

ABSTRAK

Hia, Arfateos Putra Perdamaian, 2025. Pengembangan Modul Berbasis ChatGPT Menggunakan Aplikasi *Sketch Up* Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Skripsi, Pembimbing Arisman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.T.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya metode yang efektif sehingga kurangnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi ChatGPT menggunakan Aplikasi *Sketch Up* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Tugala Oyo pada bulan Desember sampai dengan Januari 2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Populasi penelitian berjumlah 14 orang siswa dengan sampel penelitian adalah seluruh kelas XI-DPIB sebanyak 14 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal dan kuesioner atau angket yang telah valid. Berdasarkan Hasil penelitian diambil dari hasil uji coba produk dan uji coba produk terbagi menjadi 3 yaitu: uji coba perorangan dengan rata-rata 56% dengan cukup praktis, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 72% praktis dan uji coba lapangan 82,5% dengan sangat praktis. Penilaian Efektivitas Modul oleh Peserta Didik dengan rata-rata 86 dengan sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan Modul Berbasis ChatGPT Menggunakan Aplikasi *Sketch Up*

Abstract

Hia, Arfateos Putra Perdamaian, 2025. Development of ChatGPT-Based Modules Using Sketch Up Applications in the Subjects of Software Applications and Building Interior Design. Thesis, Supervisor Arisman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.T.

This research is motivated by the lack of effective methods resulting in poor student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the use of ChatGPT technology using the Sketch Up Application on student learning outcomes in the Software Application and Building Interior Design Subjects at SMK Negeri 1 Tugala Oyo in December to January 2025. The type of research used is quantitative and qualitative. The research population was 14 students with the research sample being all 14 students in class XI-DPIB. The instruments used in this study were valid questions and questionnaires. Based on the research results taken from the results of product trials and product trials were divided into 3, namely: individual trials with an average of 56% with quite practical, small group trials with an average of 72% practical and field trials 82.5% with very practical. Assessment of Module Effectiveness by Students with an average of 86 with very effective.

Keywords: *ChatGPT Based Module Development Using Sketch Up Application*