 2022*). doi: https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_52
- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 18-25.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 300-309.
- Diantama, S. (-1. (2024). Pemanfaatan Artificial intelegent (AI) dalam dunia pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11 -17.
- Gie. (1995). *Cara Belajar Efisien Jilid 1*. Yogyakarta: Liberty.
- Haerani, R. M. (2020). Models of Arts Teacher's Professional Development. *International Journal of Higher Education*, 77-86. doi:10.5430/ijhe.v9n6p77
- Haerani, R. S.-3. (2023). Pembelajaran Tari Model Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3033-3042.
- Hartono. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan*. Pekanbaru: Zanafra Publishing.
- Kaswar, A. A. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 293-297.
- Komalasari, H. B. (2021). Desain multimedia pembelajaran tari rakyat berbasis android sebagai self directed learning mahasiswa dalam perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 96-105. doi:<https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Marshall, C. &. (1995). *Designing Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: Sage., 2nd ed.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Nadila, D. &. (2023). Implementasi kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5, 100 - 104.
- Poerwanto, N. P. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Robert. (2014). *PSIKOLOGI SOSIAL ILID 2*. ERLANGGA.
- Rusman, Y. A. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 12 No. 1, hlm. 14–23.
- Sabella, B. R. (2023). Pelatihan pembuatan game sederhana sebagai media pembelajaran untuk pengajar smp berbasis artificial intelegent. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 69-76.
- Schunk, D. H.-r.-3. (1986). Verbalization and children's self-regulated learning. *Contemporary Educational Psychology*, 347-369.
- Simon. (1987). *The science of the artificial*. Cambridge, MA.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, R. (2022). *Penguatan Kecakapan Abad 21 dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Tamsir, d. (2023). Literasi Digital dalam pengembangan media pembelajaran guru SMKN 1 Gowa berbasis AI. *Community Development Journal*, 4636- 4643.
- Wibowo, T. U. (2023). Tantangan dan peluang penggunaan aplikasi chat GPT dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis dimensi 5.0. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 69-76.
- Yanti, R. &. (2021). Peningkatan Apresiasi Tari Nusantara Melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Gondang*, 1-14. doi:10.24114/gondang.v5i1.19323