

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menghadapi berbagai tantangan dalam transisi teknologi yang semakin kompleks karena perkembangan teknologi yang cepat di era modern. Institusi pendidikan tidak hanya dituntut untuk menyediakan bahan pelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi terkini dalam proses pembelajaran guna memenuhi kebutuhan generasi digital yang mengandalkan teknologi. Perkembangan ini mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi (Mena-Guacas et al., 2025). Teknologi yang semakin canggih dan maju menjadikan lebih banyaknya alat pendukung untuk pekerja, siswa hingga mahasiswa dalam mengerjakan pekerjaan. Oleh sebab itu, saat ini teknologi sangat dibutuhkan semua orang karena banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh pekerja, siswa ataupun mahasiswa secara daring atau *online* di rumah (Sofyan & Hidayat, 2022).

Salah satu alat pendukung kerja tersebut adalah *Artificial Intelligence* atau biasa disebut AI. *Artificial Intelligence* (AI) adalah sebuah program komputer atau perangkat lunak yang digunakan untuk membangun kecerdasan menggunakan gabungan antara perangkat keras dan perangkat lunak yang terinspirasi oleh rekayasa terbalik dari pola sel saraf yang bekerja di otak manusia. Produk AI banyak digunakan di berbagai industri, termasuk

pendidikan dalam pengembangannya dan aplikasi kehidupan sehari-hari (Zahara et al. 2023). Dalam penelitian Maula et al. (2024) menyebutkan, *Artificial Intelligence* memiliki banyak jenis di antaranya seperti ChatGPT, Notion, Quill Bot, dan lainnya. Namun berdasarkan sumber yang sama, dari banyaknya jenis AI, yang paling banyak digunakan adalah ChatGPT. ChatGPT merupakan salah satu dari bagian AI yang berbentuk mesin pencari jawaban dengan melakukan interaksi antara manusia dengan mesin dalam bentuk teks. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jo (2024), Suharmawan (2023), dan Marlin et al. (2023) menjelaskan bahwa ChatGPT memiliki banyak keunggulan yaitu, membantu manusia dengan meningkatkan aksesibilitas materi, memberikan informasi secara cepat, memberikan jawaban yang alami, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang personal dan dapat di sesuaikan. Oleh karena itu, adopsi teknologi seperti ChatGPT dapat menjadi pilihan strategis bagi institusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkuat daya saing di tingkat nasional maupun global.

Namun, pada penelitian Lund et al. (2025), di temukan bahwa terdapat kekhawatiran penggunaan AI dalam pendidikan yang dapat menimbulkan masalah akademik dan etika. Misalnya, kemungkinan ChatGPT digunakan untuk plagiarisme atau terlalu bergantung pada teknologi tanpa memahami konsep dasar materi pembelajaran (Suharmawan, 2023). Selain itu, menurut Marlin et al. (2023) penggunaan ChatGPT juga memiliki tantangan lain seperti keamanan dan privasi data, keterbatasan dalam penalaran konteks,

serta integrasi dengan pendidikan yang ada. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk memaksimalkan manfaat penggunaan ChatGPT dalam pendidikan bersamaan dengan mengatasi tantangan yang ada.

Dalam merespon permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan konstruk UTAUT 2 yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2012). UTAUT 2 adalah perkembangan dari konstruk UTAUT yang merupakan sebuah model penelitian yang dirancang untuk memahami penerimaan pengguna terhadap suatu sistem dengan tujuan menjelaskan niat pengguna untuk menggunakan sistem tersebut dan penggunaan selanjutnya secara berkepanjangan. Dalam analisis 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).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Shuhaiber et al. (2025) setelah melewati perkembangan teori, UTAUT 2 adalah teori yang paling relevan untuk saat ini. UTAUT 2 menawarkan kerangka kerja yang telah terverifikasi yang melengkapi fitur ChatGPT serta tujuan penelitian. Integrasinya dengan konstruksi tambahan seperti *trust* dan *perceived risk* lebih meningkatkan penerapannya dan memastikan bahwa aspek unik dari adopsi ChatGPT di pendidikan tinggi dapat ditangani. Berdasarkan penelitian

terdahulu, penelitian akan menguji tujuh elemen yaitu, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *hedonic motivation*, *trust*, *perceived risk*, dan *attitudes toward ChatGPT*.

Performance expectancy merupakan tingkat keyakinan suatu individu pada suatu sistem atau teknologi yang dapat membantu mereka dalam melakukan pekerjaan dan aktivitas sehari-hari. Maka dari itu, *performance expectancy* memberikan gambaran sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi dan produktivitas (Venkatesh et al., 2012).

Effort expectancy merupakan tingkat kemudahan yang dirasakan oleh individu dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi. *Effort expectancy* merepresentasikan persepsi pengguna mengenai seberapa besar usaha yang harus dikeluarkan untuk dapat memahami dan mengoperasikan suatu sistem. Semakin mudah suatu teknologi digunakan, maka semakin kecil effort yang dirasakan pengguna sehingga meningkatkan kemungkinan penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2012).

Social Influence merupakan pengaruh yang berasal dari orang-orang di sekitar individu yang berkaitan dengan penggunaan teknologi serta persepsi mengenai pentingnya teknologi tersebut. Pengaruh ini dapat muncul dalam bentuk saran, dorongan, maupun ekspektasi sosial yang secara tidak langsung memengaruhi sikap individu terhadap penggunaan teknologi (Alhwaiti, 2023).

Hedonic motivation merupakan perasaan senang yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem dan telah terbukti memainkan peran penting dalam menentukan penerimaan serta penggunaan teknologi. Apabila pengguna merasakan pengalaman yang menyenangkan, maka kecenderungan untuk terus menggunakan teknologi akan semakin meningkat (Arbaningrum & Bisma, 2023).

Trust merupakan suatu kondisi psikologis di suatu pihak tertentu memiliki keyakinan terhadap pihak lain berdasarkan pengalaman, persepsi keandalan, serta harapan akan perilaku yang konsisten dan bertanggung jawab. Dalam konteks penggunaan teknologi, *trust* menjadi faktor penting karena pengguna sering kali tidak memiliki kontrol penuh terhadap sistem yang mereka gunakan, terutama pada teknologi berbasis digital dan kecerdasan buatan. Oleh karena itu, tingkat kepercayaan pengguna terhadap teknologi sangat menentukan penerimaan dan keberlanjutan penggunaan sistem tersebut (Rofiq, 2007).

Perceived risk merupakan ekspektasi subjektif konsumen terhadap kemungkinan mengalami kerugian dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan, yang mencerminkan ketidakpastian dan potensi konsekuensi negatif yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan produk atau layanan teknologi (Pavlou, 2003).

Attitudes toward ChatGPT merupakan sikap pengguna terhadap teknologi (ChatGPT) yang didasarkan pada evaluasi mereka terhadap kinerja teknologi dalam berbagai aspek, seperti kegunaan, kemudahan penggunaan,

dan relevansi teknologi terhadap kebutuhan pengguna. Evaluasi tersebut akan menghasilkan sikap positif atau negatif yang selanjutnya memengaruhi niat penggunaan. Dalam berbagai model penerimaan teknologi, sikap sering diposisikan sebagai mediator antara persepsi pengguna terhadap teknologi dan niat untuk menggunakan teknologi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sikap memiliki peran strategis dalam menjembatani faktor-faktor kognitif dan perilaku aktual pengguna (Venkatesh et al., 2012).

Model UTAUT 2 dinilai memiliki kapabilitas untuk menjelaskan perilaku adopsi teknologi oleh pengguna akhir dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan secara komprehensif (Rivaldy et al., 2025). Relevansi model UTAUT 2 dalam penelitian mengenai ChatGPT terletak pada kemampuannya dalam menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku penggunaan teknologi, seperti persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, serta motivasi pengguna. Mengingat ChatGPT merupakan teknologi berbasis kecerdasan buatan yang digunakan secara langsung oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran, maka pendekatan UTAUT 2 dinilai mampu memberikan kerangka analisis yang tepat untuk memahami penerimaan dan adopsi teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2012). Menurut Majapahit (2025) penggunaan model UTAUT untuk analisis penerimaan teknologi pada perguruan tinggi masih belum mendapatkan perhatian dan dapat dikatakan masih jarang dilakukan di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengambil judul “Adopsi Teknologi ChatGPT dalam Pembelajaran:

Perspektif Mahasiswa Atma Jaya Yogyakarta Angkatan 2022-2025”. Penelitian ini berfokus pada analisis penerimaan adopsi teknologi ChatGPT dalam pembelajaran di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan objek mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022-2025.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan, berikut rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
2. ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
3. Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
4. Bagaimana *social influence* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
5. Bagaimana pengaruh *hedonic motivation* terhadap attitudes towards ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
6. Bagaimana pengaruh *trust* terhadap attitudes towards ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?
7. Bagaimana pengaruh *perceived risk* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?

8. Bagaimana pengaruh *attitudes towards* ChatGPT terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini terdapat tujuan yang ingin di capai yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
2. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap *attitudes towards* ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
4. Untuk mengetahui *social influence* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
5. Untuk mengetahui pengaruh *hedonic motivation* terhadap *attitudes towards* ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
6. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *trust* terhadap *attitudes towards* ChatGPT pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.

7. Untuk mengetahui pengaruh *perceived risk* terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.
8. Untuk mengetahui pengaruh *attitudes towards* ChatGPT terhadap *behavioral intention* pada mahasiswa aktif jurusan manajemen angkatan 2022 sampai 2025.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan Batasan ruang lingkup penelitian guna menjaga fokus yang jelas serta memperoleh hasil yang relevan. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

a) Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada adopsi teknologi ChatGPT dalam pembelajaran, dengan subjek penelitian adalah mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta Angkatan 2022-2025. Penelitian ini akan mengeksplorasi perspektif mahasiswa terhadap penggunaan ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran formal maupun informal.

b) Variabel Penelitian

Variabel independen dalam penelitian ini meliputi faktor faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi dari UTAUT 2, seperti *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *hedonic motivation*, *trust*, dan *perceived risks*. Selanjutnya, variabel dependen dalam penelitian ini adalah *behavioral intention*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis:

a) Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah mengenai adopsi teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan tinggi, khususnya terkait pemanfaatan ChatGPT sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang diperluas melalui penambahan variabel *trust* dan *perceived risk*, penelitian ini dapat memperkaya kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian sebelumnya serta memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap perilaku adopsi teknologi oleh mahasiswa.

b) Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi para pemangku kepentingan di lingkungan perguruan tinggi, khususnya Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dalam merancang kebijakan, strategi, dan kebijakan akademik yang mendukung integrasi teknologi berbasis AI seperti ChatGPT secara tepat, etis, dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi dosen dan tenaga pendidik dalam memanfaatkan ChatGPT untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, memberikan dukungan

belajar yang lebih personal bagi mahasiswa, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih inovatif, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

1.6 Sistematika Penelitian

Struktur penelitian ini dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip penulisan ilmiah, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami keseluruhan isinya. Penelitian ini secara umum membahas:

Bab I Pendahuluan

Bab pertama dalam penelitian ini terdiri dari enam bagian yang berisi gambaran umum objek penelitian, latar belakang, rumusan masalah, penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab kedua dalam penelitian ini berisi teori yang menjadi fondasi penelitian yang digunakan. Variabel yang digunakan antara lain: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influences*, *hedonic motivation*, *trust*, *perceived risks*, *attitudes toward chatgpt* sebagai variabel independen dan *behavioral intention* sebagai variabel dependen.

Bab III Metode Penelitian

Bab ketiga dalam penelitian ini berisi penjelasan dari metode yang digunakan dalam penelitian, lokasi pelaksanaan, teknik pengumpulan data, model, alat

analisis, serta batasan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab keempat dalam penelitian ini berisi dari penelitian serta membahas lebih jauh dari variabel penelitian, pengolahan data, pengujian hipotesis, dan solusi dari masalah penelitian.

Bab V Penutup

Bab kelima berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi manajerial yang dihasilkan, keterbatasan penelitian, serta saran yang diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya atau penerapan praktis.