

ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI NIAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN CHATGPT PADA MAHASISWA MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2 TERMODIFIKASI

Farah Nur A'ini*¹, Intan Sartika Eris Maghfiroh², Yusi Tyroni Mursityo³

^{1,2,3} Universitas Brawijaya, Malang

Email: ¹farah.nuraini.fna@gmail.com, ²intansartika@ub.ac.id, ³yusi_tyro@ub.ac.id

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 21 Januari 2024, diterima untuk diterbitkan: 1 Agustus 2024)

Abstrak

ChatGPT yang diluncurkan oleh OpenAI pada November 2022, mengalami peningkatan pengguna yang signifikan. Sebagai model generatif, ChatGPT memudahkan penghasilan teks berdasarkan input pengguna, menawarkan manfaat potensial bagi mahasiswa dalam kegiatan akademis. Namun, penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan menimbulkan perbedaan pendapat terutama dalam pertimbangan akurasi dan etika. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerimaan ChatGPT oleh mahasiswa sebagai pemangku kepentingan yang mengadopsi ChatGPT dalam proses belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan ChatGPT menggunakan pendekatan kuantitatif dan berlandaskan pada model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Model tersebut mengintegrasikan enam variabel untuk memprediksi niat dan perilaku pengguna, yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, dan kebiasaan. Sampel terdiri dari 116 orang terdiri dari mahasiswa S1 dan Diploma Universitas Brawijaya. Data dalam riset ini dianalisis menggunakan SEM-PLS. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kebiasaan menjadi prediktor utama niat berperilaku ditunjukkan dengan nilai *t-statistic* yang lebih besar dibandingkan variabel lainnya, diikuti oleh motivasi hedonis dan kondisi yang memfasilitasi. Hal ini disebabkan oleh mahasiswa yang enggan menggunakan ChatGPT sebagai kebiasaan dengan menyoroti keterbatasan versi gratis ChatGPT serta dibutuhkannya pengetahuan untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan. Namun, karakter ChatGPT sebagai *chatbot* yang interaktif dan menyenangkan menjadi motivasi mahasiswa dalam menjadikan ChatGPT sebagai teman diskusi. Selain itu, perilaku penggunaan ChatGPT positif memengaruhi niat berperilaku.

Kata kunci: *ChatGPT, chatbot, UTAUT2, niat dan perilaku, mahasiswa, SEM-PLS*

ANALYSIS OF FACTORS INFLUENCING THE INTENTION AND USAGE BEHAVIOR OF CHATGPT AMONG STUDENTS USING A MODIFIED UTAUT2 MODEL

Abstract

ChatGPT who launched by OpenAI in November 2022, has seen a significant increase in users. As a generative model, ChatGPT facilitates text generation based on user input, offering potential benefits to students in academic activities. However, the use of ChatGPT in

*an educational context raises differences of opinion especially in accuracy and ethical considerations. Therefore, it is necessary to conduct further research on the acceptance of ChatGPT by students as stakeholders who adopt ChatGPT in their learning process. This study aims to analyze the factors that influence students' intention and behavior in utilizing ChatGPT using a quantitative approach and based on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) model. The model integrates six variables to predict user intention and behavior, namely performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, and habit. The sample consisted of 116 people from undergraduate and diploma students of Universitas Brawijaya. The data in this research was analyzed using SEM-PLS. The results of hypothesis testing show that habit is the main predictor of behavioral intention indicated by a larger *t*-statistic value than other variables, followed by hedonic motivation and facilitating conditions. This is caused by students who are reluctant to use ChatGPT as a habit by highlighting the limitations of the free version of ChatGPT and the need for knowledge to get the desired answer. However, ChatGPT's character as an interactive and fun chatbot motivates students to use ChatGPT as a discussion partner. In addition, ChatGPT usage behavior positively influences behavioral intention.*

Keywords: *ChatGPT, chatbot, UTAUT2, intention and behavior, students, PLS-SEM*

1. PENDAHULUAN

Teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah mengalami perkembangan pesat di era digital, seperti ChatGPT (*Chat-based Generative Pre-trained Transformer*) yang telah meraih popularitas yang signifikan. Dirilis pada November 2022, ChatGPT mencapai 100 juta pengguna dalam dua bulan pertama, dengan 1,6 miliar kunjungan bulanan global (Similarweb, 2023). ChatGPT menjadi platform AI paling banyak digunakan di Indonesia dengan 52% responden berdasarkan survei Populix. ChatGPT (*Chat-based Generative Pre-trained Transformer*) merupakan *chatbot* yang dibangun berdasarkan model bahasa besar yang dikembangkan oleh OpenAI. Alat ini dapat memberikan respon instan, saran yang dipersonalisasi, inspirasi kreatif, masukan profesional, dan kesempatan belajar dengan membantu penggunaannya menjelajahi berbagai topik baru (OpenAI, 2022).

ChatGPT banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pengalaman pendidikan. Mahasiswa dapat menggunakan ChatGPT untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas, mencari informasi, atau bahkan sebagai teman diskusi virtual secara praktis. Survei yang dilakukan oleh Study.com (2023) melaporkan bahwa 89% mengakui memanfaatkannya untuk menyelesaikan tugas dari dosen, 48% untuk mengerjakan ujian atau kuis dari rumah, 53% memanfaatkannya untuk mengerjakan tulisan, dan 22% untuk merencanakan kerangka tulisan. Penelitian yang dilakukan Yumna et al. (2024) pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia mengungkapkan bahwa sebanyak 66% responden menggunakan ChatGPT sebagai AI yang membantu mereka dalam mengerjakan tugas dengan frekuensi sering (lebih dari lima kali) sebesar 56%. Meskipun ChatGPT dianggap dapat meningkatkan kinerja mahasiswa, penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa ChatGPT terkadang menghasilkan jawaban yang tidak akurat dalam keadaan tertentu, seperti kutipan, referensi, kesimpulan ilmiah, atau ekspresi matematika (Lund et al., 2023; Sallam, 2023).

Di samping kepopuleran ChatGPT, beberapa lembaga pendidikan termasuk Los Angeles Unified School District dan New York City Department of Education, telah memblokir akses ke ChatGPT karena dianggap tidak mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis (Rozenzweig, 2023). Di Indonesia, Universitas Padjajaran

memberlakukan sanksi pengurangan nilai bagi mahasiswa yang menyalin jawaban dari ChatGPT (Ningrum, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Qadariah dan Mairisiska (2023) mendukung temuan bahwa mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan ChatGPT, karena dianggap dapat meningkatkan efektivitas dan keaktifan dalam belajar. Namun, mereka juga mengkhawatirkan risiko plagiat dan potensi penurunan keterampilan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Luthfiyyah et al. (2024) mengungkapkan pandangan serupa, di mana mahasiswa memiliki pandangan pro dan kontra terhadap kehadiran ChatGPT. Mereka khawatir bahwa penggunaan ChatGPT yang berlebihan dapat membuat generasi yang terlalu bergantung pada teknologi instan, sehingga membuat rasa malas yang berlebih.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk lebih memahami bagaimana mahasiswa menerima penggunaan ChatGPT, khususnya di Universitas Brawijaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan ChatGPT dengan menerapkan model UTAUT2 yang telah dimodifikasi. Objek utama adalah mahasiswa karena mahasiswa adalah pemangku kepentingan penting yang ingin memasukkan ChatGPT pada pendidikan mereka (Strzlecki, 2023). Model UTAUT2 hadir untuk konteks konsumen yang merupakan hasil dari peninjauan dan analisis terhadap delapan model penerimaan dan penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Dalam penelitian ini, variabel yang dipilih untuk menganalisis faktor-faktor yang mendorong penggunaan ChatGPT dalam proses belajar mahasiswa melibatkan *performance expectancy*, *effort expectancy*, *facilitating condition*, *social influence*, *habit*, *hedonic motivation*, *behavioral intention*, dan *use behavior*.

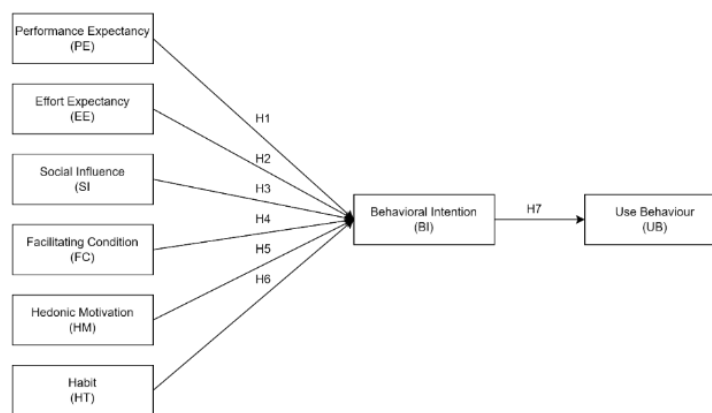
Berdasarkan penelitian tentang minat penggunaan ChatGPT pada pendidikan tinggi dengan kerangka model UTAUT, ditemukan variasi hasil yang berbeda. Kesamaan hasil variabel yang memengaruhi *behavioral intention* pada penelitian Rodriguez et al. (2023), Foroughi et al. (2023), dan Strzlecki (2023) adalah *performance expectancy* dan *hedonic motivation*. Sementara pada penelitian penggunaan *chatbot* pada pendidikan tinggi (Almahri et al., 2020; Rahim et al., 2022), memiliki kesamaan dengan ketiga penelitian sebelumnya dengan *performance expectancy* menjadi salah satu variabel yang memengaruhi *behavioral intention*. Variabel lainnya yang memengaruhi *behavioral intention* menghasilkan variasi hasil yang berbeda di setiap penelitian. Namun, tiga penelitian yang menggunakan *use behavior* menunjukkan bahwa variabel tersebut dipengaruhi oleh *behavioral intention*. Penelitian sejenis dilakukan pada mahasiswa akuntansi Politeknik Negeri Samarinda oleh Sampeallo, et al. (2024) menggunakan model UTAUT dan lebih spesifik mengukur efikasi dan capaian akademik dari mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel efikasi diri, capaian akademik, dan variabel akademik melalui variabel efikasi diri.

Performance expectancy dari Venkatesh et al. (2003) adalah tingkat kepercayaan dalam penggunaan sistem dapat memberikan keuntungan dalam kinerja, *effort expectancy* adalah tingkat kemudahan penggunaan sistem, *social influence* adalah pengaruh orang-orang penting terhadap individu dalam menggunakan sistem baru, dan *facilitating condition* adalah dukungan infrastruktur dan organisasi terhadap penggunaan sistem. *Hedonic motivation* menurut Venkatesh et al. (2012), adalah kesenangan atau kenikmatan dari sebuah teknologi dan *habit* adalah kecenderungan individu untuk melakukan perilaku secara otomatis karena pembelajaran. Hal yang diukur adalah *behavioral intention* atau niat individu untuk menggunakan suatu sistem di masa depan serta *use behavior* perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi informasi. Terdapat dua versi ChatGPT yang disediakan oleh OpenAI, yaitu ChatGPT 3.0 (kini versi 3.5) yang dapat diakses secara gratis, dan versi berbayar ChatGPT-4. ChatGPT-4, dengan biaya langganan 20 dolar per bulan, dihadirkan

dengan klaim bahwa ia lebih tepat, kreatif, dan mampu memberikan respon dalam konteks yang lebih panjang, serta mendukung masukan berupa gambar (OpenAI, 2022). Variabel yang tidak digunakan adalah value karena versi ChatGPT yang diteliti adalah versi yang tidak berbayar yaitu ChatGPT versi 3.0 – 3.5.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini merincikan langkah-langkah yang diterapkan dalam menginvestigasi adopsi ChatGPT dengan menerapkan model UTAUT2. Langkah awal yang diambil melibatkan mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, studi literatur dilakukan untuk mendalami teori yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Setelah mengumpulkan beberapa referensi, maka didapatkan model penelitian berikut yang sesuai dengan konteks penelitian.



Gambar 1. Model Penelitian

Uraian dari ketujuh hipotesis yang terdapat pada Gambar 1 adalah sebagai berikut:

H1: Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H2: Ekspektasi upaya (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H3: Pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H4: Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H5: Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H6: Kebiasaan (*habit*) berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa (*behavioral intention*).

H7: Niat perilaku (*behavioral intention*) berpengaruh positif terhadap perilaku mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT (*use behavior*).

Mahasiswa aktif Universitas Brawijaya yang pernah atau sedang menggunakan ChatGPT merupakan populasi yang dipilih dalam penelitian ini. Pemilihan Universitas Brawijaya didasarkan pada posisinya sebagai universitas dengan jumlah mahasiswa terbanyak kedua di Indonesia, sebagaimana dilansir dari website Jatim Network (2023). Menurut data PDDikti (2023), jumlah mahasiswa aktif Universitas Brawijaya pada semester ganjil 2023 mencapai 79.652 mahasiswa. Metode pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan tambahan kriteria mahasiswa S1 dan Diploma yang dipilih karena kesamaan karakteristiknya dalam mempelajari ilmu dari dasar atau umum. Minimal sampel yang diinginkan sejumlah

100 orang. Item kuesioner yang digunakan diadaptasi dari item Venkatesh et al. (2012). Kuesioner diuji validitas isinya terlebih dahulu dengan metode *expert judgement*. Terdapat lima skala likert yang digunakan, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Jumlah item yang digunakan pada kuesioner adalah sebanyak 26.

Uji pilot dilakukan dengan tujuan memastikan kuesioner dapat dipahami oleh responden dan mengevaluasinya. Hal ini penting agar data primer valid hasilnya dan responden tidak kebingungan saat mengisi kuesioner. Pengumpulan data dilakukan melalui Google Form dan disebarluaskan melalui media sosial. Selanjutnya, dilakukan analisis data menggunakan SEM-PLS. *Partial Least Squares* (PLS) adalah teknik statistika yang termasuk dalam kelompok SEM, dirancang khusus untuk mengatasi situasi khusus pada data regresi berganda (Abdillah & Jogiyanto, 2015). PLS-SEM fokus pada pengujian hubungan prediktif antar konstruksi untuk mengevaluasi adanya hubungan atau pengaruh antar konstruksi. Analisis ini melibatkan uji *outer model* untuk pengujian validitas dan realibilitas. Lalu, dilakukan uji *inner model* untuk menguji hipotesis dan kelayakan model. Penutup dari penelitian ini melibatkan penyimpulan berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, disertai dengan saran untuk penelitian masa depan yang serupa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pilot Study

Pilot study dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner pada 30 orang responden. Setelah melakukan *pilot study*, didapatkan hasil yang valid dan reliabel untuk semua indikator dan variabel. Seluruh indikator telah berada di atas 0,361 sebagai syarat R tabel. Seluruh variabel juga memenuhi kriteria *alpha cronbach* di atas 0,7, dengan PE = 0,705; EE = 0,778; SI = 0,838; FC = 0,637; HM = 0,823; HT = 0,863; BI = 0,846; dan UB = 1,000. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian siap digunakan untuk pengumpulan data.

3.2 Hasil Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan Google Form dan berhasil mengumpulkan sebanyak 116 respon. Responden didominasi oleh perempuan sebanyak 73 orang (62,9%) dan laki-laki sejumlah 43 orang (37,1%). Usia 21 tahun mendominasi dengan jumlah 57 orang (49,31 %) lalu disusul dengan usia 22 tahun dengan jumlah 25 orang (21,55%). Usia lainnya dengan jumlah yang berurutan adalah usia 20 tahun dengan 17 orang, usia 19 sejumlah 7 orang, usia 23 sejumlah 6 orang, usia 18 sejumlah 3 orang, dan usia 24 sejumlah 1 orang. Angkatan yang mendominasi dalam mengisi kuesioner adalah angkatan 2020 sebanyak 71 orang (61,2 %). Lalu, angkatan 2021 sejumlah 16 orang (13,8 %), angkatan 2019 sejumlah 14 orang (12,1%), angkatan 2023 sejumlah 9 orang (7,8%), dan angkatan 2022 sebanyak 6 orang (5,2%). Terkait demografi fakultas, responden sudah mewakili seluruh fakultas yang ada dengan responden terbanyak adalah dari Fakultas Ilmu Komputer sebanyak 27 orang (23,27%).

3.3 Hasil Analisis Model Pengukuran (*Outer Model*)

Analisis PLS-SEM dilakukan menggunakan alat Smart-PLS untuk uji *outer model* terlebih dahulu. Analisis *outer model* terdiri dari validitas konvergen, diskriminan, dan uji realibilitas. Pengujian validitas konvergen yang pertama dilakukan dengan memeriksa nilai *outer loading* masing-masing item dan nilai AVE setiap variabel.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Item	Outer Loading	AVE
Performance Expectancy	PE1	0,829	0,600
	PE2	0,771	
	PE3	0,792	
	PE4	0,701	
Effort Expectancy	EE1	0,868	0,621
	EE2	0,765	
	EE3	0,720	
	EE4	0,792	
Social Influence	SI1	0,843	0,783
	SI2	0,913	
	SI3	0,897	
Facilitating Condition	FC1	0,704	0,636
	FC2	0,738	
	FC3	0,932	
Hedonic Motivation	HM1	0,920	0,774
	HM2	0,942	
	HM3	0,768	
Habit	HT1	0,904	0,788
	HT2	0,893	
	HT3	0,869	
	HT4	0,885	
Behavioral Intention	BI1	0,919	0,846
	BI2	0,934	
	BI3	0,907	
Use Behavior	UB1	1,000	

Hasil dari uji validitas konvergen ditunjukkan pada Tabel 1. *Outer loading* harus melebihi nilai 0,7 untuk dianggap dapat diterima dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) harus melebihi nilai 0,5 sebagaimana dijelaskan dalam Abdillah dan Jogiyanto (2015). Terdapat 1 item yaitu item FC4 yang belum memenuhi syarat *outer loading* dengan nilai 0,123 di bawah 0,7. Hal ini dapat disebabkan bahwa pernyataan FC4 tidak memiliki pengaruh. Apabila skor *loading* indikator di bawah 0,5, maka indikator tersebut bisa dieliminasi dari konstruksya karena tidak memberikan kontribusi yang signifikan atau tidak terangkum (*load*) dalam konstruk yang seharusnya diwakili (Abdillah & Jogiyanto, 2015). Indikator tersebut dihapus agar tidak memengaruhi proses selanjutnya. Pada Tabel 1, seluruh *outer loading* sudah memiliki skor di atas 0,7 serta telah memiliki nilai AVE yang baik, yakni melebihi 0,5. Oleh karena itu, item lainnya sudah valid untuk mengukur setiap variabel dan siap dilakukan pengujian selanjutnya.

Tabel 2. Kriteria Fornell-Larcker

	BI	EE	FC	HM	HT	PE	SI	UB
BI	0,920							
EE	0,249	0,788						
FC	0,199	0,593	0,798					
HM	0,424	0,550	0,502	0,880				
HT	0,727	0,222	0,052	0,347	0,888			
PE	0,355	0,573	0,436	0,639	0,388	0,775		
SI	0,270	0,291	0,242	0,305	0,222	0,346	0,885	
UB	0,505	0,231	0,118	0,381	0,623	0,384	0,076	1,000

Selanjutnya, validitas diskriminan ditentukan dengan menggunakan kriteria *Fornell-Larcker* dan *cross-loading*. Pada hasil yang sudah diuji pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel mempunyai nilai AVE yang lebih besar dibandingkan dengan korelasi antar variabel lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa variabel-variabel ini memenuhi kriteria *Fornell-larcker* (Abdillah & Jogiyanto, 2015).

Tabel 3. Hasil Pengujian *Cross Loading*

	BI	EE	FC	HM	HT	PE	SI	UB
BI1	0,919	0,233	0,255	0,426	0,623	0,380	0,271	0,447
BI2	0,934	0,231	0,238	0,383	0,649	0,343	0,241	0,460
BI3	0,906	0,223	0,065	0,364	0,728	0,261	0,234	0,486
EE1	0,285	0,868	0,463	0,482	0,257	0,525	0,277	0,314
EE2	0,130	0,765	0,452	0,393	0,085	0,403	0,214	0,063
EE3	0,098	0,720	0,587	0,457	0,130	0,498	0,228	0,183
EE4	0,175	0,792	0,466	0,414	0,151	0,387	0,186	0,072
FC1	0,056	0,372	0,705	0,346	-0,079	0,308	0,106	0,088
FC2	0,108	0,573	0,737	0,333	-0,013	0,305	0,141	0,069
FC3	0,225	0,499	0,932	0,488	0,102	0,415	0,259	0,117
HM1	0,375	0,561	0,500	0,920	0,303	0,591	0,327	0,295
HM2	0,448	0,526	0,455	0,942	0,404	0,617	0,278	0,391
HM3	0,267	0,331	0,363	0,768	0,160	0,461	0,184	0,315
HT1	0,672	0,321	0,183	0,399	0,904	0,485	0,273	0,605
HT2	0,585	0,238	0,036	0,324	0,893	0,359	0,254	0,577
HT3	0,633	0,173	0,007	0,235	0,869	0,268	0,083	0,484
HT4	0,682	0,063	-0,043	0,273	0,885	0,263	0,179	0,545
PE1	0,328	0,489	0,347	0,485	0,334	0,829	0,239	0,359
PE2	0,256	0,367	0,355	0,543	0,241	0,771	0,327	0,264
PE3	0,300	0,458	0,356	0,512	0,366	0,792	0,225	0,300
PE4	0,178	0,475	0,288	0,448	0,233	0,701	0,329	0,246
SI1	0,217	0,273	0,214	0,306	0,194	0,292	0,843	0,066
SI2	0,248	0,234	0,215	0,253	0,173	0,340	0,913	0,064
SI3	0,249	0,269	0,213	0,256	0,222	0,287	0,897	0,072
UB	0,505	0,231	0,118	0,381	0,623	0,384	0,076	1,000

Nilai *cross-loading* untuk setiap indikator yang terkait dengan variabel laten harus di atas nilai indikator dengan variabel laten di blok lainnya dan harus melampaui ambang batas 0,7 (Ghozali & Latan, 2015). Berdasarkan uji yang telah dilakukan, indikator telah menunjukkan nilai *cross-loading* yang lebih besar dari variabel lainnya dan melebihi ambang batas 0,7 yang dapat dilihat pada Tabel 3. Oleh karena itu, semua variabel laten bersama dengan indikatornya masing-masing, memenuhi syarat validitas diskriminan.

Perhitungan nilai reliabilitas komposit dan *alpha cronbach* yang di atas 0,7 digunakan untuk menguji keandalan hasil pengukuran (Abdillah & Jogiyanto, 2015). Pada informasi yang ditunjukkan pada Tabel 4, nilai reliabilitas komposit dan nilai *alpha cronbach* melebihi 0,7. Artinya, setiap item konsisten atau reliabel dalam mengukur variabel yang dituju. Semua variabel telah memenuhi reliabilitas dan dapat dilanjutkan ke langkah berikutnya.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Composite Reliability	Alpha Cronbach
	>0,7	>0,7
<i>Performance Expectancy</i>	0,857	0,782
<i>Effort Expectancy</i>	0,867	0,814
<i>Social Influence</i>	0,915	0,861
<i>Facilitating Conditions</i>	0,838	0,753
<i>Hedonic Motivation</i>	0,911	0,854
<i>Habit</i>	0,937	0,910
<i>Behavioral Intention</i>	0,943	0,909

3.4 Hasil Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

Setelah seluruh item dipastikan valid dan reliabel, maka dilanjutkan ke analisis *inner model*. Uji *path coefficients* dilakukan dengan melakukan proses *bootstrapping* menggunakan *one-tailed* karena hipotesis terarah dengan nilai signifikan 5%. Pada tingkat signifikansi alfa 5% dan kekuatan 80%, nilai statistik T diharapkan melebihi 1,96 untuk uji hipotesis dua arah (*two-tailed*) dan melebihi 1,64 untuk uji hipotesis satu arah (*one-tailed*) (Hair et al., 2008) dikutip dalam Abdillah & Jogiyanto (2015). Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat empat hipotesis diterima ($P < 0,05$ dan $T\text{-statistics} > 1,64$) yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Path Coefficient	T-Statistics	P Values	Hasil
H1	PE -> BI	-0,073	0,876	0,190	Ditolak
H2	EE -> BI	-0,052	0,677	0,249	Ditolak
H3	SI -> BI	0,075	0,978	0,164	Ditolak
H4	FC -> BI	0,116	1,725	0,042	Diterima
H5	HM -> BI	0,182	2,130	0,017	Diterima
H6	HT -> BI	0,681	9,943	0,000	Diterima
H7	BI -> UB	0,505	8,320	0,000	Diterima

Tolak ukur dari pengujian *effect size* adalah nilai batas sekitar 0,02 untuk dampak kecil, 0,15 untuk dampak menengah, dan 0,35 untuk dampak besar (Ghozali & Latan, 2015). Dari hasil pengujian *effect size*, terdapat satu jalur dengan pengaruh besar, yaitu dari HT ke BI (0,865). Selain itu, terdapat dua jalur dengan pengaruh menengah, yaitu dari HM ke BI (0,039) dan dari BI ke UB (0,343). Sementara itu, jalur lainnya memiliki pengaruh yang lebih kecil dengan EE->BI (0,003), FC->BI (0,018), PE->BI (0,006), dan SI->BI (0,011).

Dalam uji kelayakan model yang dilakukan dengan *R-Square* mendapatkan hasil bahwa nilai R untuk variabel *behavioral intention* (BI) adalah 0,553 (55,3%), sementara nilai R untuk variabel *use behavior* (UB) adalah 0,249 (24,9%). Secara berurutan, *R-square* sebesar 0,75, 0,50, dan 0,25 menunjukkan bahwa model memiliki kekuatan tinggi, moderat, dan rendah (Ghozali & Latan, 2015). Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan varian dari BI bersifat moderat, mencapai 55,3%. Sebaliknya, kemampuan variabel independen dalam menjelaskan varian dari UB bersifat lemah, yakni sebesar 24,9%. Uji *predictive relevance* juga menunjukkan bahwa kedua variabel dependen BI dan UB memiliki keterkaitan prediktif dengan nilai di atas 0. Nilai ambang batas dari pengujian ini adalah di atas nol (Gozali & Latan, 2015). Nilai *predictive relevance* BI sebesar 0,520 dan UB sebesar 0,331.

3.5. Pembahasan

Ekspektasi kinerja ditemukan tidak memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku mahasiswa dalam menggunakan ChatGPT (*behavioral intention*). Temuan ini tidak sejalan

dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti Almahri et al. (2020), Rahim et al. (2022), dan Foroughi et al. (2023), yang menemukan adanya pengaruh positif dimana pengguna ingin menggunakan ChatGPT karena kinerjanya yang bermanfaat. Pada penelitian ini, responden mengakui manfaat dan kinerja baik dari ChatGPT dalam memberikan jawaban cepat, kreatif, dan sebagai teman diskusi dengan mayoritas jawaban setuju hingga sangat setuju. Beberapa faktor mungkin menyebabkan ketidaksesuaian temuan, termasuk ketidakpuasan terhadap kinerja ChatGPT, terutama versi gratisnya yang memiliki keterbatasan kemampuan. Batasan yang telah disebutkan sebelumnya, seperti jawaban yang tidak akurat dalam konteks tertentu (seperti kutipan, referensi, kesimpulan ilmiah, atau ekspresi matematika) (Lund et al., 2023; Sallam, 2023), dapat memengaruhi ekspektasi kinerja. Hal ini didukung oleh pernyataan responden dari pertanyaan terbuka dengan menyatakan ketidakpuasan terhadap keakuratan dan data yang belum diperbarui yang diberikan oleh ChatGPT. Selain itu, keberadaan pesaing AI yang menyediakan fitur yang belum dimiliki oleh ChatGPT juga dapat memengaruhi niat perilaku penggunaan ke depannya.

Ekspektasi usaha juga ditemukan tidak memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) yang konsisten dengan penelitian Rahim et al. (2022) dan Melian et al. (2021). Jika penggunaan *chatbot* membutuhkan usaha yang besar, kemungkinan siswa akan enggan mengadopsi teknologi tersebut (Rahim et al., 2022). Menurut temuan Melian et al. (2021), fungsi serta tampilan antarmuka yang simpel, pencarian yang mudah, dan interaksi obrolan yang alami pada *virtual assistant* tidak memerlukan peningkatan apapun untuk pengguna dengan pengetahuan teknis. Meskipun ekspektasi usaha tidak berpengaruh pada niat penggunaan, responden memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan ChatGPT. Hanya saja, beberapa responden menginginkan panduan atau *keyword* yang efektif untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan.

Variabel pengaruh sosial ditemukan tidak memiliki pengaruh positif terhadap niat perilaku. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Foroughi et al. (2023), Rahim et al. (2022), dan Almahri et al. (2020). Penyebabnya dapat dikaitkan dengan kecenderungan siswa yang lebih mengandalkan pengalaman dan pandangan pribadi mereka mengenai kegunaan dan kemudahan penggunaan, dibandingkan dengan opininya dari teman sebaya atau jejaring sosial (Foroughi et al., 2023). Rahim et al. (2022) juga menyatakan bahwa dalam penggunaan *chatbot*, mahasiswa tidak membutuhkan penguatan sosial sehingga tidak dipengaruhi oleh pendapat, saran, dan rekomendasi orang lain saat mereka berpikir bahwa mereka harus mengadopsi *chatbot*.

Kondisi yang memfasilitasi ditemukan berpengaruh positif terhadap niat perilaku (*behavioral intention*). Hal ini sejalan dengan penelitian Alam et al. (2020) yang menyatakan bahwa dengan dukungan infrastruktur organisasi, karyawan dapat sangat termotivasi untuk menggunakan kecerdasan buatan di tempat kerja. Responden sudah memiliki sumber daya yang kompatibel dan merasa sudah memiliki pengetahuan untuk mengakses ChatGPT. Oleh karena itu, semakin meningkatnya ketersediaan sumber daya dalam mengakses ChatGPT, maka niat perilaku penggunaan ChatGPT pada mahasiswa akan meningkat. Sumber daya dapat berupa *prompt* untuk mendapat jawaban yang sesuai.

Motivasi hedonis ditemukan berpengaruh positif terhadap niat perilaku (*behavioral intention*). Temuan ini sejalan dengan temuan Foroughi et al. (2023) dan Strzlecki (2023) yang menemukan adanya pengaruh signifikan. Siswa cenderung menganggap percakapan dengan AI ini menyenangkan dan menghibur, mungkin karena antarmuka berbasis dialog yang memfasilitasi interaksi dengan pengguna dan memungkinkan berbagai jenis percakapan dalam batas yang telah ditetapkan oleh penulis ChatGPT (Strzlecki, 2023). Hasil ini menggambarkan bahwa siswa lebih bersedia menggunakan ChatGPT dalam kegiatan pendidikan ketika interaksi dengan alat tersebut memberikan pengalaman menyenangkan (Foroughi et al., 2023).

Variabel kebiasaan juga ditemukan berpengaruh positif terhadap niat perilaku (*behavioral intention*). Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dalam mengadopsi teknologi baru dan bahwa frekuensi penggunaannya berperan dalam membentuk perilaku kebiasaan (Strzlecki, 2023). Jawaban responden mengenai variabel *habit* pada semua itemnya mayoritas terdapat pada angka 2 yaitu “kurang setuju”. Hal ini signifikan terhadap *behavioral intention*, responden tidak ingin menjadikan penggunaan ChatGPT sebagai sebuah kebiasaan pada pendidikan. Beberapa faktor dapat menjadi penyebab fenomena ini, salah satunya adalah keterbatasan kinerja dari ChatGPT yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, apabila pengguna sudah merasa nyaman dan terbiasa dengan penggunaan ChatGPT, mereka cenderung untuk lebih sering menggunakan layanan tersebut.

Hasil pada temuan ini juga menunjukkan bahwa variabel *behavioral intention* memiliki pengaruh positif terhadap *use behavior*. Rahim et al. (2022) menyatakan bahwa siswa berniat untuk menggunakan *chatbot* jika diperlukan. Komitmen penggunaan ChatGPT dicerminkan dari niat penggunaannya. Hal ini dicerminkan dari jawaban mayoritas pengguna pada *use behavior* dengan intensitas penggunaan ChatGPT beberapa seminggu sekali. Oleh karena itu, perilaku penggunaan ChatGPT akan meningkat seiring dengan peningkatan niat penggunaan ChatGPT oleh mahasiswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku mahasiswa Universitas Brawijaya (UB) dalam menggunakan ChatGPT, diperoleh temuan menarik. Hasil analisis faktor menggunakan model UTAUT2 yang dimodifikasi dengan analisis SEM-PLS menunjukkan bahwa variabel yang memengaruhi *behavioral intention* adalah *habit* dengan efek yang besar diikuti oleh *hedonic motivation* dengan efek menengah dan *facilitating condition* dengan efek yang kecil. Lalu, *behavioral intention* juga berpengaruh positif terhadap *use behavior*. Temuan yang menarik adalah meskipun mahasiswa mengakui manfaat ChatGPT, ekspektasi kinerja tidak menjadi faktor penentu. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan versi gratis ChatGPT, seperti ketidakakuratan jawaban dalam konteks tertentu. Selain itu, mahasiswa cenderung lebih mengandalkan pengalaman pribadi daripada opini teman sejawat dalam memutuskan untuk menggunakan ChatGPT. Kondisi yang memfasilitasi, seperti ketersediaan sumber daya dan dukungan infrastruktur, terbukti meningkatkan niat penggunaan ChatGPT. Hal ini menunjukkan pentingnya menyediakan lingkungan yang mendukung bagi mahasiswa untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi ini. Motivasi hedonis juga berperan penting, di mana mahasiswa cenderung menggunakan ChatGPT karena pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Niat untuk menggunakan ChatGPT secara langsung memengaruhi perilaku penggunaan. Mahasiswa yang memiliki niat yang kuat cenderung menggunakan ChatGPT lebih sering.

Namun, hasil ini tidak dapat digeneralisasi karena keterbatasan sampel dan juga kekurangan lainnya seperti ukuran kebaikan model serta tidak adanya variabel moderasi. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pemilihan populasi dan sampel yang lebih representatif serta proporsional untuk memastikan hasil yang dapat digeneralisasi. Disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan memperluas cakupan data. Model UTAUT2 yang digunakan perlu ditinjau ulang, khususnya terkait validitas variabel dan indikator, serta mempertimbangkan penambahan variabel tambahan dan moderasi. Lalu, perlu diperhatikan keberagaman kata dalam penyusunan kuesioner untuk menghindari bias interpretasi pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, W., & Hartono, J. 2015. Partial least square (PLS) Alternatif Structural equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis. Yogyakarta: Penerbit Andi, 22, 103-150.

- Alam, M. S., Dhar, S. S., & Munira, K. S. 2020. HR Professionals' intention to adopt and use of artificial intelligence in recruiting talents. *Business Perspective Review*, 2(2), 15-30. <https://doi.org/10.38157/business-perspective-review.v2i2.122>
- Almahri, F. A. J., Bell, D., & Merhi, M. 2020. Understanding student acceptance and use of chatbots in the United Kingdom universities: a structural equation modelling approach. In 2020 6th International Conference on Information Management (ICIM) (pp. 284-288). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICIM49319.2020.244712>
- Foroughi, B., Senali, M. G., Iranmanesh, M., Khanfar, A., Ghobakhloo, M., Annamalai, N., & Naghmeh-Abbaspour, B. 2023. Determinants of Intention to Use ChatGPT for Educational Purposes: Findings from PLS-SEM and fsQCA. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2226495>
- Ghozali, I., & Latan, H. 2015. Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- JN, Miftahul Huda. (2023). Universitas Brawijaya Malang Nomor 2 Ini 5 Kampus dengan Mahasiswa Terbanyak di Indonesia Tembus Jutaan?. *Jatimnetwork.com*. Tersedia di <<https://www.jatimnetwork.com/pendidikan/437910508/universitas-brawijaya-malang-nomor-2-ini-5-kampus-dengan-mahasiswa-terbanyak-di-indonesia-tembus-jutaan?page=2>> [Diakses 18 september 2023].
- Lund, B. D., & Wang, T. 2023. Chatting about ChatGPT: how may AI and GPT impact academia and libraries?. *Library Hi Tech News*, 40(3), 26-29. <https://doi.org/10.1108/LHTN-01-2023-0009>
- Luthfiyyah, K., Zhafira, L., Nurani, S., & Giwangsa, S. F. (2024). Analisis Peran Artificial Intelligence (AI): ChatGPT dalam Perkuliahan di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5282-5290. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13221>
- Mairisiska, T., & Qadariah, N. (2023). Persepsi mahasiswa ftik iain kerinci terhadap penggunaan chatgpt untuk mendukung pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 107-124. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i2.2653
- Melián-González, S., Gutiérrez-Taño, D., & Bulchand-Gidumal, J. 2021. Predicting the intentions to use chatbots for travel and tourism. *Current Issues in Tourism*, 24(2), 192-210. <https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1706457>
- Naurah, Nada. 2023. Daftar Platform AI yang Paling Sering Digunakan di Indonesia, ChatGPT Teratas. GoodStats. Tersedia di: <<https://goodstats.id/article/daftar-platform-ai-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia-chatgpt-teratas-DPyuE>> [Diakses 22 Agustus 2023]
- Ningrum, M. K. 2023. Dosen Unpad Kurangi Nilai Mahasiswa yang Salin Persis Jawaban dari ChatGPT. Tempo.Co. Tersedia di: <<https://tekno.tempo.co/read/1691769/dosen-unpad-kurangi-nilai-mahasiswa-yang-salin-persis-jawaban-dari-chatgpt>> [Diakses 20 Agustus 2023]
- OpenAI. 2022. Introducing ChatGPT. OpenAI. Tersedia di: <<https://openai.com/blog/chatgpt>> [Diakses 14 Juli 2023]
- PDDikti. (2023). Universitas Brawijaya. PDDikti. Tersedia di: <https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/OTIBM0I3QUYtNjQ3MC00RDE4LThCMDYtMDk5NDFFNjYzQjA3> [Diakses 10 Oktober 2023]
- Rahim, N. I. M., Iahad, N. A., Yusof, A. F., & Al-Sharafi, M. A. 2022. AI-Based chatbots adoption model for higher-education institutions: A hybrid PLS-SEM-Neural network modelling approach. *Sustainability*, 14(19), 12726. <https://doi.org/10.3390/su141912726>

- Rosenzweig-Ziff, D. 2023. New York City blocks use of the ChatGPT bot in its schools. Tersedia di: <<https://www.washingtonpost.com/education/2023/01/05/nyc-schools-ban-chatgpt/>> [Diakses 15 Juli 2023]
- Sallam, M. 2023. ChatGPT utility in healthcare education, research, and practice: systematic review on the promising perspectives and valid concerns. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 6, p. 887). MDPI. <https://doi.org/10.3390/healthcare11060887>
- Sampeallo, Y. G., Nayottama, A. S., & Hasiara, L. O. (2024). Analisis Pengaplikasian Model Utaut pada Penggunaan Chatbot Kecerdasan Buatan dalam Mengukur Efikasi Diri & Capaian Akademik Mahasiswa Akuntansi. *Simposium Nasional Akuntansi Vokasi (SNAV) XII, 1*, 493-505. Tersedia di: <<https://ocs.polije.ac.id/index.php/psnav/article/view/58>>
- Similarweb. 2023. chatgpt.com. Similarweb. Tersedia di: <<https://www.similarweb.com/website/chatgpt.com>> [Diakses 30 Agustus 2023]
- Strzelecki, A. 2023. To use or not to use ChatGPT in higher education? A study of students' acceptance and use of technology. *Interactive Learning Environments*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2209881>
- Study.com. 2023. *Productive Teaching Tool or Innovative Cheating?*. Study.com. Tersedia di: <<https://study.com/resources/perceptions-of-chatgpt-in-schools>> [Diakses 30 Agustus 2023]
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. 2003. User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425-478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. 2012. Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS quarterly*, 157-178.
- Yumna, Y. S. H., Bukhori, M. W., Giyaatsusshidqi, M., & Agustina, N. (2024). Implementasi Penggunaan AI Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2023. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 50-55. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i2.1629>