https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3
P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546

Implementasi Media Audio Visual *Chatgpt* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri 3 Pagaran Kab Tapanuli Utara.

Sari Masta Anastasia Lumban Gaol, [1] Kristina Pangaribuan,[2] jonthoni tarihoran*nurbetty sitanggang *frikles hutauruk*elsina sihombing*

[1,2] Menejemen Pendidikan Kristen ,Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email : : kristinapangaribuan88@gmail.com Sarimastamarbun22@gmail.com frikleshutauruk8@gmail.com nurbettysitanggang28@gmail.com elsinasihombing@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan implementasi media audio visual *ChatGPT* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran, Kab Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2026/2027. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 sebanyak 173 orang dan ditetapkan 51 orang sebagai sampel penelitian dengan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 30 butir.

Kata Kunci: Media Audio Visual *ChatGPT*, Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengetahuan, kepribadian, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana guru mampu mengelola proses belajar mengajar agar efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik**,** salah satunya yaitu media audio visual berbasis *chat GPT* pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada bidang seni music. Maka dari itu penulis ingin membuat pembaruan, dan penting untuk dibenahi pada proses pembelajaran di IX di SMP Negeri 3 Pagaran,. Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran Seni Budaya melalui yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memadukan kekuatan media audio visual *chat GPT* atau interaktivitas kecerdasan buatan, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi, bereksperimen, dan mengembangkan pemahaman secara mandiri. Penulis akan mengkaji sejauh mana implementasi media audio visual *chat GPT* dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar Seni Budaya siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa permasalahan yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran musik pianika membutuhkan pemahaman teori dan keterampilan praktik secara bersamaan.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memperlihatkan contoh permainan pianika secara langsung.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berpotensi menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran.
4. Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan sebagai pendukung pengembangan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal.
5. Diperlukan penelitian untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah

P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546
https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3

penggunaan media audio visual berbantuan ChatGPT.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada implementasi media pembelajaran audio visual berbantuan ChatGPT terhadap minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya materi musik pianika, di SMP Negeri 3 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara.

Penelitian berfokus pada perubahan minat belajar siswa berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran audio visual berbantuan ChatGPT pada mata pelajaran Seni Budaya materi musik pianika kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran?
2. Bagaimana minat belajar siswa sebelum penerapan media audio visual berbantuan ChatGPT?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah penerapan media audio visual berbantuan ChatGPT?
4. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media audio visual berbantuan ChatGPT?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan implementasi media audio visual berbantuan ChatGPT dalam pembelajaran musik pianika.
2. Mengetahui minat belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran.
3. Mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran.
4. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media audio visual berbantuan ChatGPT.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dan media audio visual dalam pembelajaran Seni Budaya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, membantu menciptakan pengalaman belajar musik pianika yang lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi guru, menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran yang inovatif.
3. Bagi sekolah, memberikan masukan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai implementasi media pembelajaran audio visual berbantuan ChatGPT.

2. Kajian Teoritis

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik agar materi dapat diterima dan dipahami dengan lebih mudah. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses penyampaian informasi. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian siswa, memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

2.2 Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio atau suara dengan unsur visual atau gambar. Perpaduan kedua unsur tersebut dapat membantu siswa memperoleh informasi melalui pendengaran dan penglihatan.

Dalam pembelajaran musik pianika, media audio visual dapat digunakan untuk memperlihatkan teknik permainan alat musik, posisi jari pada tuts, cara meniup, pengenalan nada, serta contoh lagu yang dimainkan menggunakan pianika.

Penggunaan media audio visual dalam penelitian ini diarahkan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

2.3 ChatGPT dalam Pembelajaran

ChatGPT merupakan teknologi kecerdasan buatan yang dapat digunakan untuk membantu proses pencarian informasi, penyusunan materi, pemberian penjelasan, dan pengembangan ide pembelajaran. Dalam penelitian ini, ChatGPT digunakan untuk mendukung pengembangan konten media audio visual. Pemanfaatannya meliputi penyusunan materi pengenalan pianika, penjelasan tangga nada, penyusunan naskah video pembelajaran, pembuatan latihan soal, dan pengembangan contoh kegiatan praktik.

Konten yang dihasilkan melalui ChatGPT harus diperiksa kembali oleh guru agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebenaran materi musik. Unsur

https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3
P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546

audio dan visual tetap disajikan melalui media pendukung, seperti video, gambar, rekaman suara, atau aplikasi pembelajaran.

2.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang disertai perasaan senang serta keinginan untuk terlibat dalam kegiatan tersebut. Minat belajar memiliki peranan penting karena dapat mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Dalam penelitian ini, minat belajar diukur melalui empat indikator.

1. Perasaan senang: Menunjukkan rasa senang ketika mengikuti pembelajaran musik pianika.
2. Ketertarikan: Menunjukkan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari materi musik pianika.
3. Perhatian: Memusatkan perhatian pada penjelasan guru dan media pembelajaran.
4. Keterlibatan: Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan praktik memainkan pianika.

2.5 Pembelajaran Seni Budaya Materi Musik Pianika

Pembelajaran Seni Budaya bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, mengapresiasi, dan mengekspresikan karya seni. Dalam bidang seni musik, salah satu bentuk kegiatan pembelajaran adalah memainkan alat musik pianika.

Pianika merupakan alat musik tiup yang memiliki tuts seperti keyboard. Untuk memainkannya, siswa perlu menguasai teknik meniup, penjarian, pengenalan nada, pembacaan notasi, dan ketepatan irama.

Pembelajaran pianika membutuhkan demonstrasi dan latihan secara berulang agar siswa dapat menguasai keterampilan bermain musik dengan baik**.**

3.Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan atau pun mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesis yang diajukan sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa "Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Selanjutnya Sugiyono mengemukakan bahwa "Metode penelitian kuantitatif adalah sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk hipotesis yang telah ditetapkan[1].

Menurut Sugiyono Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukanuntuk populasi. Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data deskriptif inferensial, karena peneliti menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

1.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

1.2.1. Tempat Penelitian

Untuk melakukan penelitian harus ada tempat dan waktu penelitian sebagai lokasi penelitian dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran,yang berada di Kecamatan Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara Provinsi Sumatera Utara.

Adapun alasan memilih lokasi penelitian tersebut karena penulis melihat adanya masalah yang perlu diteliti mengenai minat belajar siswa disekolah tersebut yang perlu diperhatikan.

3.2.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan untuk bulan oktober -desember 2026.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi

Populasi merupakan subjek penelitian sebagai sumber data bagi penelitian. Penentuan populasi sangat menentukan bagi pelaksanaan penelitian, dengan adanya populasi yang sudah ditetapkan oleh penulis maka penelitian dapat dilaksanakan dengan baik. Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi[1].

Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran,Tahun Pembelajaran 2026/2027. Dari hasil perolehan data yang diperoleh, populasi penelitian penulis adalah jumlah siswa sebanyak 173 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Data Populasi Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran,
T.A.2026/2027

[1] Suharsimi Arikunto, *op.cit.* hal 173

P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546
https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3

No	Kelas	Jumlah
1.	IX-1	30
2.	IX-2	30
3.	IX-3	30
4.	IX-4	30
5.	IX-5	28
6.	IX-6	25

Sumber data : Tata usaha IX di SMP Negeri 3 Pagaran,*T.A 2026/2027*

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan sebuah kelompok kecil yang mewakili keseluruhan populasi yang ditetapkan. Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul representative(mewakili).[1]

Sesuai dengan pendapat Arikunto yang mengatakan bahwa "Apabila subjek kurang dari 100 orang lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10% 15% atau 20% 25% atau lebih tergantung pada kemampuan peneliti.[2] Penarikan sampel sangat diperlukan dalam penelitian untuk menghemat waktu, biaya dan tenaga, karena besarnya ukuran populasi maka penulis mengambil sampel untuk mewakili populasi.

3.3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan suatu cara mengambil sampel yang representatif dari populasi. Teknik *sampling* juga merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapatbeberapa teknik soupling yang digunakan terutama dalam penelitian yaitu *Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Probability sampling meliputi simple random, proportionate stratified random, disproportionate stratified random, dan area random*[1].

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *simplerandom sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah teknik yang dilakukan untuk pengambilan sampel dengan cara acak tanpa ada pemilihan secara khusus, dimana peneliti mencampur subjek dalam populasi sehingga semua subjek dianggap tidak ada perbedaan. Dan cara yang dilakukan peneliti dalam simple random sampling ini adalah dengan sistem kocokan yang dimana dilakukan seperti sistem arisan.[3]

Berdasarkan pendapat di atas dan mengingat banyaknya ukuran populasi dan kaitannya dengan keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti mengambil sampel yang dianggap representatif untuk mewakili populasi peneliti yaitu sampel30% dari 173 orang 51 orang, alokasi sampel setiap kelas dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut .Maka peneliti menentukan subjek yang menjadi sampel dalam penelitian sebanyak 51 orang, dengan teknik *Random Sampling* (Teknik Acak) dari jumlah keseluruhan siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran,Tarutung Tahun Ajaran2026/2027.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa	Presentasi Populasi	Sampel
1	IX-1	30	30x30%	9
2	IX-2	30	30x30%	9
3	IX-3	30	30x30%	9
4	IX-4	30	30x30%	9
5	IX-5	28	28x30%	8,4
6	IX-6	25	25x30%	7,5
	Jumlah	173 orang		51 orang

3.4. Definisi Operasional

1. Menurut Satrianawati "Media Audio visual adalah media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersama. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersama".[1] Adapun pengertian lain dari *ChatGPT* Menurut hidayanti dkk yang dikutip oleh lilis, *ChatGPT* (*Generative Pre-*

[2] Sri Rahman Haruna et al.. Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak UsiaSekolah Dasar (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), Hal 42.

[3] Ibid. 129

https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3
P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546

training Transformer) adalah chatbot yang dikembangkan oleh Open AI, dirancang untuk menghasilkan sebuah tulisan atau teks berdasarkan percakapan yang diberikan kemampuan untuk keterlibatan dalam percakapan yang luas bisa mencakup berbagai topik yang dipilih dan memiliki memiliki kemampuan menghasilkan teks respons yang hampir tidak bisa dibedakan oleh manusia.[4] Media audiovisual dengan chat *GPT* berpengaruh terhadap minat belajar siswa khususnya mata pelajaran seni budaya , maka media ini diukur menggunakan angket sesuai dengan proses pembelajaran berlangsung adapun langkah-langkah penggunaan chat *GPT* yang menjadi indikator Media audiovisual chat *GPT* sesuai pendapat Pontjowulan Hia dan Wahid Suharman : 1) membuka chrome,2)mengunjungi laman atau website, 3)berkomunikasi dengan chat GPT,4) memasukkan perintah yang diinginkan selama pembelajaran, dan 5)berhenti berinteraksi dengan chat GPT. Disebut sebagai variabel X atau variabel bebas.

2. Minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan[1]. Safari mengemukakan minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Minat siswa pada saat belajar, akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran. Minat belajar siswa tidak lepas dari paradima pembelajaran yang diciptakan guru. Adapun yang menjadi indikator minat belajar siswa yaitu:1) Memiliki keinginan untuk fokus memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 3) keterlibatan siswa mengikuti proses pembelajaran 4) memiliki perasaan suka dan senang pada sesuatu yang diminati [5]Sebagai variabel Y atau variabel terikat.

3.5. Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis instrumen berupa angkettertutup,yang terdiri dari pilihan berganda (Multiciple Choice) empat (4) optionyaitu a,b,c dan d. Arikunto mengatakan :"kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner tertutup adalahangket yang sudah disedikan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.[1]Dan juga pada penelitian ini, terdapat satu pertanyaan negatif pada kuesioner yang akan diberikan.

Adapun alasan penulis memilih angket tertutup adalah:

1. Angket lebih mudah digunakan untuk melayani responden, lebih efektif dan praktis
2. Angket dapat mengumpulkan data dalam waktu yang relatif singkat
3. Responden tidak perlu menuliskan buah pikiran karena jawaban telah tersedia, responden hanya memilih salah satu option saja.
4. Lebih mudah mengelola datanya.

3.5.2 Skala Nilai Angket

Untuk mengukur pengaruh antara implementasi media audio visual chat *GPT* terhadap minat belajar seni budaya digunakan angket dalam bentuk pilihan berganda (Multiple Choice) yang terdiri dari empat (4) option yaitu: a,b,c, dan d. Sugiyono mengatakan jawaban setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yaitu dapatberupa kata-kata antara lain:

a. Selalu
b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah

Untuk itu, maka jawaban positif dapat diberi skor, misalnya:

1. Jawaban a (selalu) diberi skor 4

[4] Lilis Setiamawati dkk, Implementasi Chat-Gpt Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (2024) hal, 4

[5] *Rusydi & Fitri, Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. hlm 145*

P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546
https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3

2. Jawaban b (sering) diberi skor 3

3. Jawaban c (kadang-kadang) diberi skor 2

4. Jawaban d (tidak pernah) diberi skor 1

Sedangkan jawaban untuk pertanyaan negatif menurut Sugiyono, dapat diberi skor, misalnya :

1. Jawaban a (selalu) diberi skor 1
2. Jawaban b (sering) diberi skor 2
3. Jawaban c (kadang-kadang) diberi skor 3
4. Jawaban d (tidak pernah) diberi skor 4

3.5.3. Kisi – kisi Instrumen

Instrument penelitian disusun berdasarkan teori yang disesuaikan dengan indikator yang disusun berdasarkan kisi –kisi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi –kisi Angket Variabel X

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jlh
Media Audio Visual *ChatGPT* (Variabel X)	1. Membuka aplikasi chrome	a. Guru berhasil memastikan perangkat dapat mengakses internet sebelum mata pelajaran dimulai. b. Guru mampu membuka peramban (Chrome) dan memuat laman *ChatGPT* dalam waktu kurang dari 15 detik.	1,2	2
	2. Guru dan siswa Mengunjungi laman atau website *chatGPT*	a. Guru dan Siswa memulai komunikasi dengan *prompt* yang meminta analisis atau perbandingan pada materi pembelajaran b. Guru menganalisis materi seni budaya (musik pianika) c. Guru meminta *ChatGPT* untuk merangkum materi seni budaya musik pianika yang akan dibahas sebelum mengajukan pertanyaan lebih lanjut.	3,4,5	3
	3. Guru dan siswa Mulai berkomunikasi dengan *chat GPT*	a. Guru dan siswa melakukan komunikasi awal dengan *ChatGPT* secara sopan, jelas, dan sesuai konteks pembelajaran. b. Guru mampu menjelaskan tujuan penggunaan *ChatGPT* dalam pembelajaran seni musik pianika c. Guru memahami cara mengakses dan membuka *ChatGPT.*	6,7,8	3
	4. Guru Memasukkan perintah yang diinginkan selama pembelajaran dimulai	a. Guru mampu menyusun perintah (prompt) yang jelas b. Guru membimbing siswa dalam memperbaiki atau menyempurnakan perintah	9,10,11,	3

UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I
JAKARTA
YAYASAN ADMINISTRASI INDONESIA

https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3
P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546

		yang kurang tepat. c. Guru mampu menganalisis materi pembelajaran		
	5. Guru dan siswa Berhenti berinteraksi	a. Guru menutup sesi interaksi dengan siswanya b. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil interaksi dengan *ChatGPT*. c. Guru memahami pemahaman kakakter terhadap materi yang telah dibahas selama proses pembelajaran berlangsung d. Guru merefleksikan manfaat penggunaan *chatGPT* dalam pembelajaran	12,13, 14,15	4
Minat Belajar (Variabel Y)	1. Memiliki keinginan untuk fokus memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus	a. Siswa memperhatikan pembelajaran seni musik pianika yang dipelajari di kelas b. Siswa mengingat materi yang disampaikan oleh guru c. Siswa mencatat keterangan	16,17, 18	3
		materi yang diberikan guru		
	2. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran	a. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran seni musik pianika b. Siswa tidak menunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru c. Siswa memiliki keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran d. Siswa memiliki keinginan untuk mengetahui materi pembelajaran	19,20, 21,22	4
	3. Keterlibatan siswa mengikuti proses pembelajaran	a. Siswa berdiskusi dengan teman sekelas b. Siswa mendengarkan pembelajaran dalam kelas c. Siswa menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru d. Siswa menjawab pertanyaan diberikan guru	23,24, 25,26	4
	4. Memiliki perasaan	a. Siswa selalu hadir dalam	27,28, 29,30	4

UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I
JAKARTA
YAYASAN ADMINISTRASI INDONESIA

P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546
https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3

	suka dan senang pada sesuatu yang diminati	mata pelajaran seni budaya b. Siswa tidak terpaksa untuk mengikuti proses pembelajaran c. Siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran d. Siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran		
	Jumlah			**30**

1.5.4 Uji Coba Instrumen

Untuk memperoleh instrumen yang tepat maka berdasarkan kisi-kisi angket tersebut dilakukan uji coba terhadap (30) orang siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pagaran, diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen untuk mengetahui apakah angket yang digunakan layak atau tidak layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.5.4.1. Uji vadilitas instrument

Uji vadilitas instrument dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrument yang digunakan, maka untuk mengetahui vadilitas instrument dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus *Product Moment* dari Pearson yang ditulis oleh Arikunto yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left(N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right)\left(N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right)}}$$

Dengan:

Rxy = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y
∑X = Jumlah skor item
∑y = Jumlah skor total
∑xy = Jumlah skor item dengan total
N = Jumlah responden[1]

dengan kriteria uji: jika $R_{HITUNG} > R_{TABEL}$ (untuk 30 responden yaitu 0,361) dengan a = 0,05 berarti angket dapat dinyatakan valid atau sahih. sebaliknya, jika $R_{HITUNG} < R_{TABEL}$ dengan a = 0,05, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sahih. dari uji validitas diperoleh R_{XY} untuk angket variabel Y yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 30 diketahui 30 item valid karena R_{HITUNG} yaitu (antara 0,467 sampai dengan 0,727) > R_{TABEL} = 0,361. sehingga dengan demikian 30 item angket valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian

1.5.4.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas angket adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Realibilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dengan butir yang diukurnya. Sebelum uji reliabilitas angket dilakukan perlu dicari terlebih dahulu varians setiap butir itemnya dengan menggunakan rumus Arikunto yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b{}^2}{\sigma_t{}^2}\right)$$

Dimana:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen
k = Banyaknya butir pertanyaan
$\Sigma\sigma_b{}^2$ = Jumlah varians butir
σt^2 = Varians total

https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3
P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546

Responden setiap butir dikuadratkan Untuk menguji reliabilitas instrumen, penulis menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam buku Arikunto

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ^2 = Simbol yang digunakan untuk varians sampel

N = Jumlah responden uji coba angket

X = Nilai pengamatan dalam suatu sampel (skor jawaban responden setiap butir)

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban responden setiap butir

$\left(X \right)^2$ = Jumlah skor jawaban responden setiap butir dikuadratkan [6]

Kemudian untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrument tersebut, harga r dikonsultasikan dengan cara mengartikan indeks korelasi hitung dengan interpretasi sederhana sebagaimana yang dikatakan Arikunto yaitu:[1]

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 - 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti terlebih dahulu menghubungi Pihak Sekolah yang bersangkutan dikawilkan dengan Bapak wakasek, dan melakukan komunikasi langsung dengan Guru Seni Budaya yang ada di sana, menanyakan situasi serta kondisi proses belajar mengajar sampai kepada tentang bagaimana minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya siswa. Setelah itu, peneliti memilih objek penelitian di kelas IX. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1) Penulis terlebih dahulu mengumpulkan semua responden dalam suatu ruangan pada waktu yang telah disepakati bersama.
2) Angket diberikan kepada responden dan peneliti memberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian serta memberi arahan Setelah angket dibagikan kepada responden diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia dengan jujur dengan memilih salah satu opsi
3) Setelah angket dijawab responden, kemudian angket dikumpulkan saat itu juga oleh peneliti.
4) Pengarahan tentang cara pengisian angket Tehnik analisa data

Untuk membuktikan apakah hipotesis yang telah ditentukan penulis diterima atau ditolak, maka dilakukan pengolahan data dengan menganalisis jawaban responden dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkanalternatif jawaban.
2) Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkan bobot option Mencari koefesien korelasi antara variabel X dan Y dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment,* yangdikemukakan Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left(N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right)\left(N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right)}}$$

Dengan:

Rxy = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

∑x = Jumlah skor item

∑y = Jumlah skor total

∑xy = Jumlah skor item dengan total

N = Jumlah responden[7]

3) Melakukan uji signifikan hubungan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y digunakan uji (t) dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono sebagai berikut:

t = rn-21-r2

Dimana :

t = Taraf nyata/ uji kebenaranr = Koefisien korelasi

r = Jumlah kuadrat hasil koefisien korelasi

n= Jumlah sampel[1]

4) Melakukan uji pengaruh variabel X (Media Audio Visual chat *GPT*) dan Variabel Y (Minat Belajar Seni Musik), maka diadakan uji koefisien korelasi determinasi dengan menggunakan rumus regresi oleh Sudjana sebagai berikut:[8]

$r^2 = 100 \times r^2$ %.

5) Untuk mengetahui derajat pengaruh variabel X dan Variabel Y, dilakukan perhitungan

[6] Suharsimi Arikunto, *op.cit*. 223
[7] Suharsimi Arikunto,*ibid 226*
[8] Sudjana, *Metoda Statistika* (Bandung: Tarsito 2021), hlm 366

P-ISSN : 2654-5721
E-ISSN : 2654-7546
https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v10i3

persamaan regresi sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \qquad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Dimana :
ý = Nilai yang diprediksikan
a = konstanta
b = Koefisen regresi
X = Nilai variabel X

6) Uji Hipotesis
Adapun rumusan hipotesis untuk regresi linier sederhana adalah:
H_0: β = 0 (Tidak Terdapat Pengunaan Yang Positif Dan Signifikan ` Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya)
H_a : β ≠ 0 (Terdapat Penggunaan Yang Positif Dan Signifikan Terhadap Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

a. Media Audio visual adalah media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersama. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersama. Adapun pengertian lain dari *ChatGPT* Menurut hidayanti dkk yang dikutip oleh lilis, *ChatGPT (Generative Pre-training Transformer)* adalah chatbot yang dikembangkan oleh Open AI, dirancang untuk menghasilkan sebuah tulisan atau teks berdasarkan percakapan yang diberikan kemampuan untuk keterlibatan dalam percakapan yang luas bisa mencakup berbagai topik yang dipilih dan memiliki memiliki kemampuan menghasilkan teks respons yang hampir tidak bisa dibedakan oleh manusia. Adapun indikator media audio visual *ChatGPT* dalam penelitian ini antara lain: 1) membuka aplikasi *chrome;* 2) guru dan siswa mengunjungi laman atau website *chatGPT;* 3) guru dan siswa mulai berkomunikasi dengan *chat GPT;* 4) guru memasukkan perintah yang diinginkan selama pembelajaran dimulai; dan 5) guru dan siswa berhenti berinteraksi.
b. Minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Safari mengemukakan minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Adapun indikator minat belajar siswa antara lain 1) Memiliki keinginan untuk fokus memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus antara lain siswa memperhatikan pembelajaran seni musik pianika yang dipelajari di kelas, siswa mengingat materi yang disampaikan oleh guru dan siswa mencatat keterangan materi yang diberikan guru; 2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran antara lain siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran seni musik pianika, siswa tidak menunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa memiliki keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran dan siswa memiliki keinginan untuk mengetahui materi pembelajaran; 3) Keterlibatan siswa mengikuti proses pembelajaran antara lain siswa berdiskusi dengan teman sekelas, siswa mendengarkan pembelajaran dalam kelas, siswa menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru dan siswa menjawab pertanyaan diberikan guru; dan 4) Memiliki perasaan suka dan senang pada sesuatu yang diminati antara lain siswa selalu hadir dalam mata pelajaran seni budaya, siswa tidak terpaksa untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran, dan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.

B.Saran

Guru Seni Budaya hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menjadikan Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* sebagai salah satu referensi model pembelajaran dalam menyampaikan pembelajaran demi meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) ke arah yang lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi

[1] Strategi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital H Legi, Y Van Hoten, E Sihombing - Veritas et Educatio: Jurnal Teologi dan Pendidikan 2025

Abdul Hadis, 2006. *Psikologi Dalam Pendidikan. Alfabeta*, Bandung

[2] Abdurrahman, 2017. "*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kelas IV Min 6 Bandar Lampung Kelas IV Min 6 Bandar Lampung Skripsi*"

[3] *Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Cet. 16.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Donni Juni Priansa, 2017. Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: CV Pustaka Setia

[4] Maria Best Napitupulu, Dkk, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Siborong-Borong Tahun Pembelajaran 2023/2024*.

[5] Meilyani, M., Nasution, M. A., & Wandani, R. R. 2023. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK). Innovative: *Journal Of Social Science Research, 3(2)*.

[6] Novia Ardana Siregar dkk, 2024. *Pengaruh Penggunaan Ai ChatGPT Terhadap Minat Baca Mahasiswa Universitas Malikussaleh*

[7] Wahid Suharmawan, 2023. Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan, *Jurnal Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.*

[8] Siswanto, M. A., & Susanto, R, 2022. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, *7*(3).

[9] Sugiyono, 2025. *Metode Dan Teknik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Pengembangan Untuk Mahasiswa*. (N.P.): Penerbit Widina.