

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Siswa

1. Definisi Siswa SMA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2016, siswa merupakan pelajar yang berada pada tingkat pendidikan sekolah dasar dan menengah. Pendapat Sardiman (dalam Nurasiah dkk, 2022) menyatakan bahwa siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh dan mempelajari berbagai bentuk pendidikan. Sejalan dengan itu, Faizah (2023) menjelaskan bahwa siswa merupakan individu yang mengikuti pendidikan di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan psikis dan motoriknya agar mampu berkembang secara optimal.

Secara lebih spesifik, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Monks (2014) adalah peserta didik yang menempuh pendidikan formal pada jenjang menengah atas, dengan rentang usia sekitar 15 sampai 18 tahun. tujuan dari pendidikan pada jenjang ini yaitu untuk mengembangkan potensi akademik, keterampilan, serta kepribadian siswa sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja (Sehabuddin & Oktarina, 2022). Piaget (dalam Parnawi, 2021) menyatakan bahwa siswa SMA berada pada tahap perkembangan operasional formal, pada tahap ini individu telah membangun interaksi yang semakin luas dengan

lingkungannya, mencakup hubungan dengan banyak teman sebaya dan mulai menjalin komunikasi dengan orang dewasa.

2. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa meliputi berbagai aspek yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Menurut Hamzah. B. Uno (dalam Hanifah dkk, 2020) Karakteristik siswa merujuk pada berbagai aspek atau kualitas individu yang mencakup minat, sikap, gaya belajar, motivasi belajar, kemampuan awal, serta kapasitas dalam berpikir. Siswa atau anak didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari individu atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiyani, dkk (2024) yang menyatakan bahwa karakteristik siswa mencakup unsur-unsur personal seperti sikap, minat, motivasi dalam belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, serta potensi dasar yang dimiliki individu. Selain itu, Sari, dkk (2022) menekankan bahwa karakteristik peserta didik berfokus pada latar belakang, gaya belajar, serta lingkungan sosial peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat, siswa abad 21 juga memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dari generasi sebelumnya. Barus, dkk (2023) menyebutkan bahwa karakteristik siswa abad 21 ditandai dengan literasi digital yang tinggi, menciptakan solusi yang kreatif, berpikir kritis, memiliki kemampuan kolaborasi dan literasi informasi. Menurut Afif (2019) peserta didik di era digital memiliki karakteristik sebagai berikut yaitu terbiasa dengan pembelajaran yang cepat dan dinamis, memiliki

keterampilan alami dalam menggunakan perangkat teknologi serta cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

B. Niat Menggunakan

1. Definisi Niat menggunakan (*intention to use*)

Niat merupakan kecenderungan individu untuk melakukan suatu perilaku tertentu yang terbentuk dari komitmen dan kesiapan secara sadar untuk bertindak (Ajzen, 1991). Pada *Theory of Planned Behavior*, niat dianggap sebagai representasi dari faktor-faktor motivasional yang memengaruhi perilaku dan menunjukkan seberapa besar usaha serta komitmen individu untuk melaksanakan tindakan tersebut (Ajzen, 1991). Semakin kuat niat individu, maka semakin besar kemungkinan perilaku itu akan dilakukan.

Pada konteks penggunaan teknologi, niat sering dikaitkan dengan kesiapan atau kecenderungan individu untuk menggunakan suatu sistem. Menurut Anggraeni (2015). *intention to use* adalah dorongan individu untuk tetap melakukan suatu perilaku, khususnya dalam bidang penggunaan teknologi. Hal ini didukung oleh Peng dan Yan (2022) yang menyatakan bahwa niat mencerminkan kesediaan sadar individu untuk terus terlibat dalam penggunaan teknologi dan bukan keinginan sesaat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa niat berperan sebagai faktor kunci yang menentukan kemungkinan seseorang dalam menggunakan teknologi. Niat tidak hanya mencerminkan dorongan

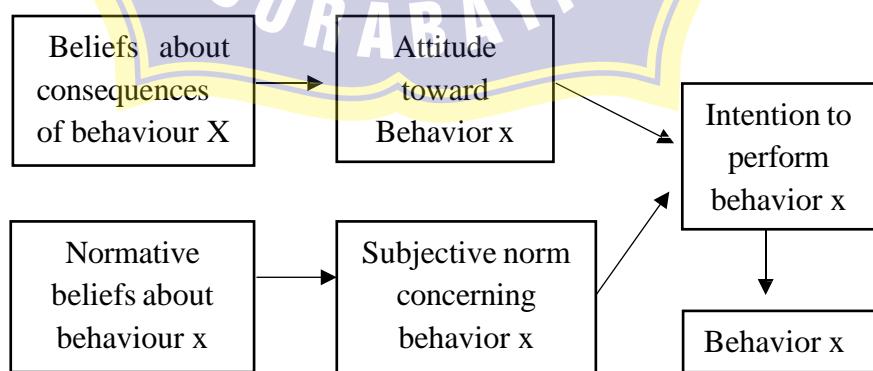
motivational, tetapi juga kesiapan individu untuk secara konsisten terlibat dalam penggunaan suatu sistem, sehingga semakin kuat niat yang dimiliki, semakin besar pula peluang perilaku penggunaan teknologi tersebut terwujud.

2. Teori Niat

Theory of Reasoned Action (TRA) adalah model yang memprediksi perilaku melalui niat berperilaku (*behavioral intention*), di mana niat tersebut dibentuk oleh dua faktor utama, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward the behavior*) dan norma subjektif (*subjective norm*). Sikap didasarkan pada keyakinan mengenai konsekuensi dari perilaku dan evaluasi atas konsekuensi tersebut (*behavioral beliefs*), sedangkan norma subjektif didasarkan pada persepsi terhadap tekanan sosial dari orang-orang yang dianggap penting (*normative beliefs*) (Fishbein & Ajzen, 1975).

Gambar 2.1

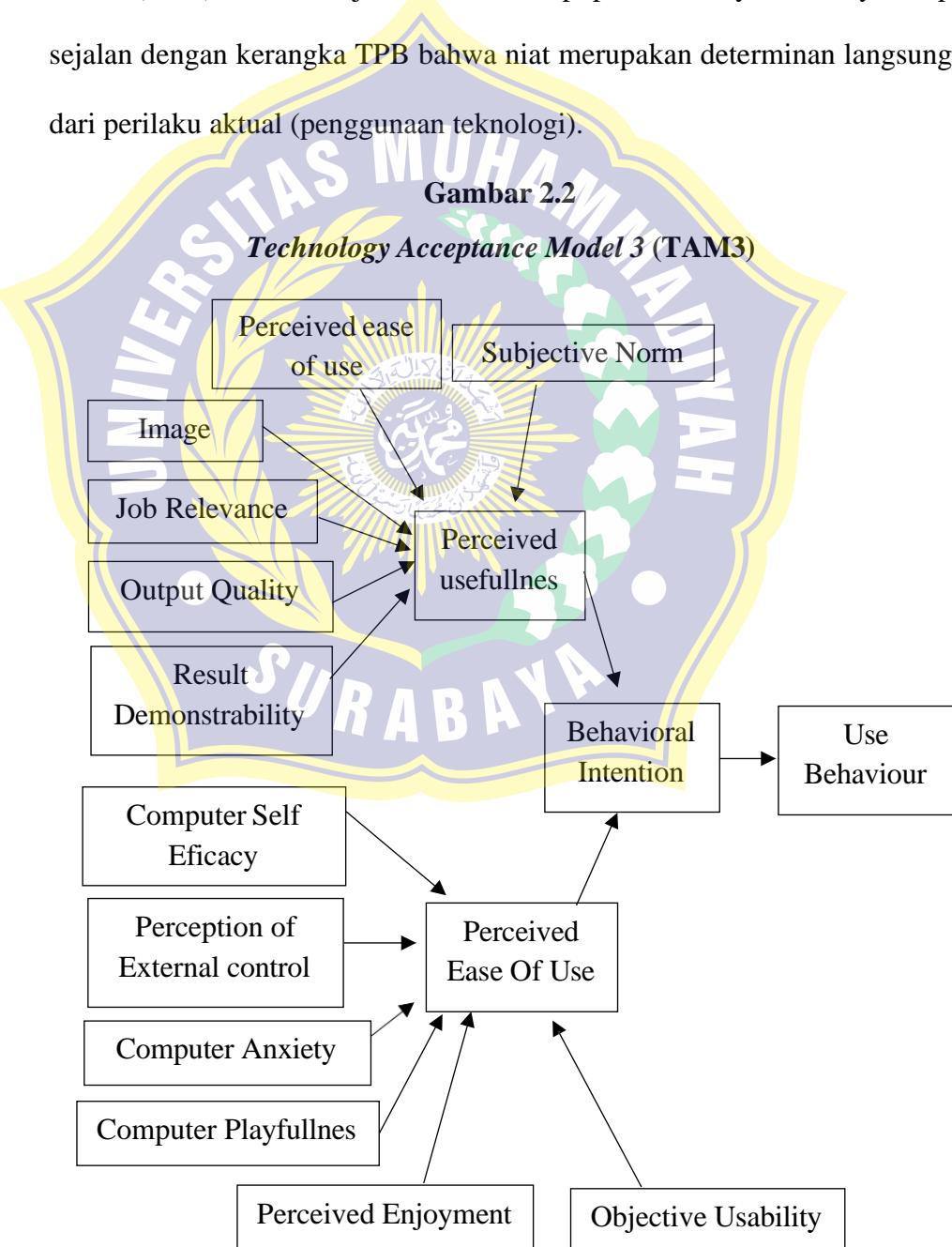
Model *Theory of Reasoned Action* dari Fishbein & Ajzen (1975)



Davis (1989) mengadaptasi konsep niat dalam *Theory of Reasoned Action* (TRA) ke dalam konteks penerimaan teknologi dengan

mengembangkan *Technology Acceptance Model* (TAM). Dalam TAM, niat menggunakan teknologi dipengaruhi oleh dua keyakinan utama, yaitu *Perceived Usefulness* (persepsi terhadap manfaat) dan *Perceived Ease of Use* (persepsi terhadap kemudahan penggunaan). Kedua faktor ini menggantikan peran *Attitude Toward the Behavior* pada *Theory of Reasoned Action* (TRA) dalam menjelaskan niat, tetapi pada dasarnya esensinya tetap sejalan dengan kerangka TPB bahwa niat merupakan determinan langsung dari perilaku aktual (penggunaan teknologi).

Gambar 2.2
Technology Acceptance Model 3 (TAM3)



Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa niat merupakan faktor penentu utama dalam menjembatani keyakinan individu dengan perilaku aktual. Pada *theory of reasoned action*, niat terbentuk dari sikap terhadap perilaku dan norma subjektif, sehingga semakin positif keyakinan seseorang terhadap konsekuensi perilaku dan semakin kuat pengaruh sosial yang dirasakannya, maka semakin besar pula kecenderungan individu untuk berperilaku sesuai niatnya (Fishbein & Ajzen, 1975). Konsep ini kemudian diadaptasi ke dalam konteks penerimaan teknologi melalui pengembangan *technology acceptance model* oleh Davis (1989), yang menekankan bahwa niat untuk menggunakan teknologi ditentukan oleh persepsi terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Kesimpulannya, baik *Theory of reasoned action* (TRA) maupun *technology acceptance model* (TAM) sama-sama menegaskan bahwa niat berperan sebagai determinan langsung dari perilaku aktual.

3. Aspek-aspek Niat Menggunakan (*intention to use*)

Berdasarkan model *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3), penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi dikonseptualisasikan sebagai niat untuk menggunakan teknologi tersebut di masa mendatang. Pada konteks ini, aspek yang digunakan untuk mengukur niat menggunakan

pada *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) (Venkatesh & Bala, 2008), meliputi:

1. *Perceived usefulness*

Aspek ini merujuk pada tingkat keyakinan individu bahwa pemanfaatan suatu teknologi dapat memperbaiki performa kerja atau mempermudah penyelesaian tugas secara lebih efisien.

2) *Perceived ease of use*

Aspek ini merujuk pada seberapa besar persepsi individu bahwa penggunaan teknologi tersebut dapat dipahami dengan mudah dan tidak membutuhkan upaya yang signifikan.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Technology Acceptance Model* (TAM)

Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) menurut Venkatesh & Bala (2008) yaitu:

1) Faktor penentu kegunaan yang dirasakan (*Determinan Perceived Usefulness*)

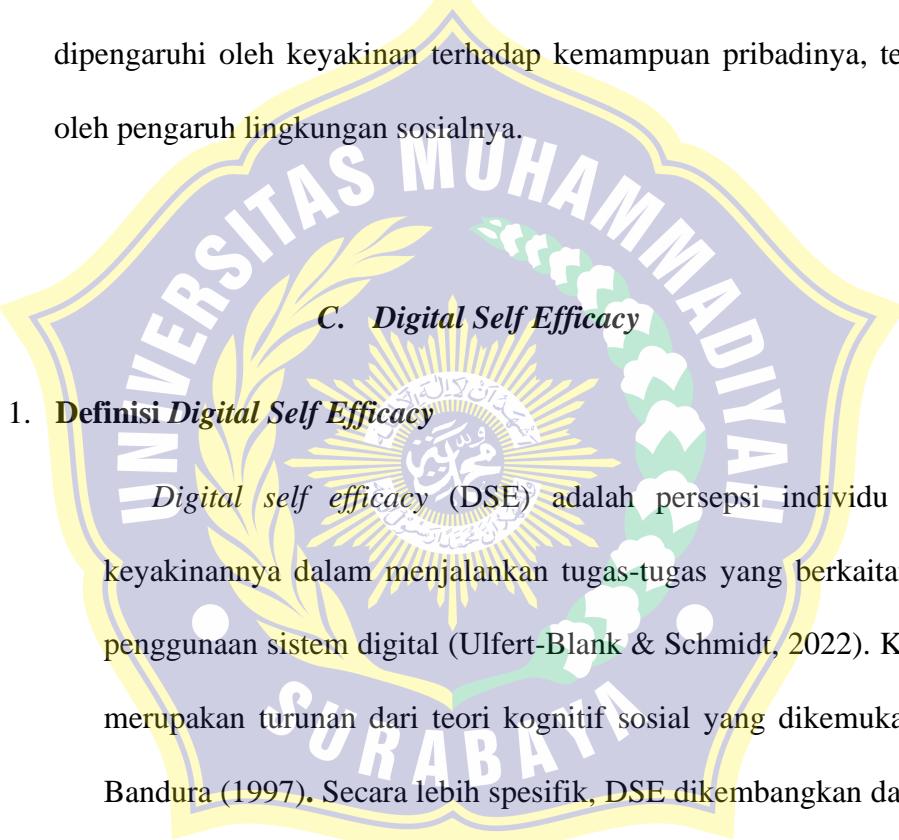
- a. *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) yaitu Tingkat dimana individu percaya bahwa penggunaan teknologi informasi akan bebas dari kesulitan atau memudahkan penggunaan.
- b. *Subjective Norm* (Norma Subyektif) yaitu merujuk pada sejauh mana individu merasa orang disekitarnya penting dalam mendorong penggunaan teknologi.

- c. *Image* yaitu bagaimana individu meyakini bahwa penerapan suatu sistem inovatif dapat meningkatkan posisi atau citranya di lingkungan sosialnya.
 - d. *Job Relevance* yaitu dimana individu percaya bahwa sistem yang ditargetkan berlaku untuk pekerjaannya.
 - e. *Output Quality* yaitu tingkat dimana seorang individu percaya bahwa sistem tersebut melakukan tugas pekerjaannya dengan baik.
 - f. *Result Demonstrability* yaitu merujuk pada sejauh mana individu meyakini bahwa output dari penggunaan suatu sistem bersifat nyata, dapat dilihat secara langsung dan mudah untuk disampaikan kepada orang lain.
- 2) Faktor penentu kemudahan penggunaan yang dirasakan (*Determinant Perceived Ease of Use*)
- a. *Computer Self Efficacy* (Efikasi Diri Komputer) adalah kepercayaan individu untuk mampu menjalankan tanggung jawab atau tugas tertentu dengan menggunakan komputer.
 - b. *Perception of External Control* (Persepsi tentang Kontrol Eksternal) yaitu tingkat dimana seorang individu meyakini bahwa terdapat dukungan sumber daya organisasi maupun teknis yang memadai untuk memfasilitasi penggunaan suatu sistem.
 - c. *Computer Anxiety* yaitu menggambarkan tingkat kecemasan atau rasa tidak nyaman yang dialami individu ketika harus berinteraksi atau menggunakan komputer.

- d. *Computer Playfulness*, merujuk pada sejauh mana individu menunjukkan rasa ingin tahu dan spontanitas secara aktif saat menggunakan komputer, yang mencerminkan sikap positif dan keterbukaan terhadap eksplorasi teknologi.
- e. *Perceived Enjoyment* (kepuasan yang dirasakan) yaitu sejauh mana aktivitas menggunakan sistem tertentu dipersepsikan sebagai menyenangkan dengan sendirinya, terlepas dari dampak kinerja yang dihasilkan pada penggunaan sistem tersebut.
- f. *Objective Usability* (kegunaan objektif), merujuk pada evaluasi sistem berdasarkan tingkat nyata dari upaya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik meneliti variabel *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya. Ketertarikan ini didasari oleh pertimbangan bahwa kedua variabel tersebut merepresentasikan determinasi persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan yang relavan dalam menjelaskan penggunaan teknologi di kalangan remaja atau pelajar (Venkatesh & Bala, 2008). *Digital self efficacy* merupakan bentuk pengembangan dari konsep *computer self efficacy* yang dikemukakan oleh Venkatesh dan Bala (2008) dan berperan sebagai determinan utama yang memengaruhi *perceived ease of use* dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM3). Konsep ini mengacu pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan teknologi digital secara mandiri dan efektif. Sementara itu, konformitas teman sebaya merupakan bentuk

adaptasi dari konstruk *subjective norm*, yang dalam TAM3 berfungsi sebagai determinan dari *perceived usefulness*. *Subjective norm* termasuk dalam faktor sosial (*social influence*) yang berperan dalam membentuk niat menggunakan teknologi melalui tekanan atau pengaruh dari orang-orang penting, seperti teman sebaya. Kedua variabel ini dipandang relevan dalam konteks penggunaan teknologi seperti ChatGPT, karena siswa tidak hanya dipengaruhi oleh keyakinan terhadap kemampuan pribadinya, tetapi juga oleh pengaruh lingkungan sosialnya.



1. Definisi *Digital Self Efficacy*

Digital self efficacy (DSE) adalah persepsi individu terhadap keyakinannya dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan sistem digital (Ulfert-Blank & Schmidt, 2022). Konsep ini merupakan turunan dari teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1997). Secara lebih spesifik, DSE dikembangkan dari konsep *computer self efficacy* (CSE) yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas tertentu (Venkatesh & Bala, 2008). *Computer self efficacy* telah banyak digunakan dalam kerangka *technology acceptance model* (TAM) sebagai variabel internal yang memengaruhi *perceived ease of use* dan *behavioral intention to use technology* (Venkatesh & Bala, 2008).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, cakupan CSE meluas menjadi *digital self efficacy*. *Digital self efficacy* mencakup kemampuan dalam berbagai aspek digital seperti mencari informasi, membuat konten digital, berkomunikasi daring, menjaga keamanan digital, serta memecahkan masalah berbasis teknologi (Ulfert-Blank & Schmidt, 2022). DSE dapat diterapkan pada berbagai konteks dan disiplin ilmu dikarenakan kemampuan adaptasinya (Aguirre, 2024). Pada penelitian ini, DSE diposisikan sebagai variabel internal dalam model TAM yang berperan dalam memengaruhi niat siswa menggunakan ChatGPT dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *digital self efficacy* (DSE) merupakan keyakinan individu dalam menjalankan tugas-tugas berbasis teknologi digital yang berkembang dari konsep *computer self efficacy* (CSE) dan berakar pada teori kognitif sosial Bandura. Sebagai variabel internal dalam kerangka *technology acceptance model* (TAM), DSE memiliki peran dalam memengaruhi niat perilaku individu terhadap penggunaan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, cakupan DSE mencakup lima kompetensi utama, yaitu kemampuan mencari informasi, membuat konten digital, berkomunikasi daring, menjaga keamanan digital, dan memecahkan masalah berbasis teknologi. *Digital self efficacy* memiliki sifat yang adaptif, oleh karena itu DSE relevan diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam konteks pembelajaran dengan penggunaan ChatGPT.

2. Aspek-aspek *Digital Self Efficacy*

Ulfert-Blank dan Schmidt (2022) menyusun aspek *digital self efficacy* berdasarkan kerangka DigComp, adapun kelima aspek tersebut adalah:

1) *Information and Data Literacy* (Literasi Informasi dan Data)

Aspek ini mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, mengelolah dan menggunakan informasi secara efektif dalam lingkungan digital.

2) *Communication and Collaboration* (Komunikasi dan Kolaborasi Digital)

Communication and collaboration merujuk pada keyakinan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain secara daring.

3) *Digital Content Creation* (Pembuatan Konten Digital)

Digital content creation berkaitan dengan kemampuan untuk membuat, mengedit dan menyusun konten digital, serta memahami hak cipta dan lisensi digital.

4) *Safety* (Keamanan)

Aspek *safety* mewakili keyakinan individu dalam menjaga keamanan data pribadi, perangkat digital, serta kesehatan dan kesejahteraan digital.

5) *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Problem solving menggambarkan keyakinan individu dalam menyelesaikan masalah teknis, memperbaiki kesalahan digital dan menyesuaikan diri dengan teknologi baru.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Digital Self Efficacy*

Menurut Ulfert-Blank dan Schmidt (2022), *digital self efficacy* berhubungan dengan empat kategori faktor, yaitu:

1) *Affective Measures*

Affective measures mengacu pada aspek afeksi atau emosi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi, seperti *technophobia* (ketakutan terhadap teknologi). Individu yang memiliki tingkat *technophobia* yang tinggi cenderung memiliki *digital self efficacy* yang lebih rendah.

2) *Individual Characteristics*

Karakteristik individu seperti jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan memengaruhi tingkat DSE. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa perempuan dan individu yang lebih tua memiliki skor DSE yang lebih rendah.

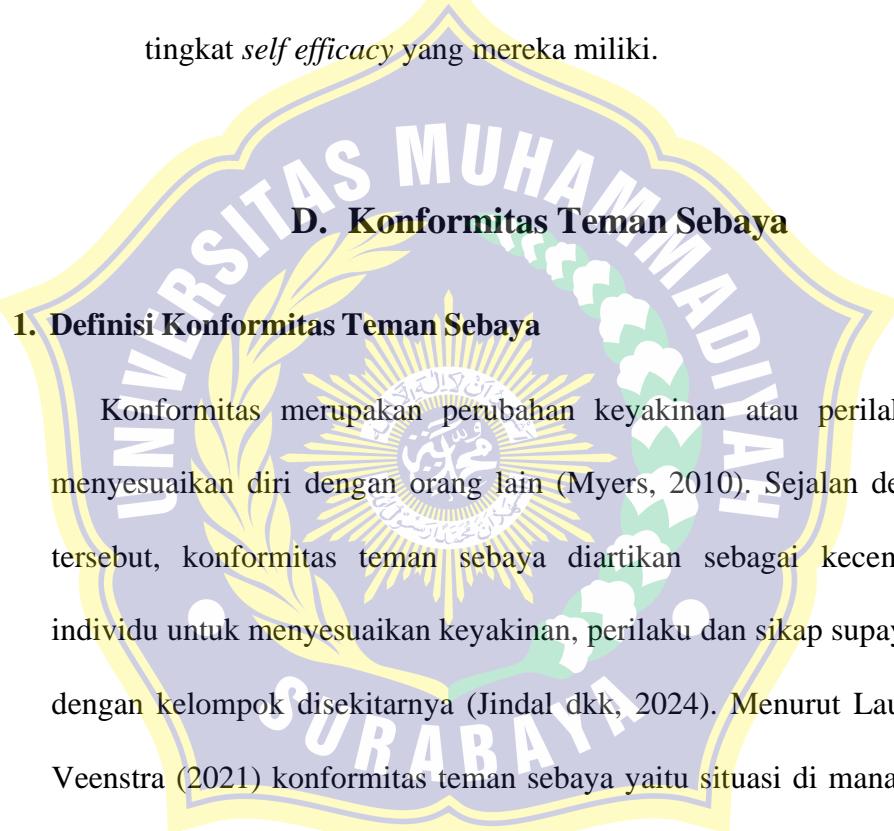
3) *Personality*

Salah satu contoh aspek kepribadian yang disebut adalah *emotional instability*, yang merupakan kecenderungan individu untuk mengalami stres atau ketegangan emosional saat menghadapi

tugas-tugas berbasis teknologi. *Emotional instability* berpotensi menurunkan kepercayaan diri digital seseorang.

4) *Behavioral Measures*

Faktor ini mengacu pada perilaku aktual pengguna, seperti frekuensi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Semakin sering individu berinteraksi dengan teknologi digital, semakin tinggi tingkat *self efficacy* yang mereka miliki.



Remaja cenderung menunjukkan konformitas yang tinggi terhadap kelompok sebayanya karena adanya kebutuhan untuk diterima dan tidak merasa tersisih dari kelompok sosialnya (Rahmadillah & Alfita, 2024).

Santrock (2003) menjelaskan bahwa kelompok sebaya terdiri dari anak atau remaja dengan usia dan tingkat kematangan yang relatif sama, yang saling memberikan umpan balik mengenai kemampuan masing-masing dan mempelajari perilaku melalui interaksi timbal balik. Oleh karena itu, perilaku remaja sering kali menunjukkan kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, yang dikenal sebagai bentuk konformitas.

Pada konteks teori *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Bala (2008), konformitas teman sebaya memiliki hubungan erat dengan aspek *subjective norm*, karena norma subjektif merupakan faktor penentu persepsi kegunaan yang mewakili proses pengaruh sosial. *Subjective norm* adalah merujuk pada sejauh mana individu merasa orang disekitarnya penting dalam mendorong penggunaan teknologi atau suatu sistem (Venkatesh & Bala, 2008). Norma subyektif merujuk pada persepsi individu terhadap adanya tekanan sosial dari lingkungan sekitarnya untuk melakukan atau menghindari suatu tindakan tertentu (Ajzen, 1991).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya merupakan bentuk penyesuaian individu terhadap keyakinan, sikap, atau perilaku kelompok sosial sebayanya, yang sering kali didorong oleh kebutuhan untuk diterima dan diakui. Pada kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), konformitas ini berkaitan erat dengan konsep *subjective norm*, yaitu tekanan sosial yang dirasakan individu dari orang-orang signifikan untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan,

termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, konformitas teman sebaya dapat memengaruhi persepsi dan niat individu dalam menerima serta menggunakan suatu sistem atau teknologi.

2. Aspek-Aspek Konformitas

Menurut Myers (2010) aspek-aspek konformitas yaitu:

1) Pemenuhan (*compliance*)

Individu mencoba merubah tingkah lakunya meskipun tidak memiliki keinginan pribadi untuk melakukannya, namun perubahan tersebut terjadi karena adanya tekanan dari kelompok sosial di sekitarnya.

2) Kepatuhan (*obedience*)

Individu cenderung bertindak atas dasar instruksi langsung atau perintah yang berasal dari kelompok, yang umumnya dilakukan untuk menghindari sanksi atau demi memperoleh pengakuan serta penghargaan dari kelompok tersebut.

3) Penerimaan (*acceptance*)

Konformitas dapat terjadi ketika individu tidak memiliki informasi yang cukup, sehingga mengandalkan pandangan kelompok sebagai acuan. Selain itu, individu juga dapat menyesuaikan perilakunya dengan kelompok karena adanya tekanan sosial yang mendorong kesesuaian tersebut.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi konformitas

Myers (2010) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konformitas, yaitu:

1) Ukuran kelompok

Ukuran kelompok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat konformitas. Berdasarkan eksperimen laboratorium, Asch dan peneliti lainnya menemukan bahwa kehadiran 3 hingga 5 orang dapat menghasilkan tingkat konformitas yang jauh lebih tinggi dibandingkan hanya 1 atau 2 orang.

2) Kebulatan suara

Karena dengan keberadaan satu individu yang menyatakan pendapat berbeda dalam kelompok dapat melemahkan tekanan konformitas. Penelitian menunjukkan bahwa hanya dengan satu suara yang tidak sejalan, individu lain menjadi lebih berani mengungkapkan pandangan pribadinya.

3) Kohesi

Semakin tinggi kohesi dalam kelompok, semakin besar pula pengaruh kelompok terhadap perilaku anggotanya. Misalnya, dalam lingkungan persahabatan yang erat seperti komunitas kampus atau kelompok etnis, tekanan untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, termasuk gaya bicara, perilaku, dan penampilan, menjadi lebih kuat.

4) Status

Individu dengan status sosial yang lebih tinggi cenderung memiliki pengaruh lebih besar dalam kelompok (Driskell & Mullen, 1990). Anggota kelompok dengan status lebih rendah, termasuk anggota baru, lebih cenderung menunjukkan konformitas dibandingkan anggota senior.

5) Respon masyarakat

Penelitian awal tentang konformitas menunjukkan bahwa individu cenderung lebih mudah menyesuaikan diri saat harus memberikan jawaban secara terbuka di hadapan orang lain dibandingkan ketika merespons secara pribadi. Dalam eksperimen Asch, partisipan menunjukkan penurunan konformitas ketika diperbolehkan menuliskan jawaban secara tertutup. Hal ini menunjukkan bahwa tekanan sosial lebih kuat dalam situasi publik dibandingkan dalam kondisi privat, di mana individu lebih bebas menyatakan pendapat pribadinya.

6) Komitmen Sebelumnya

Orang cenderung enggan menarik kembali komitmen yang telah dibuatnya. Para ahli persuasi memanfaatkan kecenderungan ini, misalnya dengan mengajukan pertanyaan yang mendorong individu menyatakan dukungan terhadap produk atau gagasan tertentu. Pada konteks kampanye lingkungan, permintaan untuk berkomitmen secara eksplisit terhadap perilaku seperti daur ulang atau penghematan energi

terbukti lebih efektif dalam mengubah perilaku dibandingkan sekadar menyampaikan imbauan umum.

E. Hubungan Antara *Digital Self Efficacy* dengan Niat Menggunakan ChatGPT

Perkembangan teknologi yang semakin pesat turut memengaruhi cara siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, banyak siswa saat ini mulai memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan, seperti ChatGPT sebagai alat bantu dalam proses belajar. Kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada keyakinan dirinya terhadap kemampuan pribadi dalam mengoperasikan teknologi tersebut, keyakinan ini dikenal sebagai *digital self efficacy* (DSE). *Digital self efficacy* (DSE) yaitu persepsi individu terhadap keyakinannya dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan sistem digital (Ulfert-Blank & Schmidt, 2022).

Digital self efficacy (DSE) berkembang dari konsep *computer self efficacy* (CSE) dan berakar pada teori kognitif sosial Bandura. Pada kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), khususnya *computer self efficacy* diposisikan sebagai variabel internal yang memengaruhi *perceived ease of use* dan secara tidak langsung memengaruhi *behavioral intention to use technology* (Venkatesh & Bala, 2008). Seiring dengan meluasnya cakupan teknologi digital, konsep ini berkembang menjadi *digital self efficacy*, yang mengukur

kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan berbagai alat dan layanan digital, termasuk platform AI seperti ChatGPT.

Pengguna ChatGPT yang memiliki tingkat DSE tinggi akan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi, memahami, dan memanfaatkan fitur-fitur ChatGPT untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Kepercayaan diri ini meningkatkan persepsi bahwa ChatGPT mudah digunakan (*perceived ease of use*), yang pada akhirnya akan memperkuat niat untuk menggunakan ChatGPT secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Putriani dan Apriani (2022) menunjukkan bahwa *digital self efficacy* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan FinTech. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa kepercayaan diri digital seseorang dapat mendorong niat dalam menggunakan teknologi, termasuk teknologi berbasis AI seperti ChatGPT. Oleh karena itu, temuan ini relevan sebagai landasan dalam menjelaskan hubungan antara *digital self efficacy* dengan niat menggunakan ChatGPT dalam konteks pendidikan.

F. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Niat

Menggunakan ChatGPT

Perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan siswa masa kini, termasuk dalam lingkungan sekolah. Remaja sebagai kelompok usia yang sedang mengalami masa pencarian jati diri sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, terutama teman sebaya. Dalam situasi ini, penggunaan teknologi seperti ChatGPT tidak hanya didasari oleh kebutuhan akademik,

tetapi juga oleh dorongan sosial dari kelompok teman. Ketika banyak teman menggunakan teknologi tertentu, siswa cenderung terdorong untuk ikut mencoba supaya tetap menjadi bagian dari kelompok. Dalam hal tersebut Konformitas didefinisikan sebagai perubahan keyakinan atau perilaku untuk menyesuaikan diri dengan orang lain (Myers, 2010). Pada konteks pendidikan, khususnya di usia remaja, pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam memengaruhi keputusan, termasuk dalam penggunaan teknologi.

Konformitas ini berkaitan dengan konsep norma subyektif dalam *Theory of Planned Behavior* (Fishbein & Ajzen, 1975), yang menyatakan bahwa persepsi terhadap tekanan sosial dari lingkungan dapat memengaruhi niat seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Dalam hal ini, tekanan atau pengaruh dari teman sebaya dapat menjadi salah satu bentuk norma sosial yang memengaruhi niat siswa dalam menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ou, dkk (2022), konformitas terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap niat perilaku, ditemukan bahwa perilaku konformitas memberikan dampak terhadap niat membeli secara kolektif. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat konformitas terhadap teman sebaya, maka semakin besar pula kemungkinan siswa memiliki niat seperti menggunakan ChatGPT dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Pengaruh sosial ini menjadi salah satu faktor internal yang signifikan dalam membentuk niat penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan di kalangan pelajar..

G. Hubungan Antara *Digital Self Efficacy* dan Konformitas Teman Sebaya dengan Niat Menggunakan ChatGPT

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan seperti ChatGPT telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara siswa menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Di kalangan siswa, penggunaan teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kemampuan pribadi, tetapi juga oleh lingkungan sosial seperti teman sebaya. Oleh karena itu, untuk memahami niat siswa dalam menggunakan ChatGPT, perlu ditinjau dua faktor penting, yaitu *digital self efficacy* dan konformitas teman sebaya.

Niat penggunaan teknologi dapat dijelaskan melalui konsep *behavioral intention to use*, yang sejalan dengan prinsip-prinsip dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut TAM, niat perilaku pengguna dapat memprediksi sejauh mana teknologi akan diterima, niat ini terbentuk dari keyakinan bahwa teknologi tersebut bermanfaat dalam menunjang pekerjaan, serta memberikan kemudahan dalam penggunaannya (Venkatesh & Bala, 2008).

Niat penerimaan individu terhadap teknologi ditentukan oleh dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, dua faktor tersebut memiliki sejumlah determinan, yaitu pada aspek *perceived usefulness* terdiri dari *perceived ease of use*, *subjective norm*, *image*, *job relevance*, *output quality* dan *result demonstrability*. Sementara itu, dalam aspek *perceived ease of use* terdiri dari *computer self efficacy*, *perception of external control*, *computer anxiety*, *computer playfulness*, *perceived enjoyment* dan *objective*

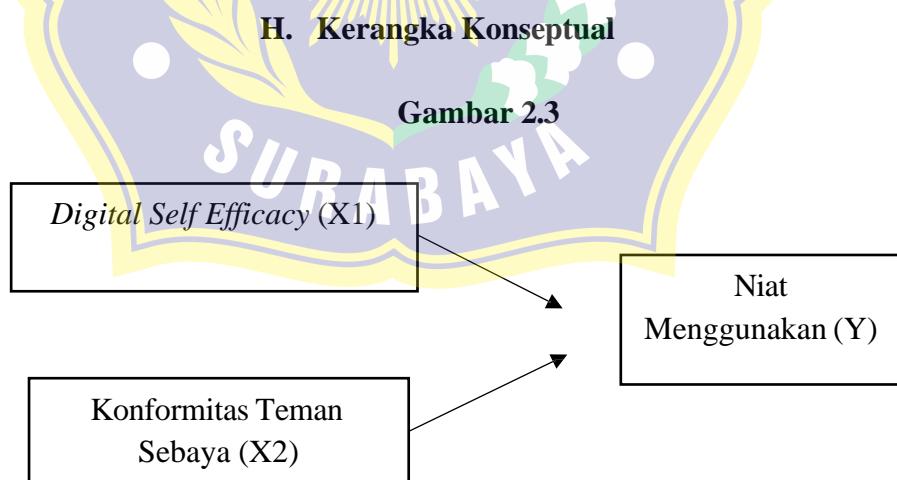
usability (Venkatesh & Bala, 2008). Dua di antaranya yang relevan dalam konteks pendidikan menengah adalah *computer self efficacy* dan *subjective norm*.

Computer self efficacy (CSE) merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer atau teknologi tertentu untuk menyelesaikan tugas (Venkatesh & Bala, 2008). Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital seperti ChatGPT di kalangan pelajar, kemampuan siswa tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi secara mandiri dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan istilah *digital self efficacy* (DSE) untuk menyesuaikan konteks penggunaan teknologi berbasis AI. *Digital self efficacy*, yaitu persepsi individu terhadap keyakinannya dalam menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan penggunaan sistem digital (Ulfert-Blank & Schmidt, 2022). Konsep ini menekankan pada sejauh mana seseorang merasa mampu mengoperasikan teknologi digital secara efektif dalam menyelesaikan berbagai aktivitas, termasuk aktivitas akademik.

Sementara itu, *subyektif norm* merujuk pada sejauh mana individu merasa orang disekitarnya penting dalam mendorong penggunaan teknologi (Venkatesh & Bala, 2008). Konformitas teman sebaya termasuk dalam dimensi norma subjektif, mengingat remaja cenderung menjadikan kelompok sebaya sebagai sumber refensi utama dalam berperilaku. konformitas merupakan perubahan keyakinan atau perilaku untuk menyesuaikan diri dengan orang lain (Myers, 2010). Ketika siswa melihat bahwa teman-temannya menggunakan

ChatGPT untuk menyelesaikan tugas, muncul tekanan sosial baik secara eksplisit maupun implisit untuk melakukan hal yang sama agar tetap dianggap "update", tidak tertinggal atau sesuai dengan kelompok sosialnya. Semakin tinggi tekanan untuk menyesuaikan diri, maka semakin besar pula kemungkinan siswa untuk mengikuti penggunaan ChatGPT, meskipun pada awalnya siswa tidak memiliki minat yang kuat.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *digital self efficacy* berkontribusi secara internal, melalui persepsi kemampuan diri dalam mengoperasikan teknologi, sedangkan konformitas teman sebaya berkontribusi secara eksternal, melalui tekanan sosial atau pengaruh kelompok. Keduanya berperan membentuk niat siswa untuk menggunakan ChatGPT dalam menyelesaikan tugas sekolah.



I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara *digital self efficacy* dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya
2. Terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan niat menggunakan ChatGPT untuk mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA Muhammadiyah 10 Surabaya.
3. 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 konformitas teman sebaya diperkirakan memberikan sumbangan paling besar terhadap niat menggunakan ChatGPT dibandingkan dengan variabel *digital self efficacy*