

**IMPLEMENTASI MEDIA AUDIO VISUAL CHATGPT TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK PIANIKA)
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TARUTUNG TAHUN 2025/2026**

Neti Pera Berutu¹, Andar Gunawan Pasaribu², Testi Bazarni Zebua³, Eben
Haezarni Telaumbanua⁴, Boho Parulian Pardede⁵
¹²³⁴⁵Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
netiperaberutu@gmail.com.

Abstract

The purpose of this study was to determine the positive and significant impact of the implementation of ChatGPT audio-visual media on learning interest in Arts and Culture (Pianica Music) among eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Tarutung in the 2025/2026 academic year. The method used in this study was a quantitative research method. The population was all 173 eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Tarutung in the 2025/2026 academic year, and 51 students were selected as the research sample using a random sampling technique. Data were collected using a 30-item closed-ended questionnaire.

The results of the data analysis show that there is a positive and significant influence of the implementation of ChatGPT audio visual media on the learning interest in the Arts and Culture subject (Pianica Music) of class XI students at SMA Negeri 1 Tarutung in the 2025/2026 Academic Year, this is proven through the following data analysis: 1) Analysis requirements test: a) a positive relationship test obtained $r_{xy} = 0.509 > r_{table} (\alpha = 0.05, n = 51) = 0.279$. b) A significant relationship test obtained $t_{count} = 4.134 > t_{table} (\alpha = 0.05, dk = n-2 = 49) = 2.021$. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained regression equation $Y' = 29,20 + 0.46X$. b) Regression determination coefficient test (r^2) = 25.9%. 3) Hypothesis testing using the F test obtained $F_{count} > F_{table} = (\alpha = 0.05, dk \text{ numerator } k = 18, dk \text{ denominator } = n-2 = 51-2 = 49)$ which is $17.01 > 1.51$. Thus, H_a , namely there is a positive and significant influence of the implementation of ChatGPT audio visual media on learning interest in the subject of Arts and Culture (Pianica Music) of class XI students at SMA Negeri 1 Tarutung in the 2025/2026 Academic Year, is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: *ChatGPT Audio Visual Media, Students' Interest in Learning Arts and Culture Subjects (Pianica Music).*

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 XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026 sebanyak 173 orang dan ditetapkan 51 orang sebagai sampel penelitian dengan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 30 butir.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan implementasi media audio visual *ChatGPT* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026, hal ini dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,509 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=51) = 0,279$. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,134 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=49) = 2,021$. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 29,20 + 0,46X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 25,9%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk pembilang k=18, dk penyebut=n-2=51-2=49)$ yaitu $17,01 > 1,51$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan implementasi media audio visual *ChatGPT* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026 diterima dan H_0 ditolak.

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

A. Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah memicu pergeseran paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pemanfaatan Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) (Kudriani, Murdana, and Muriati 2023). Di era Kurikulum Merdeka, pendidikan hakikatnya merupakan proses sadar untuk mengembangkan potensi spiritual dan keterampilan praktis siswa secara interaktif dan bermakna (Aryanti and Saputra 2023). Namun, tantangan besar muncul pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya seni musik, di mana keterbatasan media sering kali menjadi penghambat utama dalam mencapai

kompetensi psikomotorik siswa (Minarti, Santi, and Hunaifi 2025).

Salah satu inovasi yang potensial namun belum banyak dieksplorasi secara spesifik dalam praktik instrumen musik adalah penggunaan *Chat Generative Pre-trained Transformer* (ChatGPT) (Pasquier et al. 2025). Sebagai model bahasa berbasis AI, ChatGPT mampu menghasilkan teks instruksional yang dipersonalisasi, yang jika diintegrasikan dengan media audio-visual, dapat menciptakan ekosistem belajar yang multisensori. Media audio-visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara simultan melalui indera pendengaran dan penglihatan, sehingga meningkatkan daya ingat dan

pemahaman konsep musikal yang abstrak.

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Tarutung, ditemukan fenomena rendahnya minat belajar siswa pada praktik alat musik pianika. Hal ini dipicu oleh metode pengajaran yang masih bersifat searah (guru sebagai pusat informasi), kurangnya variasi strategi pembelajaran, serta sarana prasarana sekolah yang belum dioptimalkan secara kreatif. Dampaknya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan mengekspresikan keterampilan musikalnya secara komunikatif. Komunikasi yang monoton antara guru dan siswa menyebabkan tujuan pembelajaran seni musik sulit tercapai secara efektif.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas penggunaan media audio-visual secara umum, namun integrasi spesifik antara ChatGPT sebagai asisten pembelajaran interaktif dengan media audio-visual dalam praktik pianika masih terbatas. Keunggulan ChatGPT terletak pada kemampuannya memberikan panduan teknis, interpretasi lagu, hingga saran latihan secara otomatis dan real-time. Dengan memadukan interaktivitas AI dan visualisasi gerak jari pada pianika, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi dapat bereksperimen dan mengembangkan pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media audio-visual berbasis ChatGPT terhadap peningkatan minat belajar Seni Budaya siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung. Inovasi ini diharapkan mampu memicu kegairahan belajar, menumbuhkan daya pikir kreatif, dan menawarkan solusi praktis bagi tenaga pendidik dalam menciptakan atmosfer kelas yang dinamis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi AI.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Integrasi ChatGPT dalam Media Audio-Visual

ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*) merupakan model kecerdasan buatan berbasis *Natural Language Processing* yang mampu memberikan respons teks menyerupai percakapan manusia. Dalam konteks pendidikan, ChatGPT berfungsi sebagai asisten pembelajaran adaptif yang dapat memberikan penjelasan konsep secara personal (Suarmawan 2023). Penggabungan ChatGPT dengan media audio-visual menciptakan media instruksional modern yang menggerakkan indera penglihatan dan pendengaran secara simultan. Media audio-visual murni, seperti video tutorial yang dipandu oleh instruksi AI, mampu memperjelas konsep musik yang kompleks dan meningkatkan retensi memori siswa (Purwodani et al. 2024).

2. Pembelajaran Musik Pianika dan Minat Belajar

Pembelajaran instrumen pianika di sekolah menengah bertujuan mengembangkan psikomotorik siswa melalui teknik tiupan dan penjarian (*fingering*) pada tuts. Minat belajar dalam seni musik merupakan manifestasi dari perasaan senang, perhatian yang tinggi, dan keterlibatan aktif siswa terhadap materi (Lestari, Respati, and Karlimah 2021). Faktor internal seperti rasa ingin tahu dan faktor eksternal seperti ketersediaan media interaktif berbasis teknologi sangat menentukan stabilitas minat psikologikal siswa. Pemanfaatan teknologi AI diharapkan mampu mengubah minat situasional menjadi minat personal yang lebih permanen dalam mempelajari seni musik.

3. Kerangka Konseptual dan Hipotesis

Penelitian ini berpijak pada asumsi bahwa kendala rendahnya minat belajar di SMA Negeri 1 Tarutung berakar pada kurangnya variasi media. Implementasi media audio-visual yang terintegrasi dengan ChatGPT diposisikan sebagai variabel independen yang menstimulasi aspek kognitif dan emosional siswa. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari implementasi media audio-visual berbasis ChatGPT terhadap minat belajar Seni Budaya (musik

pianika) siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarutung tahun ajaran 2025/2026.

Metode penelitian berisi jenis penelitian, sampel dan populasi atau subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, instrumen, prosedur dan teknik penelitian, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitian. Bagian ini dapat dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode yang diterapkan adalah analisis deskriptif inferensial, di mana peneliti menganalisis data sampel untuk kemudian hasilnya diberlakukan pada populasi. Fokus penelitian adalah menguji hipotesis mengenai pengaruh implementasi media audio-visual berbasis *ChatGPT* (Variabel X) terhadap minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya (Variabel Y) (Sugiyono 2017).

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tarutung, Tapanuli Utara, pada bulan Januari hingga Februari 2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 173 orang.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan sistem

kocokan/arisan untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama. Ukuran sampel ditetapkan sebesar 30% dari total populasi, yakni sebanyak 51 siswa.

Instrumen Penelitian dan Definisi Operasional

Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket tertutup dengan empat pilihan jawaban (selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah) menggunakan skala Likert.

Variabel X (Media Audio-Visual ChatGPT): Diukur melalui indikator langkah penggunaan yang meliputi: membuka peramban, mengunjungi laman *ChatGPT*, memulai komunikasi *prompt*, memasukkan perintah materi seni musik pianika, dan refleksi hasil interaksi.

Variabel Y (Minat Belajar): Diukur melalui indikator fokus perhatian, ketertarikan mengikuti pembelajaran, keterlibatan aktif, serta perasaan senang dalam mempelajari musik pianika.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan, instrumen diuji coba kepada 30 siswadi luar sampel penelitian.

- a. Uji Validitas: Menggunakan rumus *Pearson Product*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

a. Data Variabel X (Media Audio Visual ChatGPT)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa

Moment. Hasil uji menunjukkan 30 butir pernyataan dinyatakan valid karena $r_{hitung} (0,467 - 0,727) > r_{tabel} (0,361)$.

- b. Uji Reliabilitas: Menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk mengukur konsistensi alat ukur.

Teknik Analisis Data

Data diolah melalui beberapa tahap analisis statistik:

Analisis Korelasi: Menggunakan rumus *Product Moment* untuk mencari koefisien hubungan antara variabel X dan Y.

1. Uji Signifikansi (Uji-t): Untuk membuktikan kebenaran pengaruh antar variabel secara nyata.
2. Analisis Regresi Linier Sederhana: Digunakan untuk memprediksi perubahan nilai variabel terikat berdasarkan variabel bebas dengan rumus $Y = a + bX$.
3. Koefisien Determinasi (r^2): Untuk mengetahui persentase besaran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Media Audio Visual *ChatGPT* (Variabel X) sebagai berikut:

Tabel 1.1. Distribusi Jawaban Responden Tentang Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 Berdasarkan Alternatif Pilihan Jawaban

No. Resp.	No. Item														
1	b	b	c	a	a	a	b	b	b	c	b	a	b	b	c
2	b	a	a	a	a	a	a	b	a	a	b	a	b	b	a
3	a	a	b	b	a	a	b	a	c	a	b	b	a	a	b
4	b	b	a	a	a	c	c	a	c	b	b	c	b	a	a
5	b	b	b	b	a	b	b	b	b	a	a	a	b	a	b
6	a	b	b	b	a	a	c	b	c	c	a	c	a	a	a
7	a	a	a	a	a	a	b	a	a	a	a	a	a	a	a
8	b	c	b	a	a	c	c	a	a	b	b	c	a	b	a
9	a	b	a	c	b	b	c	a	a	a	c	c	b	b	a
10	b	c	b	a	a	a	b	b	a	b	b	b	a	b	b
11	b	b	b	b	a	b	a	b	b	b	b	c	b	b	c
12	b	c	b	a	c	b	a	b	b	a	b	b	a	c	a
13	b	b	b	b	b	b	b	b	b	c	b	a	b	a	b
14	b	b	a	b	a	b	a	b	a	a	a	a	a	a	c
15	a	a	b	a	c	b	b	a	c	a	a	a	b	a	b
16	b	b	c	a	b	c	c	b	b	b	b	b	b	c	b
17	c	a	a	a	a	a	b	c	b	b	a	b	a	c	a
18	b	b	b	a	b	c	a	a	b	a	b	a	b	b	a
19	a	a	a	a	a	a	b	c	a	c	a	c	b	a	a
20	a	a	b	a	b	b	b	a	c	b	a	a	b	c	c
21	b	a	a	b	b	a	a	b	c	a	c	b	b	c	b
22	b	a	c	a	b	a	b	b	a	a	b	b	b	a	b
23	b	a	a	a	a	d	a	b	a	b	c	c	a	b	a
24	b	a	b	b	b	b	a	c	a	b	c	c	b	b	c
25	a	a	a	a	a	b	a	a	a	a	a	a	b	a	a
26	a	a	b	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b	a	b
27	b	b	c	b	b	b	a	b	b	b	c	c	b	c	c
28	b	a	a	a	a	a	a	b	b	a	b	b	a	b	b
29	b	c	a	b	a	a	c	b	a	c	b	a	c	a	b
30	a	a	a	b	a	b	b	b	a	b	c	c	a	b	a
31	a	b	b	a	a	b	a	a	b	a	b	b	b	b	b
32	a	b	b	a	c	a	a	a	a	a	a	b	b	a	b
33	a	b	a	a	b	a	a	b	b	a	b	b	b	b	b
34	a	b	b	a	a	a	b	b	b	b	b	c	b	b	c
35	b	b	b	b	c	a	a	b	a	a	b	b	b	c	a
36	a	b	b	a	a	a	b	a	c	a	c	a	b	a	b
37	b	c	a	a	a	c	c	a	c	a	b	b	c	a	a
38	b	b	b	c	b	b	a	b	a	c	b	a	b	b	b
39	b	b	a	a	a	a	b	a	b	a	a	b	a	a	a
40	a	a	b	a	b	a	a	b	b	a	b	b	a	b	b
41	b	b	b	a	a	a	a	b	b	b	b	c	b	b	c
42	a	a	a	b	a	a	a	b	a	a	b	b	a	c	a
43	b	b	b	b	a	b	b	b	a	c	b	a	b	a	b
44	a	a	b	a	b	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b
45	a	b	a	a	b	a	a	b	a	a	a	a	b	a	b
46	b	a	a	b	b	a	c	a	a	c	b	a	a	a	b
47	a	b	b	a	c	b	c	c	b	b	b	a	c	a	b
48	a	b	c	b	b	b	a	b	c	a	c	b	b	c	c
49	a	b	a	b	a	b	a	a	a	a	b	b	b	a	a
50	a	b	c	a	a	b	b	b	b	b	c	c	a	b	b
51	b	c	b	c	c	b	b	c	a	b	c	c	b	b	a

Tabel 1.2. Distribusi Jawaban Responden Tentang Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 Berdasarkan Bobot Pilihan Jawaban

No. Resp.	No. Item															Σ	
1	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	46	
2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	55
3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	52	
4	3	3	4	4	4	2	2	4	2	3	3	2	3	4	4	47	
5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	50	
6	4	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	2	4	4	48	
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
8	3	2	3	4	4	2	2	4	4	3	3	2	4	3	4	47	
9	4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	2	2	3	3	4	47	
10	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	49	
11	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	45	
12	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	47	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	46	
14	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	53	
15	4	4	3	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	51	
16	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	42	
17	2	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	50	
18	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	50	
19	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	4	53	
20	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	2	2	48	
21	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	2	3	47	
22	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	50	
23	3	4	4	4	4	1	4	3	4	3	2	2	4	3	4	49	
24	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	2	44	
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58	
26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	57	
27	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	41	
28	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	53	
29	3	2	4	3	4	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	47	
30	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	50	
31	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	51	
32	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	53	
33	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	51	
34	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	47	
35	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	48	
36	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	51	
37	3	2	4	4	4	2	2	4	2	4	3	3	2	4	4	47	
38	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	46	
39	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	55	
40	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	52	
41	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	46	
42	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	54	
43	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	48	
44	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	57	
45	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	55	
46	3	4	4	3	3	4	2	4	4	2	3	4	4	4	3	51	
47	4	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	2	4	3	45	
48	4	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	2	43	
49	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	52	
50	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	46	
51	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	3	3	4	41	
Jumlah	174	166	167	181	175	171	167	166	168	174	155	158	169	166	163	2520	
Rata-rata	3.41	3.25	3.27	3.55	3.43	3.35	3.27	3.25	3.29	3.41	3.04	3.10	3.31	3.25	3.20	49.41	
Rata-rata Indikator	3.33		3.42			3.29			3.25			3.22					
Rata-rata keseluruhan																	3.29

Dari tabel 1.2 di atas dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Media Audio Visual *ChatGPT* adalah item nomor 4 dengan skor nilai 181 dan nilai rata-rata 3,55 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa selalu dan guru seni budaya mampu menganalisis materi seni budaya musik pianika ketika mengunjungi website *chatGPT*.

Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 11 dengan skor 155 dan nilai rata-rata 3,04 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa guru seni budaya sering mampu menganalisis materi pembelajaran setelah memasukkan perintah.

Dari tabel 1.2. di atas dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Media Audio Visual *ChatGPT* adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,42 yaitu indikator “guru dan siswa mengunjungi laman atau website *chatGPT*” antara lain guru dan siswa memulai komunikasi dengan *prompt* yang meminta analisis atau perbandingan pada materi pembelajaran, guru menganalisis materi seni musik pianika, dan guru meminta

ChatGPT untuk merangkum materi seni musik pianika yang akan dibahas sebelum mengajukan pertanyaan lebih lanjut. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,22 yaitu indikator “guru dan siswa berhenti berinteraksi” antara lain guru menutup sesi interaksi dengan siswanya, guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil interaksi dengan *ChatGPT*, guru memahami pemahaman kakakter terhadap materi yang telah dibahas selama proses pembelajaran berlangsung, dan guru merefleksikan manfaat penggunaan *chatGPT* dalam pembelajaran. Secara keseluruhan nilai rata-rata Media Audio Visual *ChatGPT* di kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun

2025/2026 berada pada nilai 3,29. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memilih jawaban “sering” atas pernyataan-pernyataan positif tentang Media Audio Visual <i>ChatGPT</i>. Nilai tersebut juga dapat disimpulkan bahwa implementasi Media Audio Visual <i>ChatGPT</i> di kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 sudah baik.	Data Variabel Y (Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa (Variabel Y) sebagai berikut:
--	--

Tablel 1.3 Distribusi Jawaban Responden Tentang Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 Berdasarkan Alternatif Pilihan Jawaban

No. Resp.	No. Item														
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	b	a	b	a	b	b	a	a	a	b	b	b	a	b	b
2	a	a	a	a	b	a	a	a	b	a	a	a	a	b	a
3	c	a	b	a	b	a	c	b	a	a	b	c	a	a	b
4	a	c	a	a	a	a	c	c	a	c	b	c	a	c	a
5	a	a	a	b	a	a	c	b	c	b	a	a	a	b	b
6	c	a	a	b	a	b	b	b	c	a	c	a	b	b	a
7	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	a
8	c	b	c	a	a	b	c	b	a	c	a	b	c	b	b
9	a	a	a	a	a	b	a	a	a	c	c	a	a	b	b
10	a	a	a	a	c	b	a	a	a	c	b	a	a	b	b
11	b	a	b	a	a	b	b	a	a	b	a	b	c	a	b
12	a	a	a	b	b	a	a	a	a	c	a	a	b	c	a
13	a	b	b	a	c	a	a	b	c	a	c	a	b	a	a
14	a	a	b	a	b	a	a	a	a	a	a	a	b	a	a
15	a	a	a	a	c	a	a	a	a	a	a	a	b	b	a
16	a	b	c	a	a	c	a	b	c	a	a	b	c	b	c
17	c	a	b	a	b	a	c	a	c	c	a	b	a	a	a
18	b	a	a	a	a	a	b	a	c	c	a	a	a	a	a
19	c	c	b	a	b	a	c	c	c	c	a	a	a	a	a
20	b	c	a	a	a	a	b	c	c	c	a	a	a	a	a
21	a	b	a	a	a	a	a	b	a	c	a	a	b	c	a
22	c	b	a	a	a	b	c	b	a	a	b	a	b	a	b
23	c	a	a	b	a	a	a	b	b	b	a	c	a	a	a
24	a	a	a	b	b	a	a	c	a	a	a	a	a	c	a
25	b	a	a	a	b	a	b	a	a	a	a	b	a	a	a
26	a	a	a	a	b	a	a	a	a	b	a	a	a	a	a
27	a	a	a	a	a	a	a	b	c	b	b	a	a	b	b
28	a	a	a	a	b	a	a	a	a	c	a	a	a	a	a
29	a	c	a	a	a	a	c	b	a	a	a	a	b	b	a
30	b	b	a	a	a	a	b	c	a	b	b	b	a	a	b
31	a	a	a	b	b	a	b	c	a	c	a	a	b	a	c
32	b	a	a	b	a	a	a	b	a	a	b	a	b	c	a
33	b	a	a	b	b	b	c	b	c	b	b	a	a	a	b
34	a	b	a	a	b	a	a	b	a	b	a	a	a	b	a
35	a	a	b	a	b	c	a	a	b	a	a	a	a	b	c
36	a	c	a	a	b	c	a	c	a	a	a	a	b	b	c
37	a	a	c	c	a	a	a	a	a	c	a	a	a	a	a
38	a	a	b	a	a	b	a	a	a	b	b	b	a	b	b
39	a	a	a	b	b	a	a	a	b	a	a	a	a	a	a
40	c	b	b	a	c	a	c	b	a	a	b	c	a	b	a
41	c	c	b	a	b	a	c	c	a	c	b	c	a	c	a
42	b	a	a	a	c	a	b	a	c	c	a	b	a	a	a
43	b	a	a	b	a	a	b	a	b	b	b	c	c	a	a
44	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a	a
45	c	a	a	a	a	a	a	a	a	b	c	a	b	a	b
46	b	a	a	c	a	c	c	a	a	b	b	a	b	a	b
47	a	a	a	b	a	a	a	a	b	c	a	a	b	a	c
48	b	b	b	a	b	a	c	b	a	b	b	b	a	b	b
49	a	a	a	a	a	a	c	a	a	a	a	a	a	b	a
50	b	c	a	a	a	a	b	c	a	a	b	c	a	a	a
51	b	c	a	a	a	b	a	b	a	c	b	c	a	c	c

Tabel 1.4. Distribusi Jawaban Responden Tentang Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 Berdasarkan Bobot Pilihan Jawaban

No. Resp.	No. Item															Σ
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	51
2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57
3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	4	3	49
4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	3	2	4	2	4	47
5	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	51
6	2	4	4	3	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	4	48
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58
8	2	3	2	4	4	3	2	3	4	2	4	3	2	3	3	44
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	53
10	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	52
11	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	51
12	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	53
13	4	3	3	4	2	4	4	3	2	4	2	4	3	4	4	50
14	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57
15	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56
16	4	3	2	4	4	2	4	3	2	4	4	3	2	3	2	46
17	2	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	3	4	4	4	49
18	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	54
19	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	46
20	3	2	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	50
21	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	53
22	2	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	50
23	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	52
24	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	54
25	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	56
26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58
27	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	53
28	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	57
29	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	53
30	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	51
31	4	4	4	3	3	4	3	2	4	2	4	4	3	4	2	50
32	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	53
33	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	3	48
34	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	55
35	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	52
36	4	2	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	3	3	2	49
37	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	54
38	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	53
39	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57
40	2	3	3	4	2	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	47
41	2	2	3	4	3	4	2	2	4	2	3	2	4	2	4	43
42	3	4	4	4	2	4	3	4	2	2	4	3	4	4	4	51
43	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	4	50
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
45	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	53
46	3	4	4	2	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	49
47	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	53
48	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	48
49	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	56
50	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	4	4	51
51	3	2	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	4	2	2	46
Jumlah	170	179	186	189	175	186	167	167	176	156	179	178	181	171	177	2637
Rata-rata	3.33	3.51	3.65	3.71	3.43	3.65	3.27	3.27	3.45	3.06	3.51	3.49	3.55	3.35	3.47	51.71
Rata-rata Indikator	3.50			3.51			3.32			3.47						
Rata-rata keseluruhan																3.45

Dari tabel 1.3. di atas dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa adalah item nomor 19 dengan skor nilai 189 dan nilai rata-rata 3,71 yaitu sebagian besar siswa menjawab siswa selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran seni budaya (musik pianika). Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 25 dengan skor 156 dan nilai rata-rata 3,06 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa sering menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru.

Dari tabel 1.4. di atas dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Minat Belajar Pada Mata

Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,51 yaitu indikator “ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran” diantaranya 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. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,32 yaitu indikator “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. Secara keseluruhan nilai rata-rata Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 berada pada nilai 3,45. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memilih jawaban “sering” atas pernyataan-pernyataan positif tentang Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa. Dari nilai tersebut juga dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 sudah baik.

b. Pengolahan Data

Uji Korelasi Variabel X dengan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Media Audio Visual *ChatGPT*) dengan variabel Y (Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa) kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

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

Dengan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$ = Jumlah Skor Variabel Y

Σxy = Jumlah skor perkalian XY N = Jumlah responden (Arikunto 2020)

Tabel 1.5. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY	No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	46	51	2116	2601	2346	27	41	53	1681	2809	2173
2	55	57	3025	3249	3135	28	53	57	2809	3249	3021
3	52	49	2704	2401	2548	29	47	53	2209	2809	2491
4	47	47	2209	2209	2209	30	50	51	2500	2601	2550
5	50	51	2500	2601	2550	31	51	50	2601	2500	2550
6	48	48	2304	2304	2304	32	53	53	2809	2809	2809
7	59	58	3481	3364	3422	33	51	48	2601	2304	2448
8	47	44	2209	1936	2068	34	47	55	2209	3025	2585
9	47	53	2209	2809	2491	35	48	52	2304	2704	2496
10	49	52	2401	2704	2548	36	51	49	2601	2401	2499
11	45	51	2025	2601	2295	37	47	54	2209	2916	2538
12	47	53	2209	2809	2491	38	46	53	2116	2809	2438
13	46	50	2116	2500	2300	39	55	57	3025	3249	3135
14	53	57	2809	3249	3021	40	52	47	2704	2209	2444
15	51	56	2601	3136	2856	41	46	43	2116	1849	1978
16	42	46	1764	2116	1932	42	54	51	2916	2601	2754
17	50	49	2500	2401	2450	43	48	50	2304	2500	2400
18	50	54	2500	2916	2700	44	57	60	3249	3600	3420
19	53	46	2809	2116	2438	45	55	53	3025	2809	2915
20	48	50	2304	2500	2400	46	51	49	2601	2401	2499
21	47	53	2209	2809	2491	47	45	53	2025	2809	2385
22	50	50	2500	2500	2500	48	43	48	1849	2304	2064
23	49	52	2401	2704	2548	49	52	56	2704	3136	2912
24	44	54	1936	2916	2376	50	46	51	2116	2601	2346
25	58	56	3364	3136	3248	51	41	46	1681	2116	1886
26	57	58	3249	3364	3306						
Jumlah							2520	2637	125418	137071	130709

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{51.130709 - (2520)(2637)}{\sqrt{(51.125418 - (2520)^2)(51.137071 - (2637)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{6666159 - 6645240}{\sqrt{(6396318 - 6350400)(6990621 - 6953769)}}$$

$$r_{xy} = \frac{20919}{\sqrt{(45918)(36852)}} = \frac{20919}{\sqrt{1692170136}}$$

$$r_{xy} = \frac{20919}{41136.00}$$

$$r_{xy} = 0.509$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,509$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=51)$ yaitu 0,279 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik

Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono(Sugiyono 2017):

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0.509 \times \sqrt{51-2}}{\sqrt{1-(0.509)^2}} \\ &= \frac{0.509 \times \sqrt{49}}{\sqrt{1-0.259}} \\ &= \frac{0.509 \times 7.000}{\sqrt{1-0.259}} \\ &= \frac{3.560}{\sqrt{0.741}} \end{aligned}$$

$$= \frac{3.560}{0.861}$$

$$= 4.134$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,134. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=51-2=49$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,134 > 2,021$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar

Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

4.2.3. Analisis Regresi

Menurut Sugiyono, “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya.” Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X(Sugiyono 2017)

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b)

digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

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

Tabel 1.6. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi Nilai a dan b

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY	No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	46	51	2116	2601	2346	27	41	53	1681	2809	2173
2	55	57	3025	3249	3135	28	53	57	2809	3249	3021
3	52	49	2704	2401	2548	29	47	53	2209	2809	2491
4	47	47	2209	2209	2209	30	50	51	2500	2601	2550
5	50	51	2500	2601	2550	31	51	50	2601	2500	2550
6	48	48	2304	2304	2304	32	53	53	2809	2809	2809
7	59	58	3481	3364	3422	33	51	48	2601	2304	2448
8	47	44	2209	1936	2068	34	47	55	2209	3025	2585
9	47	53	2209	2809	2491	35	48	52	2304	2704	2496
10	49	52	2401	2704	2548	36	51	49	2601	2401	2499
11	45	51	2025	2601	2295	37	47	54	2209	2916	2538
12	47	53	2209	2809	2491	38	46	53	2116	2809	2438
13	46	50	2116	2500	2300	39	55	57	3025	3249	3135
14	53	57	2809	3249	3021	40	52	47	2704	2209	2444
15	51	56	2601	3136	2856	41	46	43	2116	1849	1978
16	42	46	1764	2116	1932	42	54	51	2916	2601	2754
17	50	49	2500	2401	2450	43	48	50	2304	2500	2400
18	50	54	2500	2916	2700	44	57	60	3249	3600	3420
19	53	46	2809	2116	2438	45	55	53	3025	2809	2915
20	48	50	2304	2500	2400	46	51	49	2601	2401	2499
21	47	53	2209	2809	2491	47	45	53	2025	2809	2385
22	50	50	2500	2500	2500	48	43	48	1849	2304	2064
23	49	52	2401	2704	2548	49	52	56	2704	3136	2912
24	44	54	1936	2916	2376	50	46	51	2116	2601	2346
25	58	56	3364	3136	3248	51	41	46	1681	2116	1886
26	57	58	3249	3364	3306						
Jumlah							2520	2637	125418	137071	130709

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

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

$$a = \frac{(2637)(125418) - (2520)(130709)}{51(125418) - (2520)^2}$$

$$b = \frac{51(130709) - (2520)(2637)}{51(125418) - (2520)^2}$$

$$a = \frac{(330727266) - (329386680)}{(6396318) - (6350400)}$$

$$b = \frac{(6666159) - (6645240)}{(6396318) - (6350400)}$$

$$a = \frac{1340586}{45918}$$

$$b = \frac{20919}{45918}$$

$$a = 29.20$$

$$b = 0.46$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 29.20 + 0.46X$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 29,20 maka untuk setiap penambahan variabel X (Media Audio Visual *ChatGPT*) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa) sebesar 0,46 dari nilai Media Audio Visual *ChatGPT* (variabel X).

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan"(Sugiyono 2017). Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0.509)^2$$

$$r^2 = 0.259$$

Selanjutnya menurut Sugiyono, "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai r^2 dengan 100% ($r^2 \times 100\%$).". Dari hasil perhitungan diperoleh $r^2 = 0,259$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

(Musik Pianika) Siswa Kelas XI di
 SMA Negeri 1 Tarutung Tahun
 2025/2026 adalah: $(r^2) \times 100\% =$
 $0,259 \times 100\% = 25,9\%$.

Pengujian Nilai F

Rumusan Hipotesa:

Ha : Jika F hitung lebih besar

dari F tabel artinya

terdapat pengaruh yang

positif dan signifikan dari

variabel x terhadap

variabel y

Ho : Jika F hitung lebih kecil

dari F tabel, artinya tidak

terdapat pengaruh yang

positif dan signifikan dari

variabel x terhadap

variabel y.

Untuk mengetahui nilai

F_{hitung} menggunakan rumus yang

dikemukakan oleh Sudjana¹ yaitu

Analisis Varians Untuk Regresi

Sederhana yaitu:

Tabel 1.7.

Tabel Rumusan Analisa Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	ΣY^2	ΣY^2	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2/n$	$(\Sigma Y)^2/n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk(b/a)$	$S^2_{reg} = Jk(b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma(Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	Jk (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	Jk (E)	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

Berikut ini adalah perhitungan yang dibutuhkan pada tabel Analisis Varians

(ANAVA):

¹ Sudjana, *Metode Statistika*
 (Bandung:Tarsito, 2016), hal 328

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(2637)^2}{51} = \frac{6953769}{51} = 136348.41$$

$$\begin{aligned} JK(b/a) &= b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\} \\ &= 0.46 \left\{ 130709 - \frac{(2520)(2637)}{51} \right\} \\ &= 0.46 \left\{ 130709 - \frac{6645240}{51} \right\} \\ &= 0.46 \{ 130709 - 130298.82 \} \\ &= 0.46 \times 410.18 \\ &= 186.87 \end{aligned}$$

$$S_{reg}^2 = JK_{(b/a)} = 186.87$$

Tabel 1.8. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai $\Sigma(Y - \hat{Y})^2$

No. Resp.	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$	No. Resp.	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	46	51	50.36	0.64	0.41	27	41	53	48.06	4.94	24.40
2	55	57	54.50	2.50	6.25	28	53	57	53.58	3.42	11.70
3	52	49	53.12	-4.12	16.97	29	47	53	50.82	2.18	4.75
4	47	47	50.82	-3.82	14.59	30	50	51	52.20	-1.20	1.44
5	50	51	52.20	-1.20	1.44	31	51	50	52.66	-2.66	7.08
6	48	48	51.28	-3.28	10.76	32	53	53	53.58	-0.58	0.34
7	59	58	56.34	1.66	2.76	33	51	48	52.66	-4.66	21.72
8	47	44	50.82	-6.82	46.51	34	47	55	50.82	4.18	17.47
9	47	53	50.82	2.18	4.75	35	48	52	51.28	0.72	0.52
10	49	52	51.74	0.26	0.07	36	51	49	52.66	-3.66	13.40
11	45	51	49.90	1.10	1.21	37	47	54	50.82	3.18	10.11
12	47	53	50.82	2.18	4.75	38	46	53	50.36	2.64	6.97
13	46	50	50.36	-0.36	0.13	39	55	57	54.50	2.50	6.25
14	53	57	53.58	3.42	11.70	40	52	47	53.12	-6.12	37.45
15	51	56	52.66	3.34	11.16	41	46	43	50.36	-7.36	54.17
16	42	46	48.52	-2.52	6.35	42	54	51	54.04	-3.04	9.24
17	50	49	52.20	-3.20	10.24	43	48	50	51.28	-1.28	1.64
18	50	54	52.20	1.80	3.24	44	57	60	55.42	4.58	20.98
19	53	46	53.58	-7.58	57.46	45	55	53	54.50	-1.50	2.25
20	48	50	51.28	-1.28	1.64	46	51	49	52.66	-3.66	13.40
21	47	53	50.82	2.18	4.75	47	45	53	49.90	3.10	9.61
22	50	50	52.20	-2.20	4.84	48	43	48	48.98	-0.98	0.96
23	49	52	51.74	0.26	0.07	49	52	56	53.12	2.88	8.29
24	44	54	49.44	4.56	20.79	50	46	51	50.36	0.64	0.41
25	58	56	55.88	0.12	0.01	51	41	46	48.06	-2.06	4.24
26	57	58	55.42	2.58	6.66						
Jumlah							2520	2637	2648.40	-11.40	538.29

$$JK(res) = \sum (Y - \hat{Y})^2 = 538.29$$

$$S_{res}^2 = \frac{\sum (Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{538.29}{51 - 2} = \frac{538.29}{49} = 10.99$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{186.87}{10.99} = 17.01$$

Tabel 1.9. Pasangan data Y Pengulangan Terhadap X

No. Resp.	X	K	N	Y	Y^2	ΣY^2	ΣY	$(\Sigma Y)^2$	$\frac{(\Sigma Y)^2}{N}$	$ K(E) $
1	59	1	1	51	2601	2601	51	2601	2601	0
2	58	2	1	57	3249	3249	57	3249	3249	0
3	57	3	2	49	2401	4610	96	9216	4608	2
4	57			47	2209					
5	55	4	3	51	2601	8269	157	24649	8216.333	52.67
6	55			48	2304					
7	55			58	3364					
8	54	5	1	44	1936	1936	44	1936	1936	0
9	53	6	4	53	2809	10923	209	43681	10920.25	2.75
10	53			52	2704					
11	53			51	2601					
12	53			53	2809					
13	52	7	3	50	2500	8885	163	26569	8856.333	28.67
14	52			57	3249					
15	52			56	3136					
16	51	8	5	46	2116	12049	245	60025	12005	44
17	51			49	2401					
18	51			54	2916					
19	51			46	2116					
20	51			50	2500					
21	50	9	5	53	2809	14065	265	70225	14045	20
22	50			50	2500					
23	50			52	2704					
24	50			54	2916					
25	50			56	3136					
26	49	10	2	58	3364	6173	111	12321	6160.5	12.5
27	49			53	2809					
28	48	11	4	57	3249	11159	211	44521	11130.25	28.75
29	48			53	2809					
30	48			51	2601					
31	48			50	2500					
32	47	12	8	53	2809	22217	421	177241	22155.13	61.88
33	47			48	2304					
34	47			55	3025					
35	47			52	2704					
36	47			49	2401					
37	47			54	2916					
38	47			53	2809					
39	47			57	3249					
40	46	13	5	47	2209	12759	251	63001	12600.2	158.80
41	46			43	1849					
42	46			51	2601					
43	46			50	2500					
44	46			60	3600					
45	45	14	2	53	2809	5210	102	10404	5202	8
46	45			49	2401					
47	44	15	1	53	2809	2809	53	2809	2809	0
48	43	16	1	48	2304	2304	48	2304	2304	0
49	42	17	1	56	3136	3136	56	3136	3136	0
50	41	18	2	51	2601	4717	97	9409	4704.5	12.5
51	41			46	2116					
Jumlah										432.51

Berdasarkan tabel 4.9. di atas dapat dilihat bahwa data variabel X dan variabel Y didapat 18 kelompok artinya nilai X ada 18 angka yang berbeda, maka

nilai $k = 18$, sehingga nilai dk untuk Tuna Cocok $= k-2 = (18 - 2) = 16$. Derajat untuk kekeliruan yaitu $(n-k) = 51 - 18 = 33$.

$$JK(ET) = 432.51$$

$$\begin{aligned} JK(Tc) &= JK(res) - JK(ET) \\ &= 538.29 - 432.51 \\ &= 105.78 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S^2_{TC} &= \frac{JK(TC)}{k-2} \\ &= \frac{105.78}{18-2} \\ &= \frac{105.78}{16} \\ &= 6.61 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S^2_e &= \frac{JK(E)}{n-k} \\ &= \frac{432.51}{51-18} \\ &= \frac{432.51}{33} \\ &= 13.11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F &= \frac{S^2_{TC}}{S^2_e} \\ &= \frac{6.61}{13.11} \\ &= 0.50 \end{aligned}$$

Maka dari hasil perhitungan di atas terdapat analisis untuk regresi

sederhana yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.10.
Hasil Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Varians	dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	51	137071	137071	17.01	F _{tabel} =(α=0,05,dk pembilang k=18, dk penyebut=n-2=51-2=49) = 1,51
Regresi (a)	1	136348.41	136348.41		
Regresi (b/a)	1	186.87	186.87		
Residu	49	538.29	10.99		
Tuna Cocok	16	105.78	6.61	0.50	F _{tabel} □□□□□□□dk pembilang k-2=16, dk penyebut n-k=22) = 1,62
Kekeliruan	33	432.51	13.11		

Dari tabel perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 17,01 dan jika dikonsultasikan dengan $F_{tabel}(\alpha=0,05, dk \text{ pembilang } k=18, dk \text{ penyebut } n-2=51-2=49) = 1,51$ maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $17,01 > 1,51$. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ ditolak dan H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ diterima jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}(\alpha, k, n-2)$.

Maka dari ketentuan di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Audio Visual *ChatGPT* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

Dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2}$ $F_{hitung} = 0,50$ yang akan dipakai untuk menguji tuna cocok regresi linier dan nilai ini

lebih kecil dari $F_{tabel}(\alpha, k-2, n-k) = F_{(0,05, 16, 49)} = 1,62$. Dengan demikian $F_{hitung} = 0,50 < F_{tabel} = 1,62$ maka dapat diketahui bahwa model regresi X (Media Audio Visual *ChatGPT*) terhadap Y (Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa) kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 adalah linier.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data jawaban siswa tentang implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* diketahui bahwa Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 semakin meningkat. Adapun langkah-langkah

implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* tersebut dalam penelitian dilakukan dengan indikator-indikator berikut: 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. Maka, dengan implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* di kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 diketahui Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan indikator-indikator Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa seperti berikut ini: 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.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,509$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 51$ yaitu $0,279$. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,509 > 0,279$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas

XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,134$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 5\%$ dan $n - 2 = 49$ yaitu $2,021$. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,134 > 2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 29,20 + 0,46X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta $29,20$ maka untuk setiap penambahan Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* maka Minat

Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa akan meningkat sebesar 0,46 dari Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,295$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026 adalah 29,5%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 17,01$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang $k=18$ dan dk penyebut $= n-2 = 51-2 = 49$ yaitu 1,51. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $17,01 > 1,51$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka

dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Implementasi Media Audio Visual *ChatGPT* terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Musik Pianika) Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tarutung Tahun 2025/2026.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media audio-visual berbasis *ChatGPT* memberikan dampak positif terhadap minat belajar Seni Budaya, khususnya pada materi musik pianika, bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tarutung tahun ajaran 2025/2026. Media audio-visual ini bekerja secara efektif melalui integrasi elemen auditori dan visual yang dioperasikan melalui lima tahapan prosedur teknis, mulai dari akses platform hingga refleksi hasil interaksi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Pemanfaatan teknologi ini terbukti mampu menstimulasi minat belajar siswa yang diukur melalui peningkatan fokus perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif dalam diskusi, serta munculnya perasaan senang tanpa paksaan selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara empiris, efektivitas penggunaan media ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis yang menghasilkan nilai F_{Hitung} sebesar 17,01, yang secara signifikan melampaui nilai F_{Tabel} sebesar 1,51. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima dengan tingkat signifikansi yang kuat. Analisis koefisien determinasi mengungkap bahwa kontribusi implementasi media audio-visual berbasis *ChatGPT* terhadap peningkatan minat belajar siswa adalah sebesar 29,5%.

Sebagai simpulan akhir, integrasi strategi pembelajaran yang adaptif dan interaktif melalui teknologi AI terbukti menjadi faktor pemicu yang signifikan dalam membangun kegairahan belajar siswa. Optimalisasi peran guru seni budaya dalam mengimplementasikan media ini berbanding lurus dengan peningkatan konsentrasi dan partisipasi siswa di kelas. Dengan demikian, penggunaan media berbasis *ChatGPT* merupakan solusi inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas minat belajar instrumen pianika ke arah yang lebih baik dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2020. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." In , 213. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Aryanti, Dwi, and Muhammad Indra Saputra. 2023. "Penerapan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Dalam Mengatasi Krisis Pembelajaran (Learning Loss)." *Educatio* 18 (1): 17–31. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12286>.
- Kudriani, Nadira, Fikri Murdana, and Larasati Muriati. 2023. "Transformasi Digital Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang Penerapan Kecerdasan Buatan Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Literasi Digital* 3 (3): 129–39. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.596>.
- Lestari, Fitri, Resa Respati, and Karlimah Karlimah. 2021. "Pentingnya Bahan Ajar Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Seni Musik." *PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (3): 684–96. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39238>.
- Minarti, Khoirul, Novi Nitya Santi, and Abdul Aziz Hunaifi. 2025. "Optimalisasi Peran Guru Dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Budaya." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4 (1): 4272–77. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2137>.
- Pasquier, Philippe, Jeff Ens, Nathan Fradet, Paul Triana, Davide Rizzotti, Jean-Baptiste Rolland, and Maryam Safi. 2025. "MIDI-GPT: A Controllable Generative Model for Computer-Assisted Multitrack Music Composition." *ArXiv (Cornell University)*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2501.17011>.
- Purwodani, Dio Lingga, Hardika Hardika, Dwi Soca Baskara, and Nabil Muttaqin. 2024. "Kontribusi Instructional Audio-Visual (IAV)

- Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh* 24 (2): 121–37.
<https://doi.org/10.33830/ptjj.v24i2.6545.2023>.
- Sugiyono. 2017. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B.” In , 184. Bandung: ALFABETA.
- Suharmawan, Wahid. 2023. “Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan.” *Education Journal Journal Educational Research and Development* 7 (2): 158–66.
<https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.