

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada buku yang berjudul “Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif-Normatif” karya Sri Minarti seperti yang dikutip Proopert yang menjelaskan bahwa “Kehidupan adalah pendidikan dan pendidikan adalah kehidupan”.¹ Manusia hidup tidak lepas dari pendidikan karena pendidikan itu sendiri adalah makna dari kehidupan. Kehidupan mengajarkan banyak hal tentang pendidikan setiap harinya kepada kita, karena makna pendidikan yang lebih luas dari bangku sekolah dimana dengan pendidikan kita dididik menjadi sosok yang berkarakter humanisme disetiap harinya, sehingga dari hal itulah yang membedakan antara *manusia* yang terdidik dengan sebaliknya. Pendidikan membawa manusia ketaraf yang lebih tinggi, dimana hakekat dari pendidikan itu sendiri adalah memanusiaikan manusia, saling menghargai perbedaan pendapat, saling mentoleransi, dan dapat mengendalikan emosional dengan baik dan tepat.

Pendidikan dengan sejarahnya akan selalu hidup dan melekat dalam kehidupan karena kembali lagi bahwa kehidupan adalah pendidikan dan pendidikan adalah kehidupan. Seiring berjalannya waktu disertai perubahan zaman, sistem pendidikan dan pembelajaran dan gaya belajar maupun berubah.

¹ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif.*, ed. Nur Laily Nusroh, cetakan-2 (Jakarta: Amzah, 2022). h, 76.

Terjadinya pandemi *Covid 19* sekitar 2-3 tahun yang lalu, benar-benar membawa kecemasan dan kekhawatiran akan keadaan anak-anak bangsa yang harus diliburkan terus-menerus karena dikhawatirkan akan terjangkit virus *Covid 19*. Salah satu dampak *Covid 19* adalah dengan diterapkannya “Di rumah saja!” yang secara tidak langsung berakibat pada perubahan sikap dan mental anak-anak. Saat pandemi *Covid 19* anak-anak tidak bisa mendapatkan pembelajaran secara menyeluruh sehingga dunia pendidikan pun berupaya agar anak-anak tetap bisa mendapatkan pembelajaran yang optimal ditengah pandemi *Covid 19* yaitu dengan diterapkannya sistem daring (*online*) di sekolah-sekolah yang akibatnya pembelajaran yang dilakukan guru dan cara belajar siswa berubah menjadi serba digital.

Berawal dari kurun waktu tersebut pengaruh budaya digital sudah tak asing dalam dunia pendidikan dimana banyaknya pembelajaran, workshop maupun seminar dilakukan secara daring. Alhasil siswa pun terbiasa menggunakan teknologi dalam kesehariannya, siswa jadi banyak mengetahui tentang aplikasi terbaru maupun yang populer dikalangan para pelajar, seperti aplikasi *ChatGPT* karena kemampuan dan kecanggihan dari aplikasi tersebut dalam menjawab berbagai pertanyaan, mencari informasi, update terbaru ataupun sekedar menambah wawasan jadi begitu mudah hanya dengan membuka layar *gadget* kemudian membuka aplikasi *ChatGPT* yang sudah bisa diakses di HP atau *gadget*.

Arus digitalisasi membawa gaya hidup baru pada masing-masing individu dengan adanya HP atau *gadget*. Hal ini dibuktikan dari situs detik.com yang mengungkap tajuk dari *State Of Mobile 2024*, yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama sebagai negara paling lama menggunakan HP per harinya, dimana warga Indonesia menghabiskan waktu 6,05 jam setiap hari dengan perangkat mobile seperti HP dan tablet, dan posisi kedua diduduki oleh Thailand dan disusul oleh Argentina.² HP atau *gadget* memang sudah seperti teman yang tidak bisa terlepas dari masing-masing individu di era 4.0 seperti saat ini.

Pengaruh pandemi *Covid 19* telah membawa perubahan signifikan pada berbagai bidang termasuk pendidikan dimana semakin membuat pelajar di era ini mahir dengan kemajuan teknologi yang ada. Termasuk salah satunya yaitu siswa siswi di MAN 1 Bojonegoro yang sudah cukup eksis dengan teknologi *ChatGPT*. Pada era industri 4.0 segala sesuatu menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi, sebagai muslim atau pelajar Islam yang baik harus tetap mau dan mengikuti arus perkembangan zaman dengan perkembangan teknologi yang ada.

Islam adalah agama yang tidak anti dengan sains maupun teknologi, tetapi dalam Islam, sains dan teknologi telah tercantum dalam Al Qur'an. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-`Alaq ayat 1-5:³

² Fahri ZULfikir, "Indonesia Jai Negara Paling Kecanduan HP Di Dunia, Rata-Rata Berapa Jam Per Hari," January 12, 2024, <https://www.detik.com/bali/berita/d-7138203/orang-indonesia-rata-rata-main-hp-6-jam-sehari-paling-lama-di-dunia,>

³ QS. Al-`Alaq (96) : 1-5. Al Qur'an Terjemah Indonesia: Departemen Agama

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ { ١ } خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ { ٢ } إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ { ٣ }
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ { ٤ } عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ { ٥ }

Terjemahan: (1) Bacalah dengan nama Rabbmu yang menciptakan (2) Dia telah menciptakan manusia dari ‘alaq (3) Bacalah, dan Rabbmulah yang Maha Pemurah (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena (qalam) (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-‘Alaq [96]: 1-5).

Disebutkan pada tafsir Quraish Shihab dalam Dozan bahwa kata *إِفْرَأْ* menggambarkan betapa agungnya Allah SWT dalam ciptaan-Nya, kemudian kata *إِفْرَأْ* sebagai objek umum dari kata *خَلَقَ* dalam ayat ini dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi dan ilmu pengetahuan tidak dapat dipisahkan, dalam teknologi dan ilmu pengetahuan ada keterkaitan, dimana Allah SWT dari ayat ini secara tidak langsung telah memerintahkan kita membaca dan memerhatikan alam sekitar kita, yang dari hal inilah membaca surah Al-‘Alaq akan mengajarkan kita untuk menggunakan teknologi karena manusia akan melakukan penelitian secara konkret.”⁴

Kata *إِفْرَأْ* yang berarti bacalah adalah isyarat akan pintu pengetahuan. Perintah baca yang ada dalam surah al-Alaq bukan saja membaca ayat-ayat yang tersurat (qur'aniyah) saja tetapi juga ayat-

Indonesia.

⁴ Yudhi Septian Harahap et al., “Pendidikan Teknologi Dalam Al-Qur’an,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(NOMOR1(2023),h.1902,
<https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/5504/4614/10430>

ayat yang tersirat di alam semesta (kauniyyah), misalnya perintah untuk bertadabbur, berfikir, merenungkan, melihat, mendengar kejadian-kejadian di alam semesta.

Budaya membaca akan menyingkap dan menemukan banyak ilmu dimana penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah manusia dalam menjalani kehidupan.⁵ Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada surah Al-‘Alaq ayat 1-5 diatas, adanya penggunaan teknologi termasuk *ChatGPT* membawa dampak yang positif. Oleh karena itu, *ChatGPT* dapat diimplementasikan sebagai media bantu belajar oleh peserta didik dalam membentuk pemahaman tak terkecuali pada mata pelajaran agama seperti SKI.

Hal ini juga yang sudah diimplementasikan oleh siswa siswi di MAN 1 Bojonegoro tepatnya kelas XI IPA 1 dimana pada pelajaran SKI, *ChatGPT* menjadi media untuk mereka belajar mata pelajaran SKI dalam pembelajaran di kelas. Adanya implementasi *ChatGPT* ini diharapkan siswa siswi yang merupakan generasi penerus Indonesia yang dibekali ilmu-ilmu Islam akan tetap eksis karena mereka tidak tertinggal dalam mengetahui perkembangan teknologi apalagi dengan adanya *ChatGPT* ini.

Mata pelajaran SKI pada dasarnya memuat banyak teks narasi karena banyaknya fakta sejarah dalam Islam, sehingga siswa bisa saja jenuh dengan banyaknya bacaan tersebut, akibatnya siswa jadi

⁵ M. Abdul Jalil, *Al Qur'an Hadis MA Kelas XII*, ed. H. Ahmad Fawaid (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020).
h, 45.

enggannya membaca pelajaran yang sebenarnya isinya sangatlah penting untuk dipelajari agar tak terlewat begitu saja. *ChatGPT* yang dirancang seperti chat dimana soalah-olah saat menggunakannya kita sedang melakukan tanya jawab lewat chat dengan informan. Hal ini menjadi inovasi baru apalagi dengan dimplementasikannya *ChatGPT* ini sebagai media bantu belajar oleh peserta didik. Siswa jadi mempunyai cara belajar baru yang unik dan menarik.

Peran guru dalam agama Islam memanglah yang paling utama, namun bukan berarti bahwa agama Islam anti akan kemajuan teknologi, maka sebagai pelajar Islam dengan pengimplementasian *ChatGPT* diharapkan dapat mengoptimalkan perannya sebagai generasi yang berakhlakul karimah, berwawasan Islam serta berkemampuan global dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan menjadikan *ChatGPT* sebagai media bantu belajarnya. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam QS. Al-Baqarah ayat 164 tentang fenomena alam sebagai sumber pengetahuan:⁶

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاٰخِثٰلِ الْيَلِّ وَالنَّهَارِ وَالْمُلْكِ الَّذِي تُجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا اَنْزَلَ اللّٰهُ مِنَ السَّمَآءِ مِنْ مَّآءٍ فَاٰخِثًا بِهٖ الْاَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيْهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ ۗ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَآءِ وَالْاَرْضِ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُوْنَ (١٦٤)

Terjemah : Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah

⁶ QS. al- Baqarah (2): 164. Al Qur'an Terjemah Indonesia: Departemen Agama Indonesia.

mati (kering), dan Dia tebarkan di dalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi. (Semua itu) sungguh merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti. QS. al-Baqarah (2):164.

Disebutkan dalam jurnal yang berjudul “Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur’an” karya Yudhi Septian Harahap, dkk., menjelaskan bahwa “Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama Islam yang pertama adalah penyediaan fasilitas yang berkualitas baik bagi guru maupun siswa. Fungsi kedua dari teknologi adalah untuk menghadapi dan membantu pendidik dan siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Teknologi dapat membantu para pendidik menjadi lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajarnya, yang merupakan fungsi ketiganya. Fungsi teknologi yang keempat adalah mampu membawa kemajuan dalam Pendidikan Agama Islam.”⁷

ChatGPT atau kepanjangan dari *Chat Generative Pre-trained Transformer (GPT)* merupakan model *AI* yang canggih, untuk memahami dan menghasilkan jawaban atas pertanyaan berbasis teks yang mirip manusia. Arsitektur *GPT (Generative Pre-trained Transformer)* dimana *ChatGPT* dibangun oleh OpenAI, memungkinkannya untuk belajar dari sejumlah besar data dan menghasilkan jawaban yang sangat tepat untuk pertanyaan bahasa alami.⁸ Kehadiran *ChatGPT* ini, tentunya memudahkan peserta didik

⁷ Harahap et al., “Pendidikan Teknologi Dalam Al-Qur’an.”..., h, 1901.

⁸ Sugiarto dan Suhono, “Studi Kasus Penggunaan *ChatGPT* Pada Mahasiswa Di

dalam mencari tau akan hal yang belum mereka ketahui atau hal yang masih sulit untuk mereka pahami, karena sistem *AI* pada *ChatGPT* dirancang untuk melakukan berbagai jenis tugas, termasuk pemrosesan bahasa alami, pengenalan pola, pemecahan masalah, perencanaan dan pengambilan keputusan.

ChatGPT pada dasarnya memang dapat memberikan jawaban dari sebuah pertanyaan dengan mudah dan cepat dalam waktu yang singkat, tetapi tetap perlu digaris bawahi bahwasannya jawaban yang diberikan *ChatGPT* berdasarkan sebuah data dalam bentuk algoritma yang mana jawaban tersebut bisa saja salah atau keliru. Oleh karena itu, setelah mendapat jawaban dari pertanyaan yang kita tulis di *ChatGPT*, kita harus tetap menggunakan sumber rujukan atau referensi lain agar kita bisa mendapatkan jawaban yang faktual. Hal ini juga untuk menegaskan bahwa *ChatGPT* disini merupakan sebagai media bantu/alat bantu saja sehingga untuk kebenaran dari informasinya tetap harus ditambahkan dengan rujukan atau literatur lainnya atau bertanya kepada guru yang ahli dalam bidang tersebut. Hal ini mengajarkan untuk pengguna teknologi agar memiliki sikap selektif sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Hujurat ayat 6.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:⁹

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوهُ ۚ إِنَّ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصِحُّوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نُدِمِينَ ﴿٦﴾

PtkiLampung,”*JurnalAlQiyam*4,No.2(2023):111,<https://doi.org/10.33648/alqiyam.v4i2.318.h>, 111.

QS. Al-Hujurat (49) : 6. Al Qur'an Terjemah Indonesia: Departemen Agama Indonesia.

Terjemah: Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu. (QS. Al-Hujurat [49]:6).

Ayat pada surah al-Hujurat ayat 6 ini menjelaskan agar kita benar-benar selektif dalam menerima informasi ataupun jawaban dari hal yang ingin kita ketahui agar hal tersebut tidak merugikan diri kita maupun orang lain. Oleh karena itu kita harus bersikap selektif dalam menggunakan teknologi apapun itu.

Berdasarkan observasi partisipan yang peneliti lakukan di MAN 1 Bojonegoro, siswa-siswi di MAN 1 ini sangat mahir dalam menggunakan teknologi untuk mereka mencari informasi sendiri yang terbaru dan terkini. Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil wawancara semiterstruktur via *Whatsapp* kepada siswa siswi kelas XI MAN 1 Bojonegoro yang sudah pernah menggunakan *ChatGPT* pada mata pelajaran SKI bersama guru SKI dalam pembelajaran. Atas dasar inilah penulis ingin meneliti, bagaimana bentuk implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro? Dan bagaimana hasil implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro?.

Peneliti memilih judul “Implementasi *ChatGPT* (*Chat Generative Pre-Trained Transformer*) Sebagai Media Bantu Belajar

Pada Mata Pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Di MAN 1 Bojonegoro” dilatar belakangi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Peserta didik di MAN 1 Bojonegoro mempunyai kebiasaan menggunakan *ChatGPT* untuk membantu mereka dalam belajar
2. Agar peserta didik semakin aktif dan partisipatif dalam mengikuti pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), maka dibutuhkan media pembelajaran yang membuat peserta didik akan bergerak aktif dalam berfikir dan memecahkan masalah, oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut maka diterapkan media bantu *ChaGPT*
3. Mata pelajaran SKI yang banyak narasinya perlu dibuat sebuah pembelajaran dan gaya belajar yang lebih menarik yakni dengan adanya implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar pada mata pelajaran SKI.
4. Pada suatu bidang diperlukan sebuah inovasi terlebih dalam pembelajaran, oleh karena itu *ChatGPT* ini diimplementasikan agar adanya inovasi baru dari pengimplementasian *ChatGPT* sebagai media bantu belajar sehingga dengan penelitian ini akan ada inovasi baru dari teknologi *ChatGPT* untuk pembelajaran di kelas
5. Peneliti memilih MAN 1 Bojonegoro sebagai objek penelitian, karena keadaan sekolah yang mudah dijangkau penulis, dan sekolah tersebut merupakan salah satu bagian dari lembaga formal yang menjamin mutu dan kualitas pendidikan untuk

membentuk peserta didik sebagai SDM yang berkarakter Islam dan berpengetahuan dan cerdas berteknologi terlebih lagi *ChatGPT* sudah pernah digunakan di sekolah ini.

Untuk itulah peneliti akan meneliti dengan judul “IMPLEMENTASI *CHATGPT* (*CHAT GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER*) SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM) DI MAN 1 BOJONEGORO”. Hal ini juga untuk menjawab bahwa adanya *ChatGPT* tidak melulu membawa dampak negative tapi adanya *ChatGPT* akan membawa kreatifitas dan cara/gaya belajar baru pada peserta didik, tinggal bagaimana pintarnya individu tadi memanfaatkan kecerdasan dan kecanggihannya pada *ChatGPT*.

Pada beberapa penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Sugiarto dan Suhono dalam jurnal yang berjudul “Studi Kasus Penggunaan *ChatGPT* pada Mahasiswa di PTKI Lampung” dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa manfaat dari *ChatGPT* untuk mahasiswa PTKI Lampung yaitu dapat mempercepat tugas dan pembuatan materi presentasi, sedangkan dalam penelitian ini manfaat yang didapat yaitu siswa siswi dapat menggunakan *ChatGPT* sebagai media bantu belajar dengan lebih baik dan bijak yaitu dengan tetap menambahkan sumber bacaan lain atau bahkan dapat dengan meminta penjelasan dari guru secara langsung.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Theo Chanra Merentek, dkk., dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Kecerdasan Buatan

ChatGPT dalam Pembelajaran” dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa *ChatGPT* memiliki beberapa kelemahan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan kontekstual, kurangnya koneksi emosional, ketidakmampuan membedakan fakta dan opini, jawaban yang tidak selalu tepat, dan kurangnya interaksi dengan manusia, sedangkan dalam penelitian ini akan ditemukan solusi dari kekurangan dan kelemahan *ChatGPT* dimana siswa siswi akan dilatih untuk berfokus pada hal yang bisa dilakukan untuk mengantisipasi kekurangan dan kelemahan dari *ChatGPT* dalam pembelajaran yaitu seperti dengan tetap menambahkan sumber bacaan lain atau bahkan dapat dengan meminta penjelasan dari guru secara langsung.

Tentunya hal ini akan cukup menarik untuk diteliti melihat banyaknya statement yang mengawatirkan penggunaan *ChatGPT* ini oleh pelajar, padahal dari adanya *ChatGPT* ini pelajar akan punya cara belajar baru mengikuti perkembangan zamannya. Dimana pelajar akan mahir dalam berteknologi dan memiliki gaya belajar yang unik dimana gaya belajarnya disuguhkan dalam sebuah percakapan seperti sebuah chat. Tentunya, ini menjadi hal menarik untuk pelajar ini belajar mencari berbagai informasi dan menyoroti berbagai fenomena yang ada.

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan pada latar belakang serta observasi yang telah peneliti lakukan pada beberapa siswa dan siswi kelas XI MAN 1 Bojonegoro yang sudah pernah menggunakan *ChatGPT*, untuk itu fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil implementasi *ChatGPT* sebagai media bantu belajar pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Bojonegoro.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat diterima bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan perbaikan yang konsisten bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi

salah satu acuan untuk mengembangkan inovasi atau metode baru dalam media belajar bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diyakini akan memberikan tambahan informasi cerdas baru tentang manfaat yang diperoleh *ChatGPT*.

b. Bagi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri dan dapat memberikan tambahan pemahaman kepada akademisi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri untuk penggunaan *ChatGPT* sebagai inovasi baru untuk digunakan dengan baik dan bijak.

c. Bagi Peserta didik MAN 1 Bojonegoro

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi adanya media yang dapat membantu kegiatan belajar peserta didik dalam memahami dan mengasah ilmu baru dalam mencari pengetahuan baru, khususnya pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan *ChatGPT*.

d. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat mendatangkan inovasi dan kemudahan baru secara lebih meluas dalam pemanfaatan *ChatGPT* oleh masyarakat pada umumnya.

E. Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini agar dapat diukur dan diobservasi (diamati), maka perlu dirumuskan terlebih dahulu definisi operasional variabel. Definisi operasional variabel adalah definisi yang dilandaskan pada sifat yang mudah diamati, memiliki rumusan yang jelas dan pasti, serta tidak membingungkan (bertele-tele). Definisi operasional merupakan komponen unsur yang penting dalam penelitian, karena melalui definisi operasional variabel inilah seorang peneliti dapat menyusun dan membuat alat ukur data yang tepat dan akurat. Oleh karena itu, untuk memberikan kemudahan dalam proses pengukuran variabel penelitian ini, variabel yang dibahas peneliti didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. *ChatGPT*

Menurut Zhai seperti yang dikutip oleh Muhammad Jafar Maulana, dkk. "*ChatGPT* yang kepanjangan dari *Chat Generative Pre-trained Transformer* merupakan sebuah chatbot yang dikembangkan oleh OpenAI yang dirancang untuk menghasilkan teks berdasarkan percakapan dengan kemampuan terlibat dalam berbagai topik, dimana *ChatGPT* dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan topik yang dipilih, dan menawarkan layanan kreatif, seperti memberikan solusi inovatif dan respons cepat terhadap pertanyaan seperti cara membuat makalah yang baik."

2. Media

Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merujuk kepada alat atau media komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.¹⁰ Menurut Sadiman, dkk. seperti yang dikutip oleh Isran Rasyid Karo-Karo S, dan Rohani bahwa kata ‘media’ berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’, secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Menurut Ahmad Rohani yang dikutip oleh Isran Rasyid Karo-Karo S, dan Rohani “Media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh indera dan berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi dalam konteks atau lingkup pembelajaran.¹¹

3. Belajar

Menurut Hilgard dan Bower belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan sesaat seseorang.¹²

¹⁰ “Arti Kata Media Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” n.d., <https://kbbi.web.id/media>.

¹¹ Isran Rasyid Karo-Karo S. dan Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” *AXIOM7*.No.1(2018):92–95, https://www.researchgate.net/publication/345783712_Manfaat_Media_Dalam_Pembelajaran.

¹² Endrik Lempe Tasaik dan Tuasikal Patma, “Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V SD Inpres Samberpasi,” *Jurnal Metode Didaktik*14, No.1(2018):48,

Menurut Hilgard dan Bower belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan sesaat seseorang.¹³

4. SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Mata pelajaran SKI menjadi mata pelajaran wajib berdasarkan peraturan Permenag nomor 912 tentang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah (MA), menjelaskan bahwa SKI merupakan salah satu dari lima mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Aliyah yang memberikan informasi terkait asal-usul kejadian pada Pra dakwah Nabi Muhammad SAW hingga masa keemasan Islam.¹⁴ Mata pelajaran SKI kelas XI terdiri dari tema kemunduran dunia Islam dan munculnya gerakan *tajdid*, tokoh-tokoh pembaruan dalam Islam dan ide-idenya, dan pengaruh pembaruan di Indonesia.

UNUGIRI

<https://ejournal.upi.edu/index.php/MethodikDidaktik/article/view/11384>.

¹³ Endrik Lempe Tasaik dan Tuasikal Patma, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V SD Inpres Samberpasi," *Jurnal Metode Didaktik*14, No.1(2018):48,

<https://ejournal.upi.edu/index.php/MethodikDidaktik/article/view/11384>.

¹⁴ Shofiyatul Lutfiyah , "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Merdeka Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Banyuwangi," *Skripsi* (Jember : UINKiaiHajiAchmadSiddiq,2023):5,<http://digilib.uinkhas.ac.id/26702/1/Watermark%20Skripsi-Shofiyatul%20Lutfiyah-T20191146%20hgh.pdf>.

F. ORISINALITAS PENELITIAN

NO	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1	Sugiarto dan Sugono, (2023)	Studi Kasus Penggunaan <i>ChatGPT</i> pada Mahasiswa di PTKI Lampung	Penggunaan <i>ChatGPT</i> untuk mahasiswa dapat menjadi sumber daya yang Bermanfaat dalam berbagai konteks ekonomi dan pengajaran dapat digunakan	Kajian ini memiliki kesamaan membahas penggunaan <i>ChatGPT</i>	Kajian ini dilakukan pada mahasiswa di PTKI Lampung tentang penggunaan <i>ChatGPT</i> untuk mahasiswa untuk sumber daya yang bermanfaat dalam berbagai konteks ekonomi dan pengajaran, sedangkan pada peneliti dilakukan pada siswa-siswa kelas XI MAN 1 Bojonegoro sebagai media bantu belajar peserta didik, tentang bagaimana bentuk implementasi dari <i>ChatGPT</i> sebagai media bantu belajar dan bagaimana hasil dari implementasi chatGPT tersebut pada mata pelajaran SKI.
2	Muhammad Rangga Prasetya, dkk. (2023)	Mengenalkan <i>Artificial Intelligence</i> Melalui <i>ChatGPT</i> sebagai Pintu Masuk Untuk Inovasi Siswa SMP	Dalam penelitian tersebut dihasilkan dimana kegiatan workshop pengenalan <i>ChatGPT</i> mendapat antusiasme yang tinggi dari para peserta siswa SMP Muhammadiyah	Kajian ini memiliki kesamaan dimana pemanfaatan <i>ChatGPT</i>	Kajian ini dilakukan pada siswa SMP terkait <i>workshop</i> untuk pengenalan <i>ChatGPT</i> untuk inovasi siswa SMP Muhammadiyah, sedangkan pada peneliti dilakukan pada siswa-siswa kelas XI MAN 1

			<p>29, ditunjukkan dengan interaksi aktif pada sesi tanya jawab. Kemudian, Sebagian besar peserta (90%) telah memahami konsep dasar dan cara pemanfaatan <i>ChatGPT</i> setelah mengikuti kegiatan, minat peserta cukup tinggi dalam mempelajari lebih lanjut dan mengembangkan inovasi dengan <i>ChatGPT</i> (80% peserta). Peserta merasa puas dengan materi dan penyampaian kegiatan workshop <i>ChatGPT</i> yang telah dilakukan.</p>		<p>Bojonegoro sebagai media bantu belajar peserta didik, tentang bagaimanabentuk implementasi dari <i>ChatGPT</i> sebagai media bantu belajar mandiri dan bagaimana hasil dari implementasi <i>ChatGPT</i> tersebut pada mata pelajaran SKI.</p>
3	Mustafa, (2023)	<p>Aktivitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Berpikir Komputasi Berbantuan <i>ChatGPT</i>.</p>	<p>Penelitian ini memperoleh bahwa aktivitas siswa dengan berpikir komputasi berbantuan <i>ChatGPT</i> mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Menerapkan berpikir komputasi dengan bantuan program <i>ChatGPT</i> dalam pembelajaran dapat membantu menggali potensi siswa dalam</p>	<p>Kajian ini memiliki kesamaan dimana <i>ChatGPT</i> digunakan sebagai media bantu dalam suatu mata Pelajaran</p>	<p>Kajian ini, <i>ChatGPT</i> digunakan sebagai media pemecah masalah pada matematika pembelajaran, sedangkan pada peneliti dilakukan pada siswa-siswa kelas XI MAN 1 Bojonegoro sebagai Media Bantu Belajar Mandiri Peserta Didik, tentang bagaimana bentuk implementasi dari <i>ChatGPT</i> sebagai media bantu belajar mandiri dan bagaimana hasil dari</p>

			mengatasi tantangan pemecahan masalah.		implementasi <i>ChatGPT</i> tersebut pada mata pelajaran SKI.
4	Sekreningsih Nita, dkk. (2023)	Implementasi <i>ChatGPT</i> OpenAI sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Artificial Intellignce</i> bagi Tenaga Pendidik di <i>Era Society 5.0</i>	Penelitian ini memperoleh hasil bahwa <i>ChatGPT</i> dapat membantu pendidik dalam menyusun RPS juga buku dengan menyusun daftar isi terlebih dahulu, <i>ChatGPT</i> dipaparkan sangat bermanfaat dalam menghasilkan tulisan yang cukup ilmiah, buku, artikel, dll, tetapi kekurangan dari <i>ChatGPT</i> yaitu tidak bisa menampilkan referensi, kekurang akuratannya dalam hasil deskripsi jawabannya.	Kajian ini memiliki kesamaan dimana <i>ChatGPT</i> digunakan sebagai media bantu dalam suatu mata pelajaran	Kajian ini, <i>ChatGPT</i> digunakan sebagai Inovasi pembelajaran oleh pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti RPS juga buku, sedangkan pada peneliti dilakukan pada siswa-siswa kelas XI MAN 1 Bojonegoro sebagai media bantu belajar peserta didik, tentang bagaimana bentuk implementasi dari <i>ChatGPT</i> sebagai media bantu belajar, bagaimana hasil dari implementasi <i>ChatGPT</i> tersebut pada mata pelajaran SKI.
5	Theo Chanra Merentek., dkk. (2023)	Implementasi Kecerdasan Buatan <i>ChatGPT</i> dalam Pembelajaran	Cara penggunaan <i>ChatGPT</i> dalam pembelajaran bervariasi tergantung pada platform yang digunakan.	Kajian ini memiliki kesamaan dimana pengimplementasian <i>ChatGPT</i> .	Kajian ini <i>ChatGPT</i> digunakan sebagai media pembelajaran yang bervariasi menyesuaikan platform yang digunakan sebagai media pendukung, sedangkan pada peneliti dilakukan pada siswa-siswa kelas XI MAN 1

					Bojonegoro sebagai media bantu belajar peserta didik, tentang bagaimana bentuk implementasi dari <i>ChatGPT</i> sebagai media bantu belajar, bagaimana hasil dari implementasi <i>ChatGPT</i> tersebut pada mata pelajaran SKI.
--	--	--	--	--	---

G. Sistematika Pembahasan

Selain sebagai pedoman yang memiliki tujuan serta agar sistematis dan jelas, adanya sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan penyajian untuk mengerti maksud dari isi penulisan penelitian ini. Sistematika dalam penulisan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal

Sebagai bagian awal dari penelitian ini berisi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian inti

BAB I PENDAHULUAN yang berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan, orisinalitas penelitian, serta definisi istilah tentang IMPLEMENTASI *CHATGPT* (*CHAT*

GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER) SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM) DI MAN 1 BOJONEGORO.

BAB II KAJIAN PUSTAKA bagian ini menguraikan tinjauan kepustakaan yang menjadi pendukung penelitian terkait IMPLEMENTASI *CHATGPT (CHAT GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER)* SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM) DI MAN 1 BOJONEGORO.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN menjelaskan jenis penelitian yang digunakan, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data tentang IMPLEMENTASI *CHATGPT (CHAT GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER)* SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM) DI MAN 1 BOJONEGORO.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN memaparkan data-data yang diperoleh peneliti selama proses penelitian, pengelolaan data, analisis serta pembahasannya tentang IMPLEMENTASI *CHATGPT (CHAT GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER)* SEBAGAI MEDIA BANTU BELAJAR PADA

MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM)
DI MAN 1 BOJONEGORO.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan penelitian dan saran
tentang IMPLEMENTASI *CHATGPT (CHAT GENERATIVE PRE-
TRAINED TRANSFORMER)* SEBAGAI MEDIA BANTU
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM) DI MAN 1 BOJONEGORO.



UNUGIRI