

ABSTRAK

Rita Nurjanah (NIM 2249020034). Pengaruh Pemanfaatan Chatgpt (*Generative Pre-Trained Transformer*) Dan Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) masih tergolong rendah akibat dominasi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Padahal, perkembangan teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI) dan gamifikasi, berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan ChatGPT dan Kahoot! terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PABP di SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa Ciheulang Ciparay.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) minat belajar siswa sebelum penerapan ChatGPT dan Kahoot!, (2) minat belajar siswa setelah penerapan ChatGPT dan Kahoot!, dan (3) perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan kedua media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan *Paired Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan ChatGPT dan Kahoot! berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor sebesar 70,45; (2) setelah penerapan ChatGPT dan Kahoot!, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata skor menjadi 75,31; dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan ChatGPT dan Kahoot!, yang dibuktikan melalui hasil uji *Paired Samples Test* dengan nilai *t* hitung sebesar -6,288 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, pengenalan dan pemanfaatan ChatGPT serta Kahoot! terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Kesimpulan penting penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan ChatGPT sebagai media pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan dan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Kedua media tersebut dapat dijadikan alternatif pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*) di era transformasi digital. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti disarankan untuk memanfaatkan ChatGPT dan Kahoot! secara optimal, terarah, dan berkelanjutan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan tetap memperhatikan karakteristik materi, kebutuhan siswa, serta etika dan literasi digital agar minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Kata kunci: *Artificial Intelligence (AI), ChatGPT, Gamifikasi, Kahoot!, minat belajar, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP).*

ABSTRACT

Rita Nurjanah (Student ID 2249020034). *The Effect of Utilizing ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) and Kahoot! on Students' Learning Interest in Islamic Religious Education and Character Education.*

This study was motivated by the fact that students' learning interest in Islamic Religious Education and Character Education (IRECE) remains relatively low due to the predominance of conventional teacher-centered learning approaches. Meanwhile, advances in digital technology, particularly Artificial Intelligence (AI) and gamification, have the potential to create more interactive and engaging learning experiences. Therefore, this study aimed to investigate the effect of utilizing ChatGPT and Kahoot! on students' learning interest in IRECE at SMP Islam Terpadu Baitus Shofaa Ciheulang Ciparay.

The objectives of this study were to analyze: (1) students' learning interest before the implementation of ChatGPT and Kahoot!, (2) students' learning interest after the implementation of ChatGPT and Kahoot!, and (3) the differences in students' learning interest before and after the implementation of these two learning media. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. Data were collected through observation and questionnaires, while data analysis was conducted using descriptive statistics and the Paired Sample t-Test.

The results of the study indicate that: (1) students' learning interest before the implementation of ChatGPT and Kahoot! was categorized as moderate, with a mean score of 70.45; (2) after the implementation of ChatGPT and Kahoot!, students' learning interest increased, with the mean score rising to 75.31; and (3) there was a statistically significant difference in students' learning interest before and after the implementation of ChatGPT and Kahoot!, as evidenced by the Paired Samples Test results showing a t-value of -6.288 and a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ($0.000 < 0.05$). Therefore, the introduction and utilization of ChatGPT and Kahoot! were proven to have a positive and significant effect on enhancing students' learning interest in Islamic Religious Education and Character Education.

The major conclusion of this study is that the utilization of ChatGPT as an AI-based adaptive learning medium and Kahoot! as a gamification-based learning medium can effectively enhance students' learning interest in Islamic Religious Education and Character Education. Both media can serve as innovative, interactive, and student-centered digital learning alternatives in the era of digital transformation. Therefore, teachers of Islamic Religious Education and Character Education are encouraged to utilize ChatGPT and Kahoot! optimally, systematically, and sustainably as interactive and innovative learning media while considering the characteristics of the learning materials, students' needs, and the principles of digital ethics and literacy to maximize students' learning interest.

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), ChatGPT, Gamification, Kahoot!, interest in learning, Religious and Character Education (PABP).*

ملخص

ريتا نورجنة (رقم القيد ٢٢٤٩٠٢٠٠٣٤) تأثير استخدام شات جي بي تي (المحول التوليدي المدرب مسبقاً) وكاهوت! على اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الدينية والأخلاق الحميدة

تستند خلفية هذا البحث إلى الواقع الميداني الذي يُظهر أن مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الدينية والأخلاق لا يزال منخفضاً نسبياً، وذلك بسبب هيمنة أساليب التعليم التقليدية التي تتمحور حول المعلم. وفي المقابل، فإن تطور التكنولوجيا الرقمية، ولا سيما الذكاء الاصطناعي والتعلم القائم على التلعيب، يمتلك إمكانات كبيرة لخلق عملية تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية. ولذلك، أُجريت هذه الدراسة لتحليل تأثير تطبيق ChatGPT و Kahoot! في اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الدينية والأخلاق في المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة بيت الصفاء تشيهلانغ تشيباري .

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل: (١) مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم قبل تطبيق ChatGPT و Kahoot!، (٢) مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم بعد تطبيق ChatGPT و Kahoot!، و(٣) الفروق في اهتمام الطلاب بالتعلم قبل تطبيق هاتين الوسيلتين وبعده. وقد استخدمت الدراسة المنهج الكمي من خلال أسلوب شبه التجربة. وجمعت البيانات من خلال الملاحظة والاستبانة، في حين تم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي واختبار Paired Sample t-Test.

أظهرت نتائج الدراسة أن: (١) مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم قبل تطبيق ChatGPT و Kahoot! كان ضمن الفئة المتوسطة، بمتوسط درجات بلغ ٧٠,٤٥؛ (٢) بعد تطبيق ChatGPT و Kahoot!، ارتفع مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم، حيث بلغ متوسط الدرجات ٧٥,٣١؛ و(٣) وُجد فرق ذو دلالة إحصائية بين مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم قبل تطبيق ChatGPT و Kahoot! وبعده، وذلك استناداً إلى نتائج اختبار Paired Samples Test، حيث بلغت قيمة t المحسوبة -٦,٢٨٨، وبلغت قيمة الدلالة الإحصائية مقدار ٠,٠٠٠ ($٠,٠٠٠ > ٠,٠٠٥$). وبناءً على ذلك، ثبت أن تطبيق ChatGPT و Kahoot! واستخدامهما له تأثير إيجابي ودال إحصائياً في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الدينية والأخلاق.

وتتمثل الخلاصة المهمة لهذه الدراسة في أن تطبيق ChatGPT بوصفه وسيلة تعليمية تكيفية قائمة على الذكاء الاصطناعي، و Kahoot! بوصفه وسيلة تعليمية قائمة على التلعيب، قادر على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الدينية والأخلاق. ويمكن اعتماد هاتين الوسيلتين بديلاً تعليمياً رقمياً مبتكراً وتفاعلياً و متمحوراً حول الطالب في عصر التحول الرقمي. ولذلك، يُوصى معلمو التربية الدينية والأخلاق بتوظيف ChatGPT و Kahoot! بصورة مثلى، ومنظمة، ومستدامة، باعتبارهما وسيلتين تعليميتين تفاعليتين ومبتكرتين، مع مراعاة خصائص المادة التعليمية واحتياجات الطلاب، فضلاً عن أخلاقيات الاستخدام والثقافة الرقمية، حتى يمكن تنمية اهتمام الطلاب بالتعلم على نحو أمثل.