

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kemajuan teknologi kecerdasan buatan semakin berkembang pesat, penerapannya yang semakin luas telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Cope, dkk (2020) mendefinisikan Kecerdasan buatan (AI) adalah transposisi makna yang melampaui kemampuan manusia dalam bahasa alami, gambar dan penglihatan menggunakan media digital. Salah satu contoh AI yang populer saat ini yaitu ChatGPT. Model ChatGPT terkenal karena keahliannya untuk melakukan berbagai tugas bahasa, seperti peringkasan, penerjemahan, menjawab pertanyaan dan pembuatan teks tanpa pelatihan khusus untuk tugas tertentu (Cotton dkk, 2023). Keunggulan ini menjadikan ChatGPT sebagai alat yang semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti komunikasi, pendidikan dan bisnis.

Di sisi lain, penggunaan *ChatGPT* menimbulkan dilema. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT menawarkan banyak manfaat bagi siswa yaitu mengajukan pertanyaan yang tajam, mengevaluasi informasi dan membantu memahami materi (Guo & Lee, 2023). Namun ini berbeda dengan pendapat Lim, dkk (2023) bahwa terdapat empat paradoks dalam AI *generative*, yaitu AI bisa sebagai teman atau musuh, mampu atau tergantung, dapat diakses atau membatasi dan populer atau dilarang. Paradoks tersebut mencerminkan

kompleksitas peran AI dalam kehidupan manusia, di mana keberadaannya dapat memberikan manfaat signifikan namun juga memunculkan tantangan etis, sosial dan psikologis yang perlu diatasi. Neumann, dkk (2023) juga menyoroti potensi dampak buruk AI terhadap hasil pendidikan dan keterampilan siswa, khususnya pemikiran kritis yang diakibatkan dari jawaban yang mudah diperoleh, sehingga siswa kurang terdorong untuk mencari solusi kreatif atau memecahkan masalah secara mandiri. Salah satu dampak lain yang perlu diperhatikan yaitu meningkatnya tingkat kemalasan siswa yang dikarenakan ChatGPT. Sejalan dengan Saraswati, dkk (2023) Ketersediaan ChatGPT sebagai sumber informasi yang cepat dan mudah dapat mengurangi motivasi siswa untuk melakukan riset dan pemahaman mandiri.

Jumlah pengguna ChatGPT mengalami peningkatan yang pesat sejak diluncurkannya pada November 2022 dengan 1 juta pengguna hanya dalam lima hari (Mortensen, 2024). Berdasarkan hasil survei dari *Boston Consulting Group* (BCG) yang dikutip oleh CNBC Indonesia pada 3 September 2024, Indonesia menempati peringkat keenam sebagai negara dengan jumlah pengguna ChatGPT terbanyak di dunia, dengan kontribusi sebesar 32%. Data ini selaras dengan informasi dari laman kbr.id yang mencatat bahwa pada Desember 2024, sekitar 87% pelajar di Indonesia telah menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) termasuk ChatGPT dalam kegiatan pembelajaran. Pada konteks ini, niat perilaku (*behavioral intention*) berperan penting sebagai aspek yang menggambarkan seberapa besar keinginan atau kecenderungan individu untuk menggunakan suatu teknologi seperti ChatGPT (Venkatesh dkk, 2003).

Berdasarkan data primer yang peneliti peroleh melalui penyebaran kuesioner, diketahui bahwa dari 33 siswa perempuan SMA Muhammadiyah 10 Surabaya, sebanyak 66% memiliki niat untuk memanfaatkan ChatGPT dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Padahal, siswa seharusnya tidak memiliki niat menggunakan ChatGPT dalam mengerjakan tugas, karena dengan adanya niat penggunaan tersebut dikhawatirkan dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir siswa secara mendalam (Sugiarto & Suhono, 2023).

Fenomena niat penggunaan teknologi dapat dijelaskan melalui konsep *behavioral intention to use*, yaitu kecenderungan individu untuk melakukan suatu perilaku teknologi di masa mendatang (Venkatesh & Bala, 2008). Menurut *Theory of Reasoned Action* (TRA), niat berperilaku dibentuk oleh dua komponen utama, yaitu sikap terhadap perilaku dan norma subjektif (Fishbeinn & Ajzen, 1975). Sikap terhadap perilaku mencerminkan sejauh mana individu memiliki penilaian positif atau negatif terhadap penggunaan suatu teknologi, semakin positif sikap terhadap manfaat dan kemudahan teknologi, semakin besar niat untuk menggunakannya, sedangkan norma subjektif merujuk pada tekanan sosial dari orang-orang yang dianggap penting, misalnya teman sebaya, guru, atau keluarga yang dapat mendorong atau menahan individu untuk menggunakan teknologi (Fishbeinn & Ajzen, 1975).

Model *Theory of Reasoned Action* (TRA) kemudian dikembangkan dalam *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) yang menekankan bahwa niat menggunakan teknologi terbentuk melalui keyakinan individu terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan

(*perceived ease of use*). Kedua faktor utama *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) tersebut selanjutnya diuraikan ke dalam sejumlah determinan yang lebih spesifik, yaitu komponen dari aspek *perceived usefulness* meliputi *perceived ease of use, subjective norm, image, job relevance, output quality* dan *result demonstrability*. Sementara itu, aspek *perceived ease of use* terdiri dari *computer self efficacy, perception of external control, computer anxiety, computer playfulness, perceived enjoyment* dan *objective usability* (Venkatesh & Bala, 2008). Konstruk-konstruktur tersebut berperan penting dalam membentuk niat perilaku (*behavioral intention*) untuk menggunakan teknologi, termasuk *ChatGPT* dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti tertarik meneliti faktor *computer self efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer atau sistem teknologi dan faktor *subjective norm*, yaitu sejauh mana individu merasa orang di sekitarnya penting dalam mendorong penggunaan teknologi (Venkatesh & Bala, 2008). Pemilihan kedua variabel ini didasarkan pada alasan bahwa penerimaan teknologi tidak hanya ditentukan oleh faktor internal seperti kepercayaan diri dalam mengoperasikan teknologi, tetapi juga oleh faktor sosial dari lingkungan sekitar. Penelitian Ou, dkk (2022) menunjukkan bahwa semakin kuat *subjective norm*, semakin besar kemungkinan individu mengikuti perilaku yang disarankan oleh lingkungan sosialnya, seperti pengaruh teman sebaya dalam penggunaan teknologi. Di sisi lain, Li, dkk (2024) menyatakan bahwa *computer self efficacy* berperan penting dalam membentuk persepsi kemudahan penggunaan, yang pada akhirnya

meningkatkan niat individu dalam menggunakan sistem teknologi tertentu. Berdasarkan hal tersebut, kedua variabel ini dinilai relevan dalam konteks penggunaan teknologi seperti ChatGPT, karena siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan pribadinya, tetapi juga oleh tekanan dan dorongan sosial dari teman-teman sebayanya.

Computer self efficacy (CSE) merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer atau teknologi tertentu untuk menyelesaikan tugas (Venkatesh & Bala, 2008). Pada kerangka *Technology Acceptance Model 3* (TAM3), *computer self efficacy* diyakini memengaruhi persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yang pada akhirnya berdampak pada niat perilaku dalam menggunakan suatu teknologi (Venkatesh & Bala, 2008). Namun, dalam konteks pembelajaran saat ini, siswa tidak hanya menggunakan komputer, tetapi juga berbagai perangkat digital dan aplikasi berbasis AI. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan istilah *digital self efficacy* sebagai penyesuaian, agar lebih sesuai dengan konteks penggunaan teknologi digital modern. Menurut Ulfert-Blank dan Schmidt (2022) *digital self efficacy* yaitu persepsi individu terhadap keyakinannya dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan sistem digital. Konsep ini menekankan pada sejauh mana seseorang merasa mampu untuk mengoperasikan teknologi digital secara efektif dalam menyelesaikan berbagai aktivitas, termasuk aktivitas akademik.

Subjective norm menurut Venkatesh dan Bala (2008) yaitu merujuk pada sejauh mana individu merasa orang disekitarnya penting dalam mendorong

penggunaan teknologi. Hussein (2018) menjelaskan bahwa norma subjektif merupakan faktor penting dalam pembentukan niat perilaku, karena menunjukkan pengaruh sosial dan keinginan individu untuk mendapatkan penilaian positif dari lingkungan sekitarnya. Pada remaja SMA, pengaruh sosial yang paling kuat biasanya berasal dari kelompok sebaya, oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan *subjective norm* pada bentuk yang lebih spesifik, yaitu konformitas teman sebaya, konformitas merupakan perubahan keyakinan atau perilaku untuk menyesuaikan diri dengan orang lain (Myers, 2010). Sejalan dengan itu konformitas teman sebaya yaitu suatu kecenderungan pada individu untuk dapat menyesuaikan keyakinan, perilaku dan sikap supaya selaras dengan kelompok disekitarnya (Jindal dkk, 2024).

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai penggunaan ChatGPT dalam konteks pendidikan berfokus pada mahasiswa perguruan tinggi, seperti yang dilakukan oleh Abdi, dkk (2025) di Somalia, yang meneliti faktor-faktor seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social influence*, *hedonic motivation*, dan *perceived credibility* terhadap niat menggunakan ChatGPT. Namun, penelitian terkait faktor-faktor psikologis seperti *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya sebagai prediktor niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah, khususnya pada siswa SMA di Indonesia, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji hubungan antara *digital self efficacy*, konformitas teman sebaya dan niat menggunakan ChatGPT dalam konteks siswa SMA Muhammadiyah.

SMA Muhammadiyah 10 Surabaya sebagai salah satu institusi pendidikan berbasis Islam yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan sains, kini juga dihadapkan pada tantangan penggunaan teknologi yang masif di kalangan siswanya. Meskipun pemanfaatan teknologi sangat relevan untuk mendukung proses belajar, penggunaan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas sekolah secara langsung menimbulkan dilema etis dalam akademik (Fathony dkk, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apa yang memengaruhi niat siswa dalam menggunakan ChatGPT, apakah karena merasa mampu (*digital self efficacy*), karena dorongan lingkungan sosial (konformitas teman sebaya), atau keduanya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam memahami serta mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab di kalangan pelajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat hubungan antara *digital self efficacy* dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya?

2. Apakah terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya?
3. Apakah terdapat hubungan antara *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya secara simultan dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya?
4. Variabel manakah yang memberikan sumbangan paling besar terhadap niat menggunakan ChatGPT?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hubungan antara *Digital self efficacy* dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.
2. Mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.
3. Mengetahui hubungan antara *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya secara bersama-sama dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.
4. Mengetahui variabel mana antara *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya yang memberikan sumbangan paling besar terhadap niat

menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta manfaat bagi peneliti maupun pembaca, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sumbangsih keilmuan dalam bidang ilmu psikologi pendidikan dan teknologi pembelajaran, khususnya dalam memahami faktor-faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi niat siswa dalam menggunakan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT. Penelitian ini juga memperluas penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam konteks pendidikan menengah, khususnya pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.

2. Manfaat Praktis

a. Teruntuk Siswa

Hasil Penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran tentang pentingnya keyakinan diri dalam menggunakan teknologi serta kesadaran akan pengaruh sosial, sehingga siswa dapat menggunakan ChatGPT secara optimal untuk mendukung proses belajar.

b. Teruntuk Guru

Dapat digunakan sebagai pemahaman mengenai pentingnya peran *digital self-efficacy* dan konformitas teman sebaya terhadap niat siswa

menggunakan teknologi, sehingga guru dapat mendampingi siswa dengan pendekatan yang lebih adaptif.

c. Teruntuk Praktisi Psikologi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi psikolog sekolah dalam memahami faktor-faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan teknologi, khususnya ChatGPT. Informasi ini dapat dimanfaatkan untuk merancang program psikoedukasi, bimbingan belajar, maupun intervensi yang bertujuan meningkatkan efikasi diri siswa dalam menggunakan teknologi secara sehat, serta membentuk sikap bertanggung jawab terhadap pemanfaatan kecerdasan buatan dalam proses belajar.

