

Transformasi Pendidikan Era Kecerdasan Buatan: Simplifikasi Model UTAUT 2 dalam Evaluasi Penggunaan ChatGPT oleh Siswa SMA

Anindita Pratita

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Tri Lathif Mardi Suryanto

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alamat: Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis: aninditapratita1@gmail.com

Abstract. ChatGPT is one of the growing innovations in artificial intelligence (AI) technology in the field of education, aiming to assist humans in finding information and completing work efficiently. However, students' lack of understanding of the positive uses and benefits of ChatGPT as a self-learning medium results in low adoption rates and underutilized learning potential. Therefore, this study aims to understand the level of acceptance and the impact that influences students in adopting ChatGPT technology so that it can provide direction and recommendations for schools to increase their self-learning awareness through the utilization of AI. The study used a quantitative approach and interviews with public high school students with the construction of the UTAUT 2 model as a framework. The population of public high school students was 3,405, probability sampling was used as the sampling method then the data was processed using SEM analysis using SmartPLS 3.2.9 software.

Keywords: Artificial Intelligence, ChatGPT, UTAUT 2.

Abstrak. ChatGPT adalah salah satu inovasi teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang berkembang di bidang pendidikan, bertujuan untuk membantu manusia dalam mencari informasi dan menyelesaikan pekerjaan dengan efisien. Namun masih kurangnya pemahaman siswa terhadap kegunaan dan manfaat positif ChatGPT sebagai media belajar mandiri mengakibatkan tingkat adopsi yang rendah dan potensi pembelajaran yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memahami tingkat penerimaan dan dampak yang mempengaruhi siswa dalam mengadopsi teknologi ChatGPT sehingga dapat memberikan arahan dan rekomendasi terhadap sekolah-sekolah untuk meningkatkan kesadaran belajar mandiri mereka melalui pemanfaatan AI. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan wawancara terhadap siswa SMA Negeri dengan konstruksi model UTAUT 2 sebagai kerangka kerja. Populasi siswa SMA Negeri sejumlah 3.405, probability sampling digunakan sebagai metode sampling kemudian data diolah menggunakan analisis SEM menggunakan software SmartPLS 3.2.9.

Kata kunci: Artificial Intelligence, ChatGPT, UTAUT 2.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah mengubah lanskap pendidikan dengan memperkenalkan berbagai inovasi yang mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. AI, khususnya dalam bentuk aplikasi seperti ChatGPT, menjanjikan personalisasi pembelajaran dan meningkatkan aksesibilitas sumber daya pendidikan (Mulianingsih et al., 2020; Musnaini et al., 2020; Suryanto et al., 2023). Namun, penggunaan teknologi ini juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan.

Tren penggunaan AI dalam pendidikan menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dengan aplikasi AI seperti ChatGPT menjadi semakin populer di kalangan siswa dan guru (Tiwari et al., 2023; Vimalkumar et al., 2021). Meskipun demikian,

ada sejumlah masalah yang perlu diidentifikasi dan diatasi untuk memastikan pemanfaatan teknologi ini secara efektif dan bertanggung jawab.

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan aplikasi AI, seperti ChatGPT, dalam pendidikan adalah melalui simplifikasi model UTAUT 2 (Habibi et al., 2023). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model ini bisa menjadi landasan yang kuat untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan teknologi. Namun, dengan menghilangkan variabel yang tidak signifikan, kita dapat menciptakan model yang lebih fokus dan efisien.

Tujuan penelitian simplifikasi ini adalah untuk mengidentifikasi variabel-variabel kunci yang memengaruhi perilaku siswa terhadap penggunaan aplikasi ChatGPT dalam konteks pendidikan. Dengan memahami variabel-variabel yang paling berpengaruh, kita dapat memberikan panduan yang lebih jelas bagi pengguna dan pengembang teknologi untuk memaksimalkan manfaat positif dari aplikasi AI sambil mengatasi tantangan yang ada. Dengan menghapus variabel yang tidak signifikan, model yang dihasilkan cenderung memiliki validitas yang lebih tinggi karena hanya mencakup variabel yang benar-benar relevan. Ini juga dapat meningkatkan reliabilitas hasil karena mengurangi variabilitas yang tidak perlu dalam data.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku siswa terhadap penggunaan aplikasi ChatGPT dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, dapat diambil langkah-langkah yang lebih efektif dalam mempromosikan penggunaan teknologi ini secara etis dan bertanggung jawab, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Meskipun hubungan antara variabel yang signifikan telah dikonfirmasi, penelitian selanjutnya dapat fokus pada implikasi praktis dari temuan tersebut. Misalnya, bagaimana hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan strategi atau intervensi yang lebih efektif untuk meningkatkan penggunaan ChatGPT di kalangan siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. *Artificial Intelligence*

Teknologi kecerdasan buatan dipelajari dalam berbagai bidang, termasuk robotika, penglihatan komputer, jaringan saraf tiruan, pengolahan bahasa alami, pengenalan suara, dan sistem pakar. Menurut Harvei Desmon Hutahaeen (2016), kecerdasan buatan (artificial intelligence atau AI) berasal dari bahasa Inggris, di mana "intelligence" berarti kecerdasan dan "artificial" berarti buatan. AI mengacu pada mesin yang dapat berpikir,

mempertimbangkan tindakan yang akan diambil, dan membuat keputusan seperti yang dilakukan manusia (Buenestado-fernández & Lara-lara, 2023; Hutahaeen, 2016).

Kecerdasan buatan (AI) adalah cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada otomatisasi perilaku cerdas. Definisi ini menunjukkan bahwa AI adalah bagian dari ilmu komputer yang didasarkan pada teori dan prinsip aplikasi yang solid dari domainnya. Prinsip-prinsip ini mencakup struktur data untuk merepresentasikan pengetahuan, algoritma untuk menerapkan pengetahuan tersebut, serta bahasa dan teknik pemrograman untuk implementasinya. Teknologi AI mencakup berbagai bidang seperti robotika, penglihatan komputer, jaringan saraf tiruan, pemrosesan bahasa alami, pengenalan suara, dan sistem pakar.

2. *UTAUT 2*

Metode UTAUT adalah sebuah model penelitian yang dirancang untuk memahami penerimaan pengguna terhadap suatu sistem, dengan tujuan menjelaskan niat pengguna untuk menggunakan sistem tersebut dan perilaku penggunaan selanjutnya (Venkatesh et al., 2003). Menurut Venkatesh dan rekan-rekannya (2003), keunggulan UTAUT terletak pada kemampuannya menjelaskan bagaimana perbedaan individu dapat mempengaruhi penggunaan teknologi, serta menjelaskan hubungan antara manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan niat untuk menggunakan teknologi tersebut.

Pada tahun 2012, Venkatesh dan timnya mengembangkan model UTAUT menjadi UTAUT 2. Model UTAUT 2 menambahkan variabel baru seperti kebiasaan (*habit*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan nilai harga (*price value*), dengan fokus pada konteks pengguna. Untuk menganalisis penerimaan dan penggunaan teknologi, model UTAUT 2 dianggap lebih tepat karena merupakan model terbaru yang dikembangkan dari delapan teori penerimaan teknologi yang sudah ada. UTAUT 2 memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penerimaan teknologi dalam konteks penggunaan konsumen (Venkatesh et al., 2012).

METODE PENELITIAN

Berikut adalah uraian tahapan penelitian yang dilakukan mulai dari observasi hingga penarikan kesimpulan.

1. Observasi

Penelitian dimulai dengan observasi awal terhadap penggunaan aplikasi ChatGPT oleh siswa SMA Negeri. Observasi ini bertujuan untuk memahami secara lebih dalam

bagaimana siswa menggunakannya, tantangan yang mereka hadapi, dan potensi manfaat yang mereka rasakan dari penggunaan aplikasi tersebut.

2. Identifikasi variabel dan hipotesis

Di bawah ini merupakan definisi operasional variabel yang digunakan dan hipotesis penelitian:

- a. *Social influence* menurut (Venkatesh et al., 2003) adalah sejauh mana seseorang memandang bahwa orang lain percaya bahwa dia harus menggunakan sistem baru.

H1: *Social Influence* (SI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

- b. *Hedonic motivation* menurut (Venkatesh et al., 2012) sebagai kepuasan atau kesenangan yang diperoleh seseorang melalui pemanfaatan suatu teknologi *Hedonic motivation* memiliki peran dalam penentuan penerimaan teknologi pada penelitian yang dilakukan oleh (Alhwaiti, 2023).

H2: *Hedonic Motivation* (HM) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

- c. *Habit* menurut Venkatesh dkk (2012) merupakan sejauh mana seorang cenderung menggunakan teknologi secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya dengan kebiasaan menggunakan teknologi sebagai indikatornya. Pengaruh variabel *habit* sebagai prediktor dalam niat penggunaan telah dianalisis dalam beberapa penelitian.

H3: *Habit* (HT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

H4: *Habit* (HT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *ChatGPT Use* (GPTU).

- d. *Facilitating conditions* menurut (Venkatesh et al., 2003) adalah sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem.

H5: *Facilitating Conditions* (FC) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *ChatGPT Use* (GPTU).

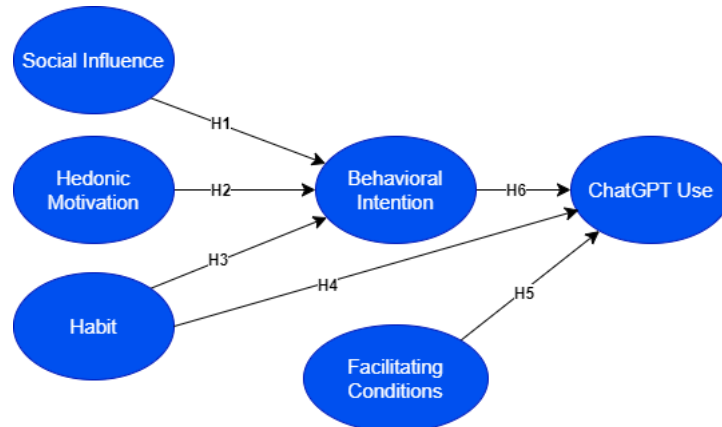
- e. *Behavioral Intention* menurut (Venkatesh et al., 2003) mendefinisikan sejauh mana keinginan seseorang menggunakan sebuah teknologi di masa yang akan datang. Penelitian yang dilakukan oleh (Habibi et al., 2023) menyebutkan

bahwa niat seseorang untuk menggunakan suatu sistem berpengaruh secara signifikan.

H6: *Behavioral Intention* (BI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap ChatGPT Use (GPTU).

3. Model konseptual

Pada penelitian ini menggunakan model konseptual oleh (Habibi et al., 2023) yang telah dilakukan simplifikasi berdasarkan penelitian sebelumnya:



Gambar 1 Model Konseptual

Gambar 1 adalah model konseptual yang didalamnya memuat 6 variabel, yaitu *Social Influence* (SI), *Hedonic Motivation* (HM), *Habit* (HT), *Facilitating Conditions* (FC), *Behavioral Intention* (BI), dan *ChatGPT Use* (GPTU).

4. Pengumpulan data

Data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan metode kuantitatif. Oleh karna data penelitian ini berupa angka dan analisis menggunakan statistik menurut (Sugiyono & Nuryanto, 2006) disebut metode kuantitatif. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kepada siswa SMA yang menggunakan aplikasi ChatGPT dengan jumlah populasi 3.405 siswa. Menggunakan teknik *probability sampling* jenisnya *simple random sampling*. Selanjutnya menghitung jumlah minimum yang dibutuhkan menggunakan Rumus Slovin. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus slovin dan mengacu pada batas toleransi kesalahan sebesar 5% menunjukkan bahwa jumlah sampel minimum adalah 357.95 kemudian dibulatkan menjadi 358 responden.

5. Pengolahan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik SEM-PLS *tools* SmartPLS 3, dimana menguji *outer model*, *inner model*, dan pengujian hipotesis. Menurut (Ghozali & Latan, 2015)

outer model menguji hubungan indikator terhadap variabel laten, yaitu mengukur seberapa jauh variabel itu dapat menjelaskan variabel latennya. Output dari *outer model* dapat mengetahui kemampuan instrumen penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur dan konsistensi alat ukur dalam mengukur konsistensi responden dalam menjawab item pertanyaan dalam kuesioner. Sedangkan *inner model* adalah model struktural yang digunakan untuk menguji pengaruh antara satu variabel laten dengan variabel laten lainnya. *Inner model* membantu untuk menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Output dari *inner model* akan menjelaskan apa saja variabel-variabel yang memengaruhi perilaku siswa SMA Negeri terhadap penggunaan aplikasi ChatGPT. Parameter dan kriteria yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan *outer* dan *inner model* yaitu:

a. Outer Model

Convergent Validity meninjau *Loading Factor* dimana nilainya > 0.70 , *AVE* (*Average Variance Extracted*) dimana nilainya > 0.50 . *Discriminant Validity* meninjau *Fornell-Larcker Criterion* perbandingan akar kuadrat nilai AVE antar variabel laten $>$ nilai korelasi antar variabel laten lainnya pada kolom yang sama (Fornell & Larcker, 1981) (Ghozali & Latan, 2015). Tidak lupa pada *Reliability* meninjau *Cronbach's Alpha & Composite Reliability* dimana nilai > 0.70 .

b. Inner Model

Nilai *R-Square* untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel laten terhadap satu variabel yang dituju. Kemudian dari hasil *f-Square* untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang memiliki relasi (Chin, 1998; Hair et al., 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Outer Model

Analisis outer model dilakukan untuk menilai validitas dan reliabilitas dari model yang digunakan, juga untuk mendefinisikan hubungan antara variabel laten dengan indikatornya.

a) *Convergent Validity*

Convergent Validity pada software SmartPLS dapat dilihat pada nilai *outer loading* setiap indikator dan *Average Variance Extracted* (AVE). Nilai *outer loading* yang digunakan sebagai syarat validitas dimana nilai *outer loadings* bernilai > 0.7 dan pada *Average Variance Extracted* (AVE) harus bernilai > 0.5 . Berikut hasil *outer loading* pada tabel 1

Tabel 1 Outer Loading

	SI	HM	H	FC	BI	GPTU
SI1	0.877					
SI2	0.855					
SI3	0.759					
HM1		0.886				
HM2		0.874				
HM3		0.863				
H1			0.830			
H2			0.768			
H3			0.821			
H4			0.885			
H5			0.836			
FC1				0.778		
FC2				0.815		
FC3				0.801		
FC4				0.706		
BI1					0.833	
BI2					0.830	
BI3					0.871	
BI4					0.831	
GPTU1						0.874
GPTU2						0.839
GPTU3						0.877

Tiap indikator telah memenuhi validitas konvergen karena setiap indikator memiliki nilai > 0.7 . Validitas konvergen juga dapat dilihat pada nilai *Average Variance Extracted* (AVE) seperti pada tabel 2

Tabel 2 AVE

Variabel	AVE
<i>Social Influence</i>	0.692
<i>Hedonic Motivation</i>	0.765
<i>Facilitating Conditions</i>	0.596
<i>Habit</i>	0.687
<i>Behavioral Intention</i>	0.708
<i>ChatGPT Use</i>	0.746

Nilai Average Variance Extracted (AVE) pada setiap variabel > 0.5 . Maka konvergen validitas telah terpenuhi.

b) Discriminant Validity

Variabel dianggap memenuhi *discriminant validity* apabila nilai *Cross Loadings* setiap indikator variabelnya merupakan nilai tertinggi dalam satu baris dan nilai teratas pada *Fornell-Lecker Criterion* merupakan nilai tertinggi dalam satu kolom tersebut. Nilai *Fornell-Lecker Criterion* dapat dilihat pada table.

Tabel 3 Fornell-Lecker Criterion

	SI	HM	H	FC	BI	GPTU
SI1	0.832					
SI2	0.679	0.874				
SI3	0.777	0.735	0.829			
HM1	0.585	0.644	0.621	0.776		
HM2	0.743	0.734	0.811	0.603	0.842	
HM3	0.735	0.722	0.799	0.623	0.812	0.864

Nilai *Fornell-Larcker Criterion* untuk masing-masing variabel independent memiliki nilai lebih besar dari korelasi antar variabel independen pada kolom yang sama, sehingga kriteria dari *discriminant validity* dengan pendekatan *Fornell-Larcker Criterion* telah terpenuhi.

c) *Reliability*

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukan konsistensi suatu alat pengukur dalam mengukur objek atau variabel.

Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel dalam kuesioner penelitian dapat dinyatakan reliabel bila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.7 dan nilai *Composite Reliability* > 0.7.

Tabel 4 Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
<i>Social Influence</i>	0.777	0.870
<i>Hedonic Motivation</i>	0.846	0.907
<i>Habit</i>	0.886	0.916
<i>Facilitating Conditions</i>	0.780	0.858
<i>Behavioral Intention</i>	0.863	0.907
<i>ChatGPT Use</i>	0.829	0.898

Nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing variabel lebih dari 0.7 dan nilai *Composite Reliability* setiap variabel lebih dari 0.7. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel telah memenuhi standar reliabilitas sehingga dapat dikatakan reliabel.

2. Inner Model

Analisis model struktural disebut juga dengan analisis *inner model* dimana dilakukan untuk memprediksi hubungan antara variabel laten. Pada penelitian ini akan dilihat nilai yang didasarkan dari kriteria pada nilai *R square* dan *f square* atau *Effect size*.

a) *R-Square*

Menurut Ghazali (2015), nilai *R-Squares* untuk tiap variabel laten endogen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Apabila nilai *R-Square* adalah 0.75 disimpulkan kuat, 0.50 disimpulkan moderate, dan 0.25 disimpulkan lemah. *R-Square* digunakan untuk menjelaskan variasi dalam variabel endogen yang dijelaskan melalui variabel eksogen. Hasil perhitungan *R-Square* disajikan pada tabel

Tabel 5 R-Square

Variabel	R Square
<i>Behavioral Intention</i>	0.716
<i>ChatGPT Use</i>	0.728

b) Effect Size

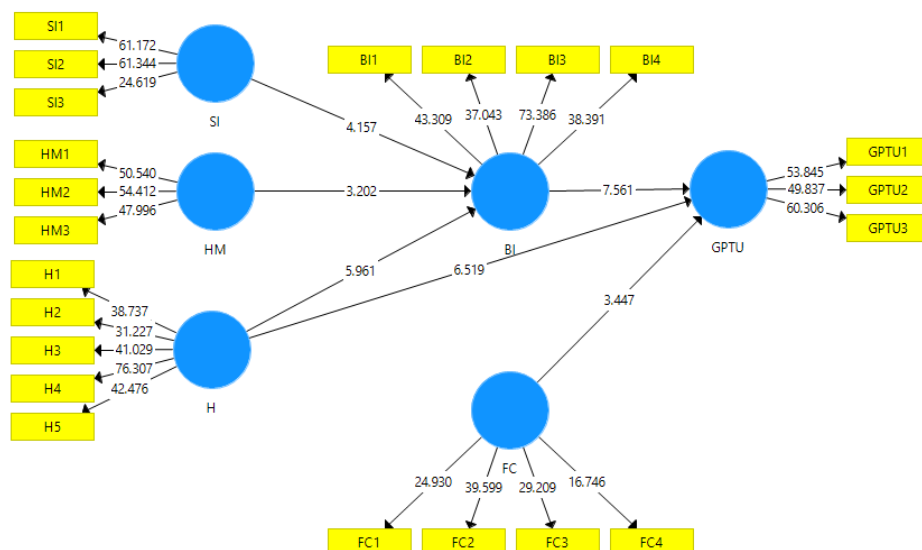
Nilai Effect Size (*f-square*) terdapat tiga kategori yaitu apabila nilai *f-square* ≤ 0.02 maka nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa prediktor variabel laten memiliki pengaruh kecil. Kemudian apabila nilai *f-square* ≥ 0.15 maka nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa prediktor variabel laten memiliki pengaruh menengah, apabila nilai *f-square* ≥ 0.35 maka nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa prediktor variabel laten memiliki pengaruh besar (Ghozali & Latan, 2015).

Tabel 6 *f-Square* (Effect Size)

Variabel	<i>Behavioral Intention</i>	Keterangan
<i>Social Influence</i>	0.062	Pengaruh kecil
<i>Hedonic Motivation</i>	0.095	Pengaruh kecil
<i>Habit</i>	0.234	Pengaruh sedang
Variabel	<i>ChatGPT Use</i>	Keterangan
<i>Habit</i>	0.149	Pengaruh kecil
<i>Facilitating Condition</i>	0.040	Pengaruh kecil
<i>Behavioral Intention</i>	0.232	Pengaruh sedang

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan *bootstrapping* pada SmartPLS 3.2.9. Berikut adalah uji hipotesis variabel laten dalam skripsi ini dapat dilihat pada gambar

**Gambar 2 Hasil Bootstrapping**

Perhitungan arah hubungan variabel laten yang berkorelasi dapat dilihat pada *original sampel*, *T Statistics* dan *P Value*, hasilnya pada tabel

Tabel 7 uji hipotesis

Hubungan	Original Sample (O)	T Statistics	P Values
SI → BI	0.217	3.881	0.000
HM → BI	0.250	3.354	0.001
H → BI	0.458	6.312	0.000
H → GPTU	0.358	6.488	0.000
FC → GPTU	0.136	3.432	0.001
BI → GPTU	0.440	7.588	0.000

Berdasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data maka jawaban dari hipotesis adalah sebagai berikut:

1. H1: *Social Influence* (SI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Social Influence* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.217 terhadap *behavioral intention*. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Social Influence*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

2. H2: *Hedonic Motivation* (HM) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Hedonic Motivation* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.250 terhadap *behavioral intention*. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.001. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Hedonic Motivation*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

3. H3: *Habit* (HT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BI).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Habit* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.458 terhadap *behavioral intention*. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Habit*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

4. H4: *Habit* (HT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap ChatGPT Use (GPTU).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Habit* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.358 terhadap ChatGPT Use. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Habit*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

5. H5: *Facilitating Conditions (FC)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap ChatGPT Use (GPTU).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Facilitating Conditions* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.136 terhadap ChatGPT Use. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.001. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Facilitating Conditions*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

6. H6: *Behavioral Intention (BI)* berpengaruh positif dan signifikan terhadap ChatGPT Use (GPTU).

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural dan uji hipotesis, ditemukan bahwa pada variabel *Behavioral Intention* menghasilkan *path coefficient* positif sebesar 0.440 terhadap ChatGPT Use. Kemudian uji signifikansi melalui *p values* nilainya < 0.05 , yaitu sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari variabel *Behavioral Intention*. Maka hipotesis kesatu ini diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini berjudul Transformasi Pendidikan Era Kecerdasan Buatan: Simplifikasi Model UTAUT 2 dalam Evaluasi Penggunaan ChatGPT oleh Siswa SMA telah berhasil mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang memengaruhi penggunaan aplikasi AI, khususnya ChatGPT, dalam konteks pendidikan, dengan melakukan simplifikasi model UTAUT 2. Dari hasil simplifikasi dengan mengeliminasi variabel Performance Expectancy (PE) dan Effort Expectancy (EE), analisis model struktural dan uji hipotesis menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti Social Influence, Hedonic Motivation, Habit, Facilitating Conditions, dan Behavioral Intention tetap memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan ChatGPT oleh siswa SMA.

Setiap indikator yang diuji memenuhi validitas konvergen dengan nilai > 0.7 dan AVE > 0.5 , menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan konsisten dan reliabel. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability juga lebih dari 0.7, menegaskan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan menghilangkan variabel PE dan EE, model yang dihasilkan lebih fokus dan efisien, menunjukkan bahwa faktor-faktor yang tersisa cukup untuk menjelaskan perilaku penggunaan ChatGPT oleh siswa. Model yang disederhanakan ini memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang benar-benar relevan, sehingga dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Berdasarkan temuan penelitian ini, berikut adalah beberapa rekomendasi untuk penelitian dan

implementasi teknologi AI dalam pendidikan adalah Ssekolah dan pengembang teknologi perlu menyusun strategi yang mempertimbangkan faktor-faktor utama seperti pengaruh sosial, motivasi hedonis, kebiasaan, dan kondisi fasilitasi untuk mendorong adopsi aplikasi AI seperti ChatGPT. Memberikan pelatihan yang komprehensif kepada siswa dan guru tentang cara efektif menggunakan aplikasi AI dalam pembelajaran untuk meningkatkan niat dan perilaku penggunaan.

Penelitian selanjutnya dapat fokus pada eksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana faktor-faktor yang teridentifikasi dapat digunakan untuk mengembangkan intervensi yang lebih efektif. Misalnya, menguji berbagai pendekatan untuk meningkatkan niat penggunaan melalui program yang menekankan manfaat hedonis dan sosial dari teknologi AI. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan pemanfaatan teknologi AI dalam pendidikan dapat lebih optimal, etis, dan memberikan manfaat yang maksimal bagi peningkatan kualitas pembelajaran siswa di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Alhwaiti, M. (2023). Acceptance of Artificial Intelligence Application in the Post-Covid Era and Its Impact on Faculty Members' Occupational Well-being and Teaching Self Efficacy: A Path Analysis Using the UTAUT 2 Model. *Applied Artificial Intelligence*, 37(1). <https://doi.org/10.1080/08839514.2023.2175110>
- Buenestado-Fernández, M., & Lara-Lara, F. (2023). Use of ChatGPT at University as a Tool for Complex Thinking: Students' Perceived Usefulness. *NAER - Journal of New Approaches in Educational Research*, 7, 1458. <https://doi.org/10.7821/naer.2023.7.1458>
- Chin, W. W. (1998). The partial least squares approach to structural equation modeling. *Modern Methods for Business Research*. <http://books.google.com.sg/books?hl=en&lr=&id=EDZ5AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA295&dq=chin+1998+PLS&ots=47qB7ro0np&sig=rihQBibvT6S-Lsj1H9txe9dX6Zk#v=onepage&q&f=false>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39–50.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *PARTIAL LEAST SQUARES (PLS) Konsep, Teknik, dan Aplikasi menggunakan Program SmartPLS 3.0* (Dedi (ed.); 2nd ed.). Badan Penerbit - UNDIP.
- Habibi, A., Muhaimin, M., Danibao, B. K., Wibowo, Y. G., Wahyuni, S., & Octavia, A. (2023). ChatGPT in higher education learning: Acceptance and use. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100190>
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a Silver Bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139–152. <https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202>

- Hutahaean, H. D. (2016). PENERAPAN METODE CASE BASED REASONING DALAM. *Jurnal Mantik Penusa*, 20(1), 1–4.
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan. *JURNAL IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148–154.
- Musnaini, M., Jambi, U., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0*. PENA PERSADA, May.
- Sugiyono, & Nuryanto, A. (2006). *Statistika untuk penelitian* (9th ed.). Alfabeta.
- Suryanto, T. L. M., Wibawa, A. P., Hariyono, & Nafalski, A. (2023). Evolving Conversations: A Review of Chatbots and Implications in Natural Language Processing for Cultural Heritage Ecosystems. *IJRCS International Journal of Robotics and Control Systems*, 3(4), 955–1006.
- Tiwari, C. K., Bhat, M. A., Khan, S. T., Subramaniam, R., & Khan, M. A. I. (2023). What drives students toward ChatGPT? An investigation of the factors influencing adoption and usage of ChatGPT. *Interactive Technology and Smart Education*, August. <https://doi.org/10.1108/ITSE-04-2023-0061>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–447. <https://doi.org/https://ssrn.com/abstract=3375136>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/doi.org/10.2307/30036540>
- Vimalkumar, M., Sharma, S. K., Singh, J. B., & Dwivedi, Y. K. (2021). ‘Okay google, what about my privacy?’: User’s privacy perceptions and acceptance of voice based digital assistants. *Computers in Human Behavior*, 120(March), 106763. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106763>