

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung secara cepat telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Era transformasi digital mendorong lahirnya beragam inovasi pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi yang berkembang saat ini ialah pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), terutama aplikasi ChatGPT yang dikembangkan oleh OpenAI. ChatGPT merupakan model bahasa berbasis AI yang memiliki kemampuan memahami serta menghasilkan teks secara alami layaknya komunikasi manusia, sehingga memberikan peluang baru dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran.¹

Minat belajar menjadi salah satu aspek psikologis yang memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, fokus, dan antusias selama kegiatan belajar berlangsung, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal. Dalam kajian psikologi pendidikan, minat belajar juga berkaitan erat dengan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk terus terlibat dan mempertahankan konsistensi dalam kegiatan belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dan motivasi merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan akademik karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan hasil belajar siswa.²

¹ Arya Raj Prambudi and Frans Mikael Sinaga, "Penggunaan Chat GPT Sebagai Alat Bantu Dalam Proses Belajar Mahasiswa The Use Of GPT Chat as a Tool In The Learning Process and Its Implications On Students ' Learning Motivation," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 6 (2025): 9853–60.

² Ma'mun Hanif, "Motivasi Dan Minat Belajar Sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar Dalam Kajian Psikologi Pendidikan," *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM* 13, no. 2 (2025): 52–60.

Menurut Triastuti, minat merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu. Minat sering kali diartikan sebagai respons emosional positif terhadap sesuatu yang merangsang perilaku dan membuat kita lebih antusias terhadap suatu aktivitas yang menarik. Minat dapat berasal dari pengalaman sebelumnya, kepribadian, dan pengaruh sosial dan budaya. Minat atau ketertarikan merupakan salah satu elemen yang dapat memengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar, karena ketertarikan siswa menjadi dorongan untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran.¹

Menurut Ricardo dan Meilani, minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar. Minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi serta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mencakup rasa ingin tahu tentang suatu topik tertentu, namun juga keinginan untuk menginvestasikan waktu dan tenaga dalam meneliti topik tersebut. Minat belajar didorong oleh berbagai faktor, antara lain relevansi materi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan dan lingkungan belajar yang mendukung.²

Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam hal rendahnya minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik terhadap materi keagamaan. Metode ceramah yang dominan membuat pembelajaran terasa monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

¹ Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, Cetakan Pertama (Kota Solok, Sumatera Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024).

² Furqon; Ailsa Hayati Marsa Salsabila and Zainuddin Syarif, "Penerapan Media Chromebook Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Fiqih Madrasah Aliyah," *Journal of Instructional and Development Researches* 5, no. 5 (2025): 582–91.

Akibatnya, siswa menunjukkan partisipasi dan motivasi yang rendah dalam kegiatan belajar PABP. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi pembelajaran modern seperti kecerdasan buatan (ChatGPT) dan gamifikasi (Kahoot!) belum diterapkan secara optimal dalam konteks PABP, padahal keduanya berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa. Kondisi inilah yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan khususnya ChatGPT, telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran dengan menyediakan akses informasi yang cepat, interaktif, dan adaptif sehingga berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, meskipun ada juga temuan yang mengindikasikan risiko penurunan minat belajar jika teknologi ini digunakan secara berlebihan tanpa bimbingan yang tepat.³

Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan khususnya ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*), dalam dunia pendidikan saat ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. ChatGPT mempermudah akses informasi, membantu menyelesaikan berbagai tugas, serta mendukung pemahaman materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan interaktif. Dengan kemampuannya menyediakan informasi yang relevan dan penjelasan yang mudah dipahami secara personal, penggunaan ChatGPT sebagai teknologi pembelajaran adaptif berpotensi meningkatkan minat belajar

³ Risatun Nada et al., "Pengaruh Penggunaan Chat GPT Terhadap Minat Belajar Mahasiswa The Influence of Using GPT Chat on Students ' Learning Interest," *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume. 3, Nomor. 1, 2025 e-ISSN : 3025-2822; Dan p-ISSN : 3025-2814; Hal.180-186 DOI: <https://doi.org/10.59841/Intellektika.V3i1.2091> Available Online at: <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika> 3, no. 1 (2025): 181–85; Agung Supriyono and Trapsilo Prihandono, "Dampak Dan Tantangan Pemanfaatan ChatGPT Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka : Tinjauan Literatur Sistematis The Impact and Challenges of Utilizing ChatGPT in Learning within the Kurikulum : A Systematic Literature Review," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 2 (2024): 134–52, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.5214>; Novia Ardana Siregar and Rayyan Firdaus, "The Influence of Use of AI ChatGPT on The Reading," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 5 (2024): 8691–96.*

siswa. Namun demikian, kemudahan yang diberikan teknologi ini juga berpotensi menimbulkan ketergantungan, sehingga perlu dikelola dengan baik agar tidak menghambat kemandirian siswa dalam belajar.⁴

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Kahoot!, guru dapat menyulap materi pembelajaran menjadi kuis berbasis permainan yang dapat diikuti siswa melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, atau komputer yang terhubung ke internet. Mekanisme permainan ini menggabungkan unsur gamifikasi dengan fitur penilaian waktu nyata yang membuat siswa merasa tertantang untuk berpartisipasi aktif. Dari sudut teknologi, Kahoot! memanfaatkan kemudahan akses berbasis web tanpa perlu instalasi aplikasi khusus, sehingga efektif digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Dalam konteks minat belajar, penggunaan Kahoot! terbukti meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, sebab kuis interaktif yang bersifat kompetitif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memicu partisipasi aktif. Penelitian pada beberapa sekolah menunjukkan bahwa Kahoot! meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, memperkuat pemahaman materi, serta memperbaiki hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih variatif dan *engaging*. Kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil masih dapat diatasi dengan strategi pendukung dari guru sehingga pembelajaran tidak terhambat. Secara keseluruhan, Kahoot! sebagai teknologi pembelajaran digital menjadi solusi inovatif untuk mengoptimalkan minat dan keterlibatan belajar siswa di era pembelajaran digital saat ini.

Di sisi lain, pendekatan gamifikasi melalui platform seperti Kahoot! terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pembelajaran lewat mekanisme kuis interaktif, umpan balik instan, dan elemen kompetisi sehat.

⁴ Nada et al., "Pengaruh Penggunaan Chat GPT Terhadap Minat Belajar Mahasiswa The Influence of Using GPT Chat on Students ' Learning Interest."

Implementasi Kahoot! khususnya pada mata pelajaran PABP seperti kuis tentang kisah nabi, akhlak, atau praktik ibadah memungkinkan guru mengevaluasi pemahaman sekaligus membangun suasana kelas yang menyenangkan yang selanjutnya mendukung pembentukan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Beberapa penelitian empiris dalam konteks Pendidikan Agama di Indonesia telah melaporkan hasil positif terhadap minat dan motivasi belajar ketika Kahoot! diterapkan sebagai media pembelajaran.⁵

Integrasi ChatGPT dan Kahoot! dalam pembelajaran PABP berpeluang menggabungkan kekuatan kedua teknologi: ChatGPT sebagai sumber penjelasan adaptif dan bahan diskusi reflektif, serta Kahoot! sebagai alat evaluasi formatif yang memotivasi dan merevitalisasi materi pembelajaran. Kombinasi ini memungkinkan desain pembelajaran PABP yang *blended* menghadirkan pemahaman nilai (*deep understanding*) sekaligus pengalaman praktik (*applied practice*) dalam format yang relevan bagi siswa SMP masa kini. Meski demikian, penerapan teknologi ini harus memperhatikan aspek etik, validitas konten keagamaan, dan peran guru sebagai moderator agar nilai-nilai agama tetap dijaga dan pengembangan karakter tidak tergantikan oleh sekadar kebaruan teknologi.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa Ciheulang Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung, diketahui bahwa para siswa belum familier dengan pemanfaatan

⁵ Nurwati, "Penggunaan Media Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Nabi Dan Rasul," *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 4 (2022): 800–813; Rafiud Ilmudinulloh, Ahmad Bustomi, and Widya Rizky Pratiwi, "The Development of Kahoot-Based Learning Media Cooperative Learning to Improve Learning Motivation," *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 8, no. 2 (2024): 128–44, <https://doi.org/10.30762/ed.v8i2.2893>.

⁶ Mariusz Chrostowski and Andrzej Jacek Najda, "ChatGPT as a Modern Tool for Bible Teaching in Confessional Religious Education: A German View," *Journal of Religious Education* 73, no. 1 (2025): 75–94, <https://doi.org/10.1007/s40839-024-00244-1>; Mohammed Q. Shormani and Abdulrahman Alfahad, "Artificial Intelligence or Human: The Use of ChatGPT in the Academic Translation for Religious Texts," *SAGE Open* 15, no. 3 (2025): 1–14, <https://doi.org/10.1177/21582440251343954>; Nurwati, "Penggunaan Media Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Nabi Dan Rasul."

ChatGPT untuk keperluan akademis. Selain itu, terdapat kebijakan internal sekolah terkait larangan membawa *handphone* selama jam pelajaran.

Meskipun demikian, pihak sekolah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan sosialisasi mengenai ChatGPT kepada siswa. Kepala sekolah menyambut baik pengenalan teknologi ini karena dianggap sebagai langkah positif dalam meningkatkan literasi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selanjutnya, selama proses penelitian berlangsung, pihak sekolah bersedia mengizinkan dan mengarahkan siswa untuk membawa *handphone* sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Kesenjangan antara tuntutan teknologi dan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PABP menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran yang adaptif menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital tanpa menghilangkan nilai-nilai religius yang menjadi inti ajarannya. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian yang berfokus pada integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) melalui ChatGPT dan pendekatan gamifikasi melalui Kahoot! sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kedua media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran PABP yang lebih interaktif, reflektif, dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik serta pemahaman nilai-nilai spiritual secara lebih mendalam. Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Pemanfaatan ChatGPT (*Generative Pre-Trained Transformer*) dan Kahoot! terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, penulis dapat mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang dapat diteliti lebih lanjut, yaitu:

1. Bagaimana tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebelum pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa?
3. Bagaimana tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti setelah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa?
4. Apakah terdapat perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penulis menetapkan beberapa tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu:

1. Mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebelum pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa.
2. Mengetahui pelaksanaan pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa.
3. Mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti setelah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa.

4. Mengetahui perbedaan tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) melalui pemanfaatan teknologi ChatGPT dan Kahoot!. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang integrasi *Artificial Intelligence* (AI) dan gamifikasi dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan terbentuk model pembelajaran PABP yang bersifat adaptif, reflektif, dan interaktif, sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan tenaga pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran PABP berbasis teknologi yang tetap berlandaskan nilai-nilai keislaman. Pemanfaatan ChatGPT sebagai asisten belajar adaptif dapat membantu siswa memahami konsep keagamaan secara lebih mendalam, sedangkan penggunaan Kahoot! dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman nilai-nilai moral serta spiritual siswa di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa, serta menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan Islam lainnya dalam menerapkan inovasi pembelajaran digital yang etis dan berkarakter.

E. Kerangka Pemikiran

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar tercermin melalui adanya perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan kecenderungan siswa untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran. Minat tidak hanya dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, termasuk metode, media, lingkungan, dan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁷ Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, relevan dengan karakteristik peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁸

Dalam penelitian ini, pemanfaatan ChatGPT (X1) merupakan variabel bebas pertama. Pemanfaatan ChatGPT dipahami sebagai penggunaan teknologi kecerdasan buatan generatif sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. ChatGPT dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memperoleh informasi, mengembangkan pemahaman terhadap materi, mengajukan pertanyaan, memperoleh penjelasan, serta melakukan eksplorasi materi pembelajaran secara interaktif. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh persepsi siswa terhadap kemudahan dan kegunaan teknologi tersebut.

Landasan teoritis variabel pemanfaatan ChatGPT menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis dalam Afifah et al,⁹ TAM menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi dipengaruhi terutama oleh *perceived usefulness* atau persepsi kegunaan dan *perceived ease of use* atau persepsi kemudahan penggunaan.

⁷ Dhiya Juliana Putri et al., “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang,” in *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, vol. 5, 2022.

⁸ Klemens Mere, “Dampak Penggunaan Digital Learning Pada Pendidikan Dasar,” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024): 264–69; Gery Yehzekiel and Andy Sapta, “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp (Systematic Literature Review),” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629 3, no. 2 (2025): 386–95; Ahmad Romadon and MHMD Habibi, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di MI Al-Kifayah Pekanbaru,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026): 114–22.

⁹ Hasna Afifah, Tatang Ibrahim, and Opan Arifudin, “Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah,” *Jurnal Tahsinia* 5, no. 9 (2024): 1353–69.

Kedua persepsi tersebut berhubungan dengan sikap dan niat untuk menggunakan teknologi yang selanjutnya dapat memengaruhi penggunaan aktual. Dalam konteks penelitian ini, TAM digunakan untuk menjelaskan pemanfaatan ChatGPT sebagai teknologi pembelajaran. Semakin mudah ChatGPT digunakan dan semakin besar kegunaan yang dirasakan dalam membantu proses pembelajaran, semakin memungkinkan teknologi tersebut dimanfaatkan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Variabel bebas kedua adalah pemanfaatan Kahoot! (X2). Kahoot! merupakan platform pembelajaran digital yang mengintegrasikan kuis interaktif dengan berbagai elemen permainan. Pemanfaatan Kahoot! memungkinkan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pertanyaan, pemberian skor, batas waktu, umpan balik, dan kompetisi. Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan stimulus kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Landasan teoritis variabel pemanfaatan Kahoot! menggunakan Teori Gamifikasi. Kapp menjelaskan gamifikasi sebagai penerapan mekanisme dan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman individu dalam melakukan suatu aktivitas. Dalam pembelajaran, unsur seperti poin, tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.¹⁰ Kahoot! memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip tersebut karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif yang memberikan respons dan hasil secara langsung. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot! dipandang memiliki keterkaitan dengan peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa (Y). Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian,

¹⁰ Federica Gini et al., "The Role and Scope of Gamification in Education: A Scientometric Literature Review," *Acta Psychologica* 259 (2025): 2–16; Norma Quenema Camacho et al., "Gamification in Educational Assessment: Transforming Learning into Interactive Experiences through a Systematic Review," *Revista InveCom* 6, no. 1 (2026).

menunjukkan ketertarikan, merasa senang, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Minat memiliki peran penting karena siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran cenderung memberikan perhatian dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara lebih aktif.

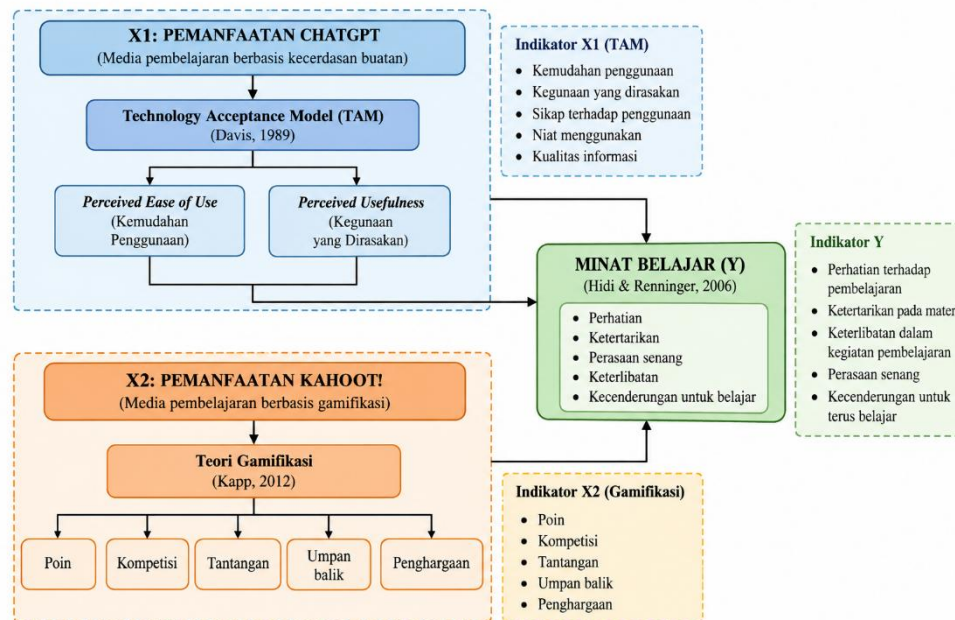
Landasan konseptual variabel minat belajar dapat menggunakan teori perkembangan minat dari Hidi dan Renninger,¹¹ Teori tersebut menjelaskan bahwa minat berkembang melalui proses yang melibatkan perhatian dan ketertarikan individu terhadap suatu objek atau aktivitas, kemudian dapat berkembang menjadi keterlibatan yang lebih berkelanjutan. Dalam konteks pembelajaran, lingkungan dan aktivitas pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta memberikan pengalaman yang bermakna dapat mendukung perkembangan minat siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif seperti ChatGPT dan Kahoot! dapat dipandang sebagai faktor eksternal yang berpotensi memengaruhi minat belajar siswa.

Hubungan antara ketiga variabel tersebut dapat dijelaskan melalui keterkaitan teoritis antara karakteristik teknologi pembelajaran dan respons siswa terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan ChatGPT (X1) melalui kemudahan dan kegunaan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Sementara itu, pemanfaatan Kahoot! (X2) melalui unsur permainan, kompetisi, tantangan, umpan balik, dan skor dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Pengalaman pembelajaran tersebut selanjutnya dapat memengaruhi minat belajar siswa (Y) yang tercermin melalui perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Dengan demikian, kerangka pemikiran penelitian ini menempatkan pemanfaatan ChatGPT (X1) dan pemanfaatan Kahoot! (X2) sebagai variabel

¹¹ Hidi, S. E., & Renninger, K. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41, 111–127.

bebas yang secara teoritis diduga memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan antarvariabel tersebut digambarkan pada Skema 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diajukan untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian dan akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis berfungsi sebagai panduan dalam penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau hubungan yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

H₁: Terdapat perbedaan yang signifikan tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa Ciheulang Ciparay.

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa Ciheulang Ciparay.

G. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah menelaah berbagai hasil penelitian ilmiah yang relevan, penulis menemukan sejumlah publikasi yang membahas topik ini. Literatur tersebut digunakan sebagai sumber referensi dan bahan perbandingan guna menghindari duplikasi serta kesamaan dengan penelitian lain. Beberapa data penelitian yang diperoleh dari studi-studi sebelumnya antara lain:

Penelitian oleh Mai, Da, dan Hanh (2024) yang berjudul *“The Use of ChatGPT in Teaching and Learning: A Systematic Review through SWOT Analysis Approach”*, dipublikasikan dalam *Frontiers in Education* yang terindeks Scopus Q2. Penelitian ini menelaah 51 artikel mengenai penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT memiliki berbagai keunggulan, seperti meningkatkan personalisasi pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi secara mandiri, serta meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan berupa potensi penyalahgunaan AI dan perlunya literasi digital bagi guru maupun peserta didik.

Penelitian oleh Baig dan Yadegaridehkordi (2024) yang berjudul *“ChatGPT in Higher Education: A Systematic Literature Review and Research Challenges”*, dipublikasikan dalam *International Journal of Educational Research* (Elsevier) yang terindeks Scopus Q1. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, pembelajaran mandiri (*self-directed learning*), kreativitas, serta keterlibatan peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan implementasi berupa integritas akademik, etika penggunaan AI, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Wang dan Tahir (2020) yang berjudul *“The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review”*, yang dipublikasikan dalam *Computers & Education* (Elsevier, Scopus Q1), dari 90 penelitian mengenai penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa Kahoot! mampu meningkatkan perhatian,

keterlibatan, dan antusiasme siswa. Penggunaan Kahoot! dalam kegiatan kuis interaktif terbukti menumbuhkan motivasi intrinsik karena siswa merasa belajar sambil bermain (*learning by playing*), sehingga berdampak langsung pada peningkatan minat dan hasil belajar.

Penelitian oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) yang berjudul “The Effects of Gamified Learning Activities on Student Engagement and Motivation: Kahoot! as a Case Study”, yang dipublikasikan dalam *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, menegaskan bahwa penerapan gamifikasi melalui Kahoot! dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Unsur permainan seperti poin, kompetisi, dan umpan balik langsung menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta bermakna bagi peserta didik.

Terakhir, Kutbaniyah, Muktamiroh, dan Bashith (2024) dalam *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* yang berjudul “Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam” menemukan bahwa penggunaan elemen permainan digital dalam pembelajaran agama Islam mampu meningkatkan antusiasme dan fokus siswa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran PABP untuk memperkuat minat belajar.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan ChatGPT sebagai media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* dan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi meningkatkan minat belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, integrasi kedua media tersebut menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Berdasarkan uraian rangkuman penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, terdapat beberapa perbedaan dan persamaan. Berikut tabel rincian perbedaan dan persamaan tersebut terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Tabel Perbedaan dan Persamaan Penelitian

Peneliti/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Mai, Da, dan Hanh (2024) "The Use of ChatGPT in Teaching and Learning: A Systematic Review through SWOT Analysis Approach".	Memiliki kesamaan dalam hal pemanfaatan ChatGPT sebagai teknologi berbasis <i>Artificial Intelligence</i> dalam proses pembelajaran serta relevansinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar peserta didik.	Penelitian Mai, Da, dan Hanh menggunakan metode <i>systematic literature review</i> melalui pendekatan SWOT untuk menganalisis berbagai hasil penelitian mengenai implementasi ChatGPT dalam pendidikan. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode <i>quasi experiment</i> untuk menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan ChatGPT yang diintegrasikan dengan Kahoot! terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PABP).
Baig dan Yadegaridehkordi (2024) "ChatGPT in Higher Education: A Systematic Literature	Penelitian ini memiliki kesamaan dalam membahas implementasi ChatGPT sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan	Penelitian Baig dan Yadegaridehkordi menggunakan metode <i>systematic literature review</i> dengan ruang lingkup penelitian pada pendidikan

Peneliti/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Review and Research Challenges”.	kualitas pembelajaran, pembelajaran mandiri (<i>self-directed learning</i>), minat belajar, dan keterlibatan peserta didik.	tinggi. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan metode <i>quasi experiment</i> pada jenjang sekolah menengah dengan mengintegrasikan ChatGPT dan Kahoot! dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk menguji pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.
Wang & Tahir (2020) “The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review”	Memiliki kesamaan dalam pembahasan mengenai efektivitas Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa.	Penelitian Wang dan Tahir merupakan kajian literatur internasional yang bersifat deskriptif konseptual, sedangkan penelitian ini bersifat empiris dan dilakukan dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, dengan penambahan variabel ChatGPT sebagai bentuk integrasi teknologi kecerdasan buatan dan gamifikasi.

Peneliti/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Bicen & Kocakoyun (2018) “Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study”	Memiliki kesamaan dalam kajian mengenai pengaruh pendekatan gamifikasi melalui Kahoot! terhadap peningkatan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan minat belajar peserta didik.	Penelitian Bicen dan Kocakoyun difokuskan pada pembelajaran daring di perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran tatap muka di tingkat SMP Islam Terpadu dengan integrasi dua media digital (ChatGPT dan Kahoot!) sebagai strategi pembelajaran inovatif.
Kutbaniyah, Muktamiroh, & Bashith (2024) “Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam”	Memiliki kesamaan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PABP) yang menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan antusiasme, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan.	Penelitian Kutbaniyah dikhususkan pada konteks pemahaman materi PAI, sedangkan penelitian ini memperluas kajian pada minat belajar siswa PABP dengan menambahkan peran ChatGPT sebagai media berbasis AI yang mendukung interaktivitas dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa sebagian besar penelitian telah membuktikan efektivitas pemanfaatan ChatGPT maupun Kahoot! dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian mengenai ChatGPT umumnya berfokus pada perannya sebagai teknologi

berbasis *Artificial Intelligence* yang mendukung personalisasi pembelajaran, pembelajaran mandiri, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, penelitian mengenai Kahoot! lebih banyak mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, penelitian terdahulu cenderung mengkaji ChatGPT dan Kahoot! secara terpisah, sehingga belum banyak penelitian yang mengintegrasikan kedua media tersebut dalam satu proses pembelajaran. Kedua, sebagian besar penelitian menggunakan metode *systematic literature review* atau dilakukan pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, khususnya pendidikan tinggi, sehingga bukti empiris pada jenjang sekolah menengah masih relatif terbatas. Ketiga, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh integrasi ChatGPT dan Kahoot! terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! secara terintegrasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi teknologi *Artificial Intelligence* dan gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada konteks pembelajaran PABP.