

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak dini, kita diajarkan bahwasanya salah satu hal penting yang harus dimiliki setiap anak bangsa dalam membantu pengembangan masa depan mereka dan membantu dalam pembangunan negara Indonesia ini agar lebih maju yakni pendidikan (Herdiansyah & Kurniati, 2020). Namun, saat ini masih sangat banyak anak-anak bangsa yang tidak memiliki keinginan dalam menempuh pendidikan mereka lebih tinggi terutama generasi-generasi muda saat ini (Qadir et al., 2022). Beberapa alasan mengapa kurang minatnya mereka terhadap pendidikan adalah karena sistem pendidikan atau kurikulum yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman, lalu banyaknya orang yang kurang mengenal pentingnya pendidikan, dan karena kurangnya sektor pendidikan untuk lokasi-lokasi terpencil (Kurniawati, 2022). Oleh karena itu, pada saat ini Indonesia terus mencoba dalam meningkatkan sistem pendidikan mereka agar dapat lebih maju dan diminati banyak orang, dengan cara meningkatkan sektor pendidikan di Indonesia.

Sektor pendidikan menjadi salah satu urgensi yang sangat perlu dibahas karena adanya riset yang menuliskan bahwa akan ada perubahan ke arah yang lebih baik pada sektor pendidikan yang merupakan salah satu masalah terbesar di Indonesia (Wulandari, 2023). Sektor pendidikan ini menjadi modal dasar untuk perkembangan dan juga kemajuan generasi penerus bangsa di masa depan, sehingga membutuhkan regulasi yang baik dan juga penyesuaian akan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin berkembang (Dito & Pujiastuti, 2021). Salah satu

faktor perkembangan sektor pendidikan di dunia adalah teknologi yang selalu berkembang, di mana mulai banyak teknologi-teknologi yang digunakan di setiap sektor pendidikan seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internets of Things* (IoT), *big data*, dan lainnya (Dito & Pujiastuti, 2021).

Teknologi yang mungkin paling sering didengar oleh kita pada sektor pendidikan adalah *artificial intelligence*, di mana AI ini awalnya berbentuk komputer yang kemudian beralih ke sistem pendidikan cerdas berbasis web dan *online*, yang lalu akhirnya menjadi robot *humanoid* dan *chatbot* berbasis web yang digunakan dalam melaksanakan tugas dan fungsi instrukturnya secara mandiri (Chen et al., 2020). Dalam penggunaannya, AI dapat melakukan analisis terhadap data pelajaran milik pelajar dan menghasilkan konten-konten yang cocok dengan tingkatan pada batas pengetahuan mereka maupun menghasilkan pengalaman belajar yang personal dan efektif (Maulana et al., 2024).

Namun, tentunya dalam dunia pendidikan, AI tidak selalu memberikan dampak baik dalam penggunaannya, salah satu contoh kasusnya terjadi di Amerika Serikat pada dua tahun lalu, di mana seorang profesor perguruan tinggi yang mengajar filsafat bernama Darren Hick memberikan tugas menulis esai 500 kata kepada muridnya, lalu ia mencurigai salah satu muridnya menggunakan bantuan AI ChatGPT dalam menuliskan esai, karena gaya penulisan esainya yang bersih namun mudah dikenali dan terdapat beberapa kata yang dirasa janggal digunakan dalam penulisan esai, lalu ia mencoba membuktikannya dari mengecek jawabannya di AI tersebut dan menemukan jawaban yang mirip dengan yang ditulis murid tersebut, lalu akhirnya terbukti benar setelah murid tersebut memberikan pengakuan

(Iskandar, 2024). Lalu, AI ini bukan hanya dapat memberikan dampak buruk pada sektor pendidikan, namun juga pada berbagai sektor lainnya, salah satu contoh kasusnya terjadi sekitar dua tahun yang lalu, yang menimpa seorang pria bernama Jake Moffatt yang hendak menuju Toronto menggunakan maskapai penerbangan Air Canada, ia mengalami permasalahan akan tidak bisanya mendapatkan *refund*, padahal dari hasil percakapannya dengan *chatbot website* Air Canada dituliskan bahwa ia bisa melakukan *refund* dalam kurun waktu 90 hari, dan kesalahan ini terjadi akibat dari *chatbot* yang tidak rutin dilakukan pembaharuan (Cecco, 2024).

Oleh karena itu, perlunya untuk dilakukan analisis terhadap AI agar kejadian pada kasus tersebut tidak terjadi pada sektor pendidikan. Analisis ini dilakukan dengan mendapatkan hasil mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi AI dalam sektor pendidikan, sehingga kita bisa mengetahui apakah AI ini dapat memberikan dampak baik maupun buruk pada sektor pendidikan.



Gambar 1.1 Data Mengenai Aplikasi AI yang Digunakan di Indonesia
Sumber: Annur, 2023

Berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan oleh databoks pada tahun 2023 yang dapat dilihat dari Gambar 1.1, terdapat tujuh aplikasi AI yang paling banyak digunakan di Indonesia, yaitu: ChatGPT, copy.ai, luminar, oracle, dall.e, lalal.ai, dan Outmatch (Annur, 2023). Namun, berdasarkan hasil survei tersebut, aplikasi AI dengan suara terbanyak sebesar 45% responden adalah ChatGPT. Oleh karena itu, AI yang akan digunakan untuk analisis adalah ChatGPT. ChatGPT adalah AI yang diluncurkan pada November 2022 oleh OpenAI (Lo, 2023). Walaupun banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, hingga saat ini ChatGPT masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan karena kemampuannya dalam memberikan jawaban secara spesifik atas pertanyaan pengguna, dan bahkan dapat menyelesaikan tugas tertulis yang diharuskan dikerjakan oleh para pelajar (Lo, 2023). Oleh karena itu, perlunya penelitian akan penerimaan ChatGPT dalam dunia pendidikan. Beberapa metode yang ideal untuk digunakan dalam analisis ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3* (UTAUT-3) (Kamalasena & Sirisena, 2021).

Metode-metode ini terbukti banyak digunakan oleh berbagai peneliti dalam menganalisis penerimaan teknologi dan menghasilkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian menggunakan metode TAM ini pernah dibahas pada beberapa jurnal yaitu (Ge, 2024; Alshurideh et al., 2024), dan untuk penelitian menggunakan metode UTAUT-3 ini juga pernah dibahas oleh peneliti pada beberapa jurnal yaitu (Kristi et al., 2024; Akbar, 2021; Kamalasena & Sirisena, 2021; Wardana, 2023).

Technology acceptance model atau TAM ini memiliki keunggulan pada modelnya yang lebih sederhana sehingga mudah dimengerti oleh pengguna yang kurang paham mengenai UTAUT-3, TAM lebih berfokus pada persepsi maupun sikap pengguna terhadap teknologi, dan TAM memasukkan indikator variabel eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan sikap terhadap penggunaan untuk mengakomodasi perilaku selama memanfaatkan teknologi (Siregar, 2011). Kelemahan pada TAM adalah tidak mempunyai indikator sikap terhadap perilaku, dan norma subjektif. *Unified theory of acceptance and use of technology 3* atau UTAUT-3 mempunyai keunggulan yang terletak pada kemampuannya dalam menjelaskan akan bagaimana perbedaan suatu individu dapat memberikan pengaruh pada penggunaan teknologi, dan menjelaskan akan hubungan antara manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan niat dalam menggunakan teknologi tersebut (Pratita & Suryanto, 2024). Keuntungan lainnya ada pada UTAUT-3 yang merupakan versi lengkap dari versi-versi sebelumnya, sehingga menghasilkan model-model yang lebih ideal dalam penelitian (Kanthi et al., 2022). Kelemahan pada UTAUT-3 adalah kompleksitas akibat banyaknya model-model yang diterapkan.

Berdasarkan dari informasi yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan UTAUT-3 lebih sesuai untuk digunakan pada penelitian ini karena metode UTAUT-3 yang merupakan versi lebih lengkap maupun terbaru dari UTAUT dan karena komponen yang ada pada metode TAM juga digunakan dalam metode UTAUT-3. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3* (UTAUT-3) dalam membantu menganalisis

data-data mengenai penggunaan ChatGPT dalam keseharian para pelajar dalam membantu proses pendidikan mereka. *Mind map* penjelasan mengenai keseluruhan permasalahan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari informasi pada Gambar 1.2, terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Apa yang menjadi faktor-faktor pengaruh penerimaan dan penggunaan ChatGPT pada sektor pendidikan berdasarkan model UTAUT-3?
- 2) Bagaimana pengaruh teknologi ChatGPT dalam dunia pendidikan bagi para mahasiswa/i?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian, yaitu:

- 1) Mendapatkan hasil analisis terkait faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan ChatGPT pada sektor pendidikan berdasarkan model UTAUT-3.
- 2) Melakukan analisis untuk mendapatkan data mengenai pengaruh-pengaruh teknologi ChatGPT dalam dunia pendidikan menurut para mahasiswa/i.

1.4 Batasan Masalah

Dalam upaya mempersempit ruang lingkup permasalahan yang terlalu luas, oleh karena itu, telah dikaji beberapa batasan masalah, yaitu:

- 1) Cakupan area penelitian hanya dibatasi bagi yang menggunakan ChatGPT untuk pendidikan saja, di mana yang dimaksud adalah mahasiswa/i yang sedang berkuliah dan menggunakan bantuan ChatGPT dalam proses menunjang kegiatan belajar.
- 2) Penelitian akan dilakukan berdasarkan opini para mahasiswa/i aktif maupun non-aktif dengan kisaran umur 15 hingga 30 tahun.
- 3) Penelitian akan dilakukan menggunakan metode UTAUT-3 untuk menganalisis data-data yang didapatkan dari para pengguna ChatGPT.
- 4) Penelitian akan mempertimbangkan variabel ekspektasi akan kinerja, ekspektasi akan usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, inovasi personal, niat perilaku, dan perilaku pengguna.
- 5) Pembagian survei akan dibatasi hanya untuk warga negara Indonesia saja dan yang berdomisili di Sumatera Utara.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang telah dikaji dengan harapan dapat menyediakan informasi untuk pihak-pihak tertentu, yaitu:

- 1) Peneliti atau Penulis
 - a) Mengembangkan penelitian baru yang dapat digunakan untuk memberikan dampak baik bagi orang lain.
 - b) Dapat meningkatkan wawasan ataupun pengetahuan individual secara akademis.
 - c) Dapat dijadikan sebagai suatu kontribusi untuk orang lain dalam bidang akademis, dan dapat dijadikan sebagai bagian dari portofolio.

2) Peneliti Lain atau Akademis

- a) Dapat dijadikan sebagai suatu teori terbaru yang telah teruji untuk sumber pengetahuan.
- b) Membantu dalam memberikan suatu ide atau masukan baru untuk pengembangan penelitian baru.
- c) Dapat dijadikan suatu penelitian yang dapat dikembangkan ke versi yang lebih detail atau lebih teruji.

3) ChatGPT

- a) Memberikan masukan-masukan yang dapat menjadi suatu pengembangan atau perubahan baru dalam mengatasi permasalahan penerimaan ChatGPT dalam sektor pendidikan.
- b) Menjadi salah satu bagian dari penelitian ini sebagai objek penelitian.

4) Sektor Pendidikan

- a) Dapat dijadikan sebagai informasi atau solusi dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.
- b) Dapat dijadikan sebagai informasi dalam penerimaan suatu teknologi pada berbagai sektor pendidikan di Indonesia.

1.6 Sistematika Penelitian

Keseluruhan penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang telah ditetapkan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama yaitu pendahuluan, akan berisikan informasi-informasi awal dari penelitian yang dilakukan seperti latar belakang penelitian,

rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ke-dua yaitu landasan teori, berisikan kerangka teori yang mendukung penelitian dalam segi pengetahuan ataupun berasal dari literatur-literatur yang teruji seperti artikel, makalah, jurnal ilmiah, buku, penelitian terdahulu dan sumber lainnya.

BAB III METODOLOGI

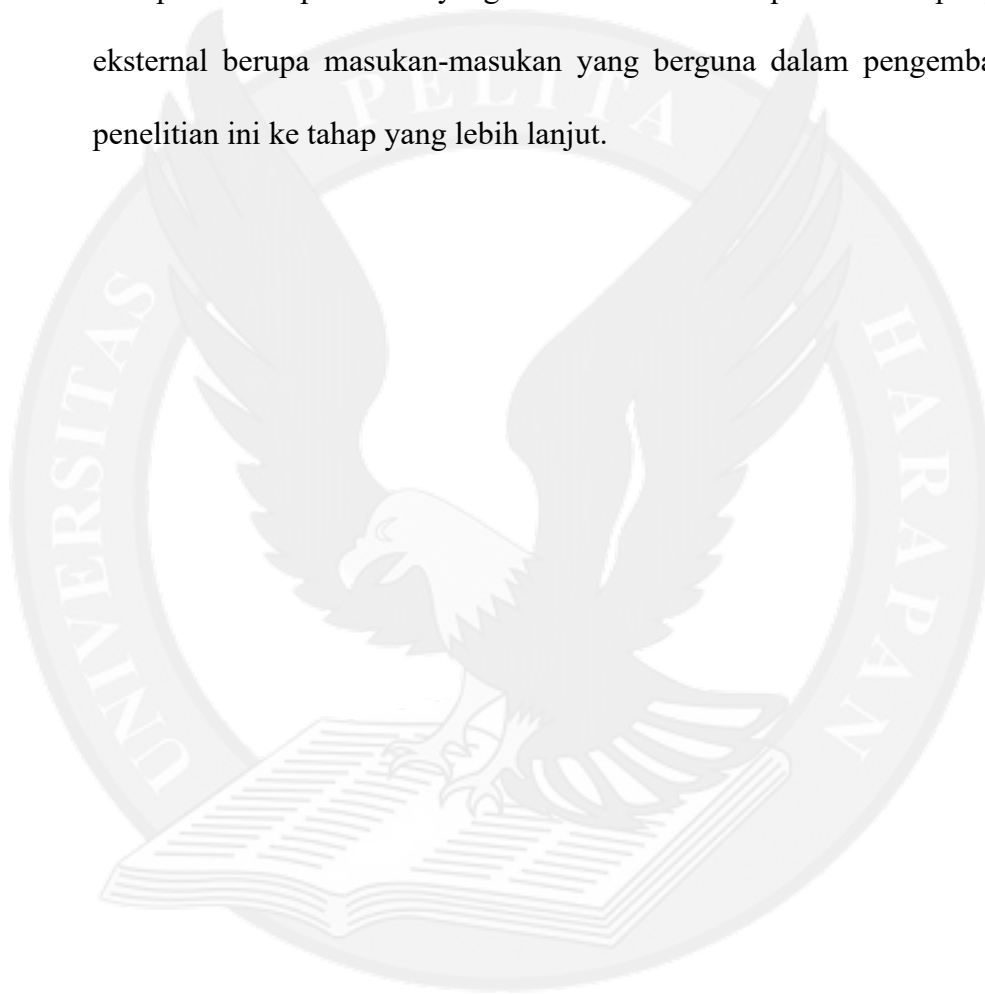
Pada bab ke-tiga yaitu metodologi, berisikan mengenai informasi atau kerangka terkait metodologi yang digunakan seperti kerangka berpikir, metode analisis yang digunakan yaitu model UTAUT-3, pembuatan hipotesis, penjelasan akan hasil data survei yang dikategorikan menjadi populasi maupun sampel, metode yang digunakan dalam pengumpulan data, tahapan strategi, dan metode yang digunakan dalam validasi dan pengujian data.

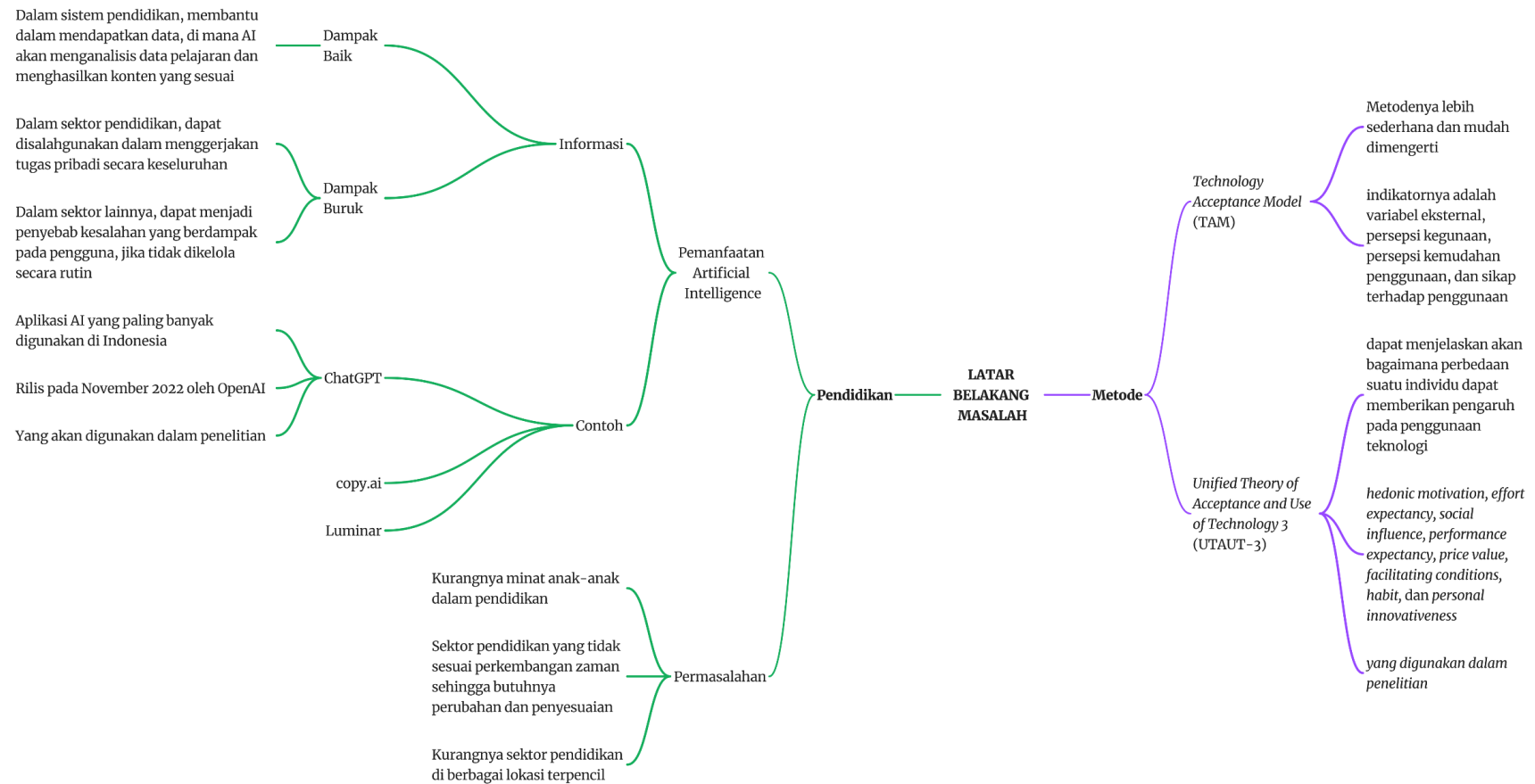
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ke-empat yaitu hasil dan pembahasan, berisikan kumpulan data yang telah dihasilkan sebelumnya, yang akan dijabarkan menjadi bahan pembahasan yang akan dianalisis, dan dilakukan pengujian berdasarkan dari metode yang dipilih dengan bantuan untuk pengolahannya yaitu SmartPLS 4.0.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir yaitu kesimpulan dan saran, berisikan kumpulan informasi dari hasil dan pembahasan yang telah didapatkan, lalu akan dirangkum menjadi informasi singkat yang menjawab tujuan penelitian, dan juga terdapat beberapa saran yang akan diberikan kepada beberapa pihak eksternal berupa masukan-masukan yang berguna dalam pengembangan penelitian ini ke tahap yang lebih lanjut.





Gambar 1.2 *Mind Map* Keseluruhan Permasalahan pada Penelitian