



Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Tari Berbasis AI Di SMP Negeri 3 Kota Cimahi

**Celsy Risella¹, Juju Masunah², Reni Haerani³*

^{1,2,3}Dance Arts Education, Faculty of Art and Design Education, Indonesian University of Education

*Correspondence: E-mail: celsyysella09@upi.edu, jmasunah@gmail.com, renihaerani39@gmail.com

ABSTRAK

This research is motivated by the lack of students' interest in learning dance among Class VII J students at SMP Negeri 3 Cimahi City. The low level of interest is not solely caused by students' mindsets; in fact, it cannot be separated from the role and innovation of the teacher. This study aims to describe how to increase the learning interest of Class VII J students consisting of 30 students (17 male and 13 female) in the process of learning dance through the use of Artificial Intelligence-based video learning media. Dance learning using Artificial Intelligence videos was conducted in two meetings. In this research design, the method employed was a pre-experimental method using the One Group Pretest-Posttest Design model, involving purposive sampling. The results of the Normality Test indicate that the data are normally distributed. Therefore, the researcher used a t-test to determine whether there was a difference between the Pre-Test and Post-Test results in accordance with the hypothesis. The analysis results show that there is a significant effect of using Artificial Intelligence videos on the learning interest of Class VII J students at SMP Negeri 3 Cimahi City, as indicated by an increase in the average score from 43.03 to 49.06. This study recommends the use of Artificial Intelligence video media as an innovative and interactive alternative learning tool in dance education.

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Submitted/Received 11 July 2025

First Revised 19 Oct 2025

Accepted 03 Jan 2026

First Available online 15 Feb 2026

Publication Date 25 Feb 2026

Kata Kunci:

Dance Education, Students' Learning Interest, Artificial Intelligence Video

1. PENDAHULUAN

Pada era abad 21 ini, pembelajaran seni tari diperlukan pengembangan bahan ajar, dan inovasi pada media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Badaruddin, 2023; Firdaus et al., 2025; Komalasari et al., 2021a). Sebagai langkah atau upaya pemberian layanan pembelajaran karena mata pelajaran seni tari tak luput dipandang sebelah mata dan dianggap tidak penting oleh siswa karena siswa cenderung sering menyepelekan pembelajaran seni tari pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini mengakibatkan rendahnya minat pembelajaran seni tari di sekolah, padahal minat memiliki peranan yang sangat penting ketika sedang melakukan aktivitas (Andriani et al., 2024; Badaruddin et al., 2025; Santoso, et al 2024; Sandi et al., 2024). Suatu aktivitas akan cenderung terasa berat dan melelahkan jika tidak dilandasi oleh minat (Amelia et al., 2025; Aprilianty et al., 2024; Badaruddin et al., 2023). Sebaliknya jika aktivitas tersebut dilandasi dengan minat dan dilakukan dengan perasaan senang serta antusias, sehingga akan terasa lebih menyenangkan dan maka akan terasa lebih mudah. Dorongan yang terwujud dari dalam diri seseorang untuk mengarahkan individu memiliki rasa tertarik, rasa perhatian dan merasa senang pada suatu aktivitas tertentu. Ketika minat siswa diabaikan, ada risiko bahwa siswa akan kehilangan motivasi, mereka mungkin merasa bosan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, kurang keterlibatan sehingga cenderung menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelas. Hal ini berkaitan dengan empat indikator minat yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2003). Maka dari itu, minat belajar siswa dapat tumbuh dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar yang lebih maksimal karena menurut Besare (2020) pencapaian siswa dalam suatu mata pelajaran adalah bergantung kepada minat.

Bukan hanya disebabkan oleh pola pikir siswa nyatanya hal yang membuat kurangnya minat pembelajaran seni tari pada siswa ini tidak dapat dilepaskan dari peran dan inovasi seorang guru. Sudah selayaknya guru menentukan strategi dalam pengajaran yang tertuju pada fleksibilitas pengajaran, dan konsistensi terhadap kurikulum. Hal ini agar memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Haerani et al., 2023). Ini bahkan lebih jelas mengingat perubahan signifikan di abad ke-21 yang berkaitan dengan pengembangan dan tuntutan layanan pendidikan yang berkualitas (Badaruddin, Masunah, et al., 2025; Lastri, 2023; Sabaria & Budiman, 2022). Oleh karena itu, guru harus memiliki dan mampu mengembangkan kompetensi pedagogis untuk memberikan solusi atas masalah pedagogis, tanpa mengabaikan kompetensi lain (Haerani et al., 2023). Andrian & Rusman (2019) juga menekankan bahwa pada abad 21 kecakapan ini mencakup berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, keterampilan berkomunikasi, kreativitas dan memiliki kemampuan dalam bekerja sama. Kecakapan abad 21 terbagi menjadi 3 kategori utama, yaitu, keterampilan hidup dan karir, kemampuan belajar serta berinovasi, serta kecakapan dalam memanfaatkan informasi, media dan teknologi. Pada ranah ketiga inilah yang menjadi landasan utama dalam pengembangan pembelajaran yang relevan di era ini.

Hasil temuan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara dengan salah guru seni budaya kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Cimahi, bahwa minat pembelajaran seni tari rendah akibat penerapan pembelajaran yang monoton dan tidak adanya rancangan variasi dan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi. Padahal, pada kondisi sekarang sudah terjadinya perkembangan zaman begitupun dalam segi pembelajaran, generasi muda cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan penggunaan teknologi (Komalasari et al., 2021b). Penyampaian materi seni tari dengan menggunakan gawai atau sejenisnya dapat memperjelas makna gerak dibandingkan dengan gambar atau penjelasan (Yanti & Masunah, 2021). Teknologi baru berupa kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* yang saat ini muncul dikenalkan oleh peneliti, diharapkan sebagai pengupayaan berpotensi mampu mengubah pola pikir siswa pada pembelajaran seni budaya khususnya pada pembelajaran seni tari (Badaruddin et al., 2023; Badaruddin, Firdaus, et al., 2025; Fauziddin & Ningrum, 2024; Suryani & Luthfiyyah, 2023). Teknologi *Artificial Intelligence* ini juga memberikan peluang untuk menciptakan suasana pengalaman belajar baru bagi siswa dan gurunya.

Suryani & Luthfiyyah (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* sebagai sarana pembelajaran yang relevan. Amandha et al. (2023), menyatakan dalam penelitiannya, hasil dari kajian tersebut menunjukkan bahwa teknologi *Artificial Intelligence* memiliki potensi besar dalam pengembangan media edukatif (Amandha et al., 2023; Badaruddin & Taryana, 2025; Ibanga, 2024). Selain mendukung proses penciptaan media yang lebih interaktif tetapi juga meningkatkan kualitas penyampaian materi pembelajaran melalui integrasi element visual. Annisa et al. (2024) juga membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* sangat sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 5.0. Ketiganya tentu saja fokus nya berbeda dengan penelitian ini, terdapat kebaharuan baik dari variabel penelitian, metode penelitian, dan teknik analisis data.

Teori yang relevan dalam landasan teori digunakan untuk membangun kerangka penelitian yang kuat. Dengan demikian, landasan teori tidak hanya berperan dalam merancang dan mengarahkan penelitian, tetapi juga memberikan dasar yang kokoh untuk analisis dan interpretasi hasil, memastikan bahwa penelitian berdasar pada pengetahuan yang fakta dan relevan dengan bidang studi atau permasalahan yang diteliti. Landasan teori sangat penting karena membantu peneliti untuk menyusun argumen yang kuat dalam mendukung relevansi dan urgensi penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, teori yang akan digunakan yaitu, 1) Teori Belajar Behavioristik, yang berfokus pada pengamatan, pengukuran dan penjelasan pada sebuah perilaku (Schunk, 1986). ; 2) Teori Multimedia; 3) Teori Minat; 4) Pembelajaran Tari menggunakan video AI 5) Teknologi *Artificial Intelligence*. Umumnya, teori memiliki tiga fungsi utama: menjelaskan fenomena, meramalkan kejadian, dan mengendalikan gejala (Sugiyono, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana minat belajar siswa sebelum penerapan video *Artificial Intelligence*, proses penerapan video *Artificial Intelligence*, dan hasil minat belajar siswa setelah penerapan video *Artificial Intelligence*

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, khususnya *desain pre- experimental* berupa *one group pretest – post-test design*. Desain ini menguji satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol (Creswell, 2024; Nurfadilah et al., 2025). Menurut Sugiyono (2015) pengujian ini dilakukan dengan pemberian *pretest* sebelum diberikannya perlakuan dan *post test* setelah diberikannya perlakuan. Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VII J di SMP Negeri 3 Kota Cimahi. Siswa kelas VII J ini terdapat 30 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kota Cimahi berlokasi di jalan Sriwijaya, Kelurahan Setiamanah, Kecamatan Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat. Populasi yang diteliti oleh peneliti merupakan siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Cimahi dengan jumlah keseluruhan 298 siswa. 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. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Proses pengolahan data melibatkan pengumpulan informasi untuk setiap variabel penelitian yang kemudian akan dianalisis (Badar, 2017). Terdapat berbagai teknik statistik yang dapat digunakan untuk menyajikan dan mendeskripsikan data kuantitatif. Pada penelitian ini dilakukan pengujian seperti uji normalitas dan uji-T

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tari Sebelum Penerapan Video *Artificial Intelligence*

Pada tahap awal penelitian dilakukan peninjauan untuk mengetahui sejauh mana antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran seni tari sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *Artificial Intelligence* melalui pemberian *pre-test* berupa angket kepada 30 peserta didik kelas VII J di SMP Negeri 3 Cimahi seperti pada Gambar 1. di bawah ini.



Gambar 1. Pelaksanaan *Pre – Test*

Hasil *pre-test* ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data nilai awal dan memperkuat data penelitian terkait pemahaman awal minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan pada angket yang telah dirancang sebagai *pre-test* berdasarkan empat indikator utama pada minat belajar. *Pre-test* ini dimanfaatkan untuk perolehan data awal

yang dapat memperkuat landasan penelitian serta memberikan gambaran umum tentang tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari. Mengacu pada indikator yang telah ditetapkan pengukuran dilakukan guna mengetahui seberapa besar rasa antusias siswa, fokus perhatian siswa di kelas, daya tarik terhadap materi pembelajaran seni tari, dan sejauh mana partisipasi mereka dalam proses pembelajaran tersebut. Keempat indikator ini menjadi aspek penting terhadap penilaian minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari yang diajarkan. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif *Pre-test* siswa:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest

Pre Test	
N	30
Minimum	31
Maximum	53
Mean	43,03
Std.Deviasi	5,416

Berdasarkan tabel 1. diatas, diketahui bahwa jumlah responden (N) dalam pengisian *pre-test* sebanyak 30 siswa. Dari hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai minimum sebesar 31 dan nilai maksimum sebesar 53, yang menunjukkan adanya rentang skor antar siswa dalam hal minat belajar terhadap pembelajaran seni tari sebelum diberikannya perlakuan. Nilai rata-rata (*mean*) dari keseluruhan *pre-test* adalah 43,03, yang mencerminkan bahwa secara keseluruhan minat belajar siswa sebelum pembelajaran dengan video AI tergolong cukup rendah dengan nilai standar deviasi sebesar 5,416. Bila ditelaah lebih lanjut, nilai minimum sebesar 31 ini menunjukkan bahwa terdapat siswa yang memiliki tingkat minat belajar yang relatif rendah, sementara nilai maksimum 53 menunjukkan adanya siswa yang memiliki ketertarikan lebih tinggi terhadap pembelajaran seni tari sebelum diterapkannya video AI. Ini menjadi indikasi awal bahwa tingkat minat belajar siswa belum sepenuhnya merata dan memiliki potensi untuk ditingkatkan melalui pendekatan media pembelajaran yang lebih inovatif.

3.2. Proses Penerapan video *Artificial Intelligence* Dalam Pembelajaran Tari

Setelah *pre-test* dilaksanakan, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan didukung oleh media pembelajaran berbasis video AI pada kelas yang mendapatkan intervensi. Pembelajaran tatap muka pada kelas eksperimen ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka dengan media pembelajaran video AI dilaksanakan di tanggal 30 Mei - 7 Mei 2025. Pada bagian ini merupakan gambaran mengenai pelaksanaan penelitian. Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara, pada kesempatan sebelumnya proses pembelajaran tari di SMPN 3 Kota Cimahi ini mengacu pada kurikulum merdeka yang dijabarkan pada silabus. Sejauh ini proses pembelajaran seni di SMPN 3 Kota Cimahi sudah cukup efektif, tetapi telah ditemukan masalah pada saat proses pembelajaran seni tari khususnya pada kelas VII J siswa cenderung sulit untuk fokus di tengah kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 1: Apresiasi

Pada saat pertama kalinya peneliti memasuki ruangan kelas yang peneliti lakukan adalah membuka pelajaran, memberi salam, peserta didik diarahkan untuk berdoa terlebih dahulu. Lalu, guru menyampaikan sasaran pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh para peserta didik dalam pertemuan pada hari itu. Materi pertama yang disampaikan kepada peserta didik ialah peneliti menampilkan video AI yang memperlihatkan contoh penggunaan level dalam tari (level rendah, sedang dan tinggi)

seperti pada Gambar 2. Awalnya mereka masih belum paham maksud dari peneliti menyuruh siswa menyaksikan video pembelajaran tersebut, akan tetapi terlihat peserta didik sangat menikmati dan memperhatikan video pembelajaran tersebut. guru memberikan pertanyaan pemantik berupa suatu masalah, yaitu dengan menanyakan “Mengapa penari menggunakan gerakan tinggi, sedang, dan rendah dalam sebuah tarian”. Kemudian peneliti mendistribusikan siswa kedalam kelompok berjumlah kecil, yakni 3 hingga 4 anggota perkelompok. Setiap kelompok ditugaskan mengidentifikasi jenis jenis level yang ada pada dalam video. Setelah selesai berdiskusi, sebagai bentuk pengembangan dan menyajikan hasil karya, masing-masing kelompok menampilkan hasil karya dan memaparkan sesuai dengan hasil diskusi yang telah dilakukan dihadapan kelas tentang jenis jenis level dan manfaat penggunaannya dalam tari. Pada Pertemuan ini karena baru pertemuan pertama, setiap kelompok terlihat belum antusias saat presentasi di depan kelas dilaksanakan. Setelah semua kelompok tampil di depan kelas, peneliti bersama siswa menyimpulkan pengertian, jenis, dan fungsi level tari serta memberikan tugas mencari contoh tari daerah yang menggunakan berbagai level gerakan. Setelah itu peneliti menutup pelajaran dengan refleksi dan motivasi belajar.



Gambar 2. Siswa mengamati tayangan video *Artificial Intelligence*

Pertemuan 2: Eksplorasi

Pada pertemuan tatap muka kedua ini merupakan pertemuan terakhir dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan. Disini suasana kelas sudah terasa akrab Ketika peneliti memasuki ruang kelas dan siswa menyambut dengan gembira. Selanjutnya masih sama dengan saat pertemuan pertama, yang dilakukan peneliti ialah melakukan pengkondisian kelas seperti biasanya, diawali dengan pembukaan salam dan pembacaan doa, tak lupa juga peneliti tetap menyampaikan capaian pembelajaran yang dirancang sebagai tujuan pembelajaran peserta didik. Sebelum memasuki pembelajaran, peneliti kembali mereview materi tentang pengertian dan contoh level dalam tari dari pertemuan sebelumnya. Setelah itu, memasuki pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti kembali menayangkan video pembelajaran *artificial intelligence* tentang kombinasi gerakan tari yang menggunakan berbagai level dan memberikan masalah baru dengan pertanyaan “Bagaimana cara membuat rangkaian tari lebih menarik dengan menggunakan berbagai level?” yang nantinya masalah tersebut akan di pecahkan Bersama peserta didik. Pada pertemuan ini peneliti kembali mengarahkan siswa untuk kembali duduk secara berkelompok sesuai dengan kelompoknya yang minggu lalu sudah dibentuk. Setiap kelompok ditugaskan membuat kombinasi gerakan yang memanfaatkan level rendah, sedang, dan tinggi dalam waktu 30 menit kemudian menggabungkan gerakan yang sudah di rangkai tadi. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan presentasinya, masing-masing

kelompok menampilkan hasil kreasi gerakan tarinya di hadapan seluruh siswa. Sementara itu kelompok lain memberikan tanggapan apresiasi atau komentar membangun yang nantinya disampaikan pada kelompok yang sedang presentasi. Setelah semua kelompok tampil di depan kelas, peneliti bersama siswa menyimpulkan apa yang sudah didapat di pertemuan kali ini. Setelah itu peneliti menutup pelajaran dengan refleksi dan motivasi belajar.



Gambar 3.Presentasi Hasil Diskusi

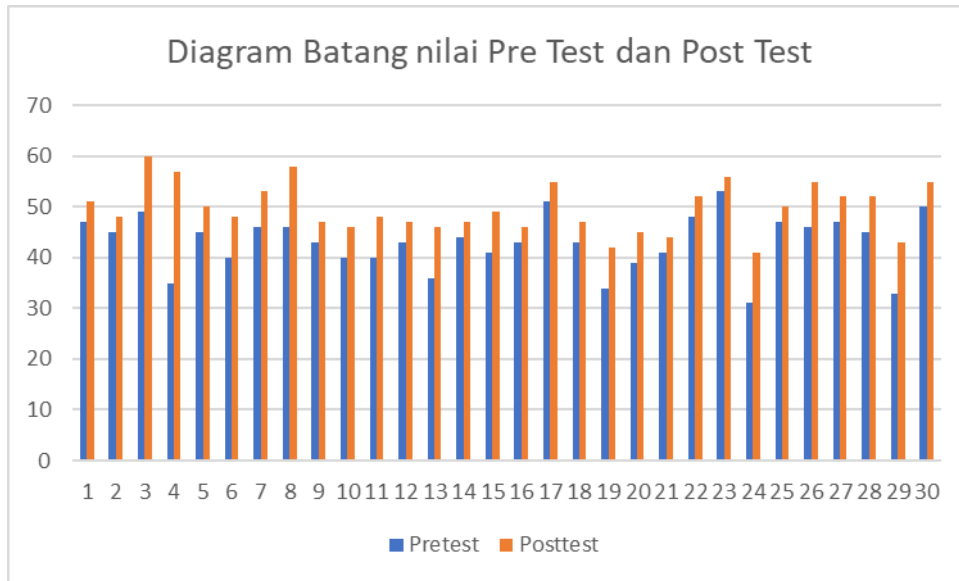
3.3. Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Video Artificial Intelligence

Langkah selanjutnya, setelah pelaksanaan pembelajaran tatap muka berbantu media pembelajaran video AI adalah pemberian *Post-Test* pada kelas eksperimen dengan memberikan angket yang serupa sebagaimana yang telah dilakukan dalam pretetst yang mana angket ini bertujuan untuk melihat meningkat atau tidaknya minat siswa pada pembelajaran tari. Adapun hasil pengukuran melalui posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Post Test

Post Test	
N	30
Minimum	41
Maximum	60
Mean	49,66
Std.Deviasi	4,894

Setelah video *Artificial Intelligence* diterapkan dalam pembelajaran tari, dari tabel 2. tersebut, diketahui bahwa nilai minimum mengalami peningkatan menjadi 41, dan nilai maksimum meningkat menjadi 60. Rata-rata nilai post test juga mengalami kenaikan signifikan yaitu menjadi 49,66 dengan standar deviasi sebesar 4,894. Jika dibandingkan dengan hasil pre test, rata-rata nilai posttest meningkat sebesar 6,63 poin. Kenaikan nilai minimum dari 31 menjadi 41 juga menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar paling rendah pun mengalami peningkatan. Sementara itu, standar deviasi yang sedikit lebih kecil menunjukkan bahwa variasi nilai siswa menjadi sedikit lebih merata setelah intervensi. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas VII J dalam hal minat telah mencapai peningkatan yang signifikan setelah penerapan video *Artificial Intelligence*. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik hasil pre test dan posttest berdasarkan jawaban dari tiap butir soal pada siswa kelas VIIJ SMPN 3 Kota Cimahi dapat dilihat pada gambar 4. dibawah ini:



Gambar 4. Grafik Nilai Pretest Posttest

Untuk memperkuat data, hasil pretest dan posttest juga divisualisasikan dalam bentuk grafik (gambar 4.), ini membuktikan bahwa rata – rata nilai siswa setelah penerapan video *Artificial Intelligence* cenderung lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Namun demikian, untuk memastikan dan memperkuat data apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, maka dilakukan pengujian menggunakan *software* SPSS versi 27. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari distribusi populasi yang normal. Pengujian ini penting karena banyak metode statistic mensyaratkan data yang berdistribusi normal sebagai dasar pengambilan Keputusan yang. Hal ini sangat diperlukan supaya data yang berdistribusi normal hasil analisisnya valid. Uji ini menggunakan metode Shapiro Wilk yang dianggap sesuai untuk jumlah sampel yang relatif kecil.

Tabel.3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest minat belajar	.131	30	.200*	.968	30	.491
Posttest minat belajar	.133	30	.184	.973	30	.618

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk pre test lebih besar dari 0,05 yaitu 0,491 (>0,05), jadi untuk data hasil angket awal berdistribusi normal. Dan untuk nilai signifikan post test 0,618 (>0,05), yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 maka data hasil angket akhir juga berdistribusi normal. Oleh karena itu, semua data yang diperoleh menunjukkan karakteristik distribusi yang normal. Uji yang digunakan untuk menguji hipotesis “Pengaruh Video *Artificial Intelligence* Dalam Pembelajaran Tari Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 3 Kota Cimahi” adalah menggunakan Uji Paired Semples Test. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest minat belajar siswa - posttest minat belajar siswa	-6,633	3,987	0,728	-8,122	-5,145	-9,113	29	0,000

Berdasarkan hasil analisis Uji Paired Samples Test terhadap data nilai pre test dan post test peserta didik diperoleh nilai t hitung sebesar 9,113 dengan signifikansi (p) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan post test. Artinya penerapan media pembelajaran video Artificial Intelligence yang meningkatkan minat belajar siswa.

3.4 PEMBAHASAN

Sebelum diterapkan media pembelajaran menggunakan video *Artificial Intelligence* pada pembelajaran seni tari di kelas VII J masih dilakukan pembelajaran secara konvensional dengan kurangnya inovasi pembelajaran sebagai salah satu contohnya. Sejalan dengan pendapat [Haerani et al. \(2023\)](#) yaitu sudah selayaknya guru menentukan strategi dalam pengajaran yang tertuju pada fleksibilitas pengajaran, dan konsistensi terhadap kurikulum. Hal ini agar memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari masih tergolong cukup rendah. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan belum mencapai kondisi yang maksimal. Sejalan dengan [Slameto \(2003\)](#) ketika minat belajar masih rendah dan siswa cenderung masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran ini disebabkan oleh faktor kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan, keterbatasan media atau kurangnya keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan analisis dari empat indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa jika dilihat dari nilai rata-ratanya pada indikator perasaan senang menunjukkan nilai rata-rata 2,71, sedangkan indikator ketertarikan siswa memiliki rata-rata sebesar 2,58. Selanjutnya indikator perhatian siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 2,76, dan indikator keterlibatan siswa memiliki nilai rata-rata 2,75. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni tari cenderung belum optimal. Terlihat kondisi awal siswa di kelas yang masih menunjukkan kurangnya rasa antusiasme pada pembelajaran seni tari. Hal ini tampak dari suasana kelas yang cenderung pasif, ditandai dengan minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Masih ada sebagian besar siswa yang terlihat tidak fokus, merasa jenuh, serta kurang menunjukkan adanya rasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Karena proses belajar mengajar yang monoton tidak ada bantuan media visual yang menarik, sehingga materi yang disampaikan sulit ditangkap secara maksimal. [Barnas & Masunah \(2023\)](#) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan media

digital dalam pembelajaran seni khususnya pada tari sangat mampu meningkatkan minat, meningkatkan keaktifan siswa dan mendorong keterlibatan siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran. Budiyo (2020) juga mengungkapkan bahwa Media pembelajaran menjadi terasa manfaatnya jika digunakan secara tepat oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan ketepatan dalam merencanakan, menggunakan serta mengevaluasi.

Pada pertemuan kedua, kali ini siswa terlihat lebih siap dan percaya diri. Dalam sesi ini, siswa berperan lebih aktif karena diharapkan mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan pemahaman mereka melalui gerak. Temuan penting di pertemuan kedua adalah peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan secara menyeluruh dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya baik dalam diskusi, latihan, maupun persentasi. Salah satu siswa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dalam memahami materi dari pada jika hanya menonton guru secara langsung. Secara keseluruhan penerapan video *Artificial Intelligence* dalam dua kali pertemuan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Ini membuktikan bahwa penerapan video *Artificial Intelligence* memberikan dampak positif pada proses pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran video *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran seni tari memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata pada hasil post-test dibandingkan pre-test, serta hasil analisis statistik menggunakan uji normalitas dan uji paired t-test. Berikut perbandingan minat peserta didik antara pertemuan satu dan pertemuan dua pada tabel dibawah ini:



Gambar 5. Grafik Perbandingan *Pretest Posttest*

4. KESIMPULAN

Didasarkan pada perolehan hasil analisis, peneliti dapat membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran video *Artificial Intelligence* dalam konteks pendidikan seni, khususnya pada pembelajaran seni tari dipandang sebagai pendekatan yang efektif untuk menstimulasi minat siswa terhadap proses belajar. Selama siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran tari melalui video *Artificial Intelligence*, siswa menjadi lebih aktif serta adanya peningkatan minat untuk mengikuti pembelajaran tari. Fakta ini tercermin dari adanya kenaikan capaian skor angket minat belajar siswa dengan pengisian angket sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan. Dalam bagian proses analisis, guna mendukung data, penelitian ini turut melakukan pengujian seperti uji hipotesis menggunakan Uji Paired Samples Test terhadap data nilai pre test dan post test diperoleh nilai t hitung sebesar - 9,113 dengan signifikansi (p) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, hasil analisis dapat disimpulkan keberadaan perbedaan yang

signifikan antara skor pre-test dan pos-test. Dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan video *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran tari cukup berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat siswa dikelas VII J di SMPN 3 Kota Cimahi.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada keluarga besar SMP Negeri 3 Kota Cimahi yang telah memberikan ijin dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terimakasih juga kepada seluruh dosen dan staf Fakultas Pendidikan Seni dan Desain yang telah memberikan arahan dan fasilitas yang sangat berharga dalam proses penyusunan artikel ini.

6. REFERENSI

- Amandha, A., Rahayu, A., Mariana, D., Wahyuni, I., & Romadhoni, R. D. (2023). Implementasi artificial intelligence dalam pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, 1(1), 240–243.
- Amelia, M., Sunaryo, A., Badaruddin, S., & Anizaim, A. N. (2025). Kukupu Dance Learning Innovation: Using Pop-Up Book Media to Improve Elementary School Students' Knowledge. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 5(2), 124–141. <https://doi.org/10.17509/jddes.v5i2.92012>
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Annisa, P. S. M., Nasution, R. D., Nuran, A. A., & Yusuf, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran kontekstual oral language skills sebagai implementasi revolusi industri 5.0. *Jurnal Darma Agung*, 32(4), 176–187.
- Aprilianty, T. S., Kasmahidayat, Y., & Badaruddin, S. (2024). TARI TOKECANG SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 13(2), 196. <https://doi.org/10.24114/gjst.v13i2.63304>
- Badar, T. I. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media.
- Badaruddin, S. (2023). The Developments Of Performing Arts Technology In Indonesia. *Irama: Jurnal Seni, Desain Dan Pembelajarannya*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/irama.v5i1.55684>
- Badaruddin, S., Firdaus, I., Barnas, B., Alfiani, D., Studi Pendidikan Seni Tari, P., Setiabudi No, J., Sukasari, K., Bandung, K., & Barat, J. (2025). Pop-Up Book Tari Sunda Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning. *Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 10(02), 149–166.
- Badaruddin, S., Masunah, J., & Milyartini, R. (2023). *Two Cases of Dance Composition Learning Using Technology in Dance Education Study Program in Indonesia*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_70
- Badaruddin, S., Masunah, J., Nugraheni, T., Prawira, N. G., Fairul, M., & Mohd, A. (2025). *Android-Based Cikeruhan Dance Multimedia to Improve Students ' Self-Directed Learning*. 6(4), 819–836. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i4.2397>
- Badaruddin, S., & Taryana, T. (2025). *CHOREO IDEA: From Idea into the Dance*. CV. Sintesia.

- Barnas, B., & Masunah, J. (2023). Digital Media Based Dance Creations. *Proceedings of the Fifth International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2022)*, 383–392.
- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 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*, 6(2), 300–309.
- Creswell, J. W. (2024). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Fauziddin, M., & Ningrum, M. A. (2024). *Symantic Literature Review : Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*. 8(6), 1475–1488. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6236>
- Firdaus, I., Badaruddin, S., Fairul, M., & Mohd Azreen. (2025). The Use of Audio Visual-Media in Teaching Dance to Enhance Student Engagement in Secondary School. *JDDDES : Journal of Dance and Dance Education Studies*, 5(2), 86–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jddes.v5i2.82647>
- Haerani, R., Sunaryo, A., & Oktavianti, N. (2023). Pembelajaran tari model kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 3033–3042.
- Ibanga, I. J. (2024). Human and Technology in the 21st Century. *Bincang Sains Dan Teknologi*, 3(02), 40–43. <https://doi.org/10.56741/bst.v3i02.580>
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021a). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021b). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Nurfadilah, S., Badaruddin, S., & Firdaus, I. (2025). *Desain Pop - up book Tari Arimbi sebagai Pengenalan Muatan Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar Design of a Arimbi Dance Pop - up book as an Introduction to Local Content for Elementary School Students*. 14, 17–32.
- Santoso, R. G., Budiman, A., & Badaruddin, S. (2024). Pembelajaran Tari Manuk Dadali dengan Model SAVI untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotor Siswa SD. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 6(1), 44–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/irama.v6i1.82706>
- Sabaria, R., & Budiman, A. (2022). Pembelajaran Blanded Berbasis Aplikasi Edmodo: Studi Penerapan Pembelajaran Virtual Dalam Perkuliahan Tari Pendidikan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 37(1), 98–107. <https://doi.org/10.31091/mudra.v37i1.1766>
- Sandi, A. M., Masunah, J., & Badaruddin, S. (2024). Tari Kreatif untuk Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 6(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/irama.v6i1.82707>
- Schunk, D. H. (1986). Verbalization and children's self-regulated learning. *Contemporary Educational Psychology*, 11(4), 347–369.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta. PT. Rineka Cipta*.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suryani, W., & Luthfiyyah, A. (2023). Artificial intelligence (AI) Opportunities and challenges of green marketing tourism. *5G, Artificial Intelligence, and next Generation Internet of Things: Digital Innovation for Green and Sustainable Economies*, 178–188.
- Yanti, R., & Masunah, J. (2021). Peningkatan Apresiasi Tari Nusantara Melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i1.19323>