

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam bidang pendidikan yang terus berkembang, kemajuan teknologi telah memainkan peran penting dalam mentransformasi metode pengajaran dan pembelajaran konvensional [1]. Pemanfaatan kecerdasan buatan di sektor pendidikan telah meningkat secara bertahap selama bertahun-tahun. Penemuan lebih lanjut dalam komputasi dan teknologi pendukung telah menghasilkan penciptaan robot dan *chatbot* yang meningkatkan pengalaman belajar siswa mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi meningkat secara signifikan.

Munculnya ChatGPT sebagai salah satu alat teknologi yang paling banyak digunakan di dunia pendidikan. ChatGPT merupakan *chatbot* berbasis AI yang mampu berinteraksi dan membantu pengguna dalam menyelesaikan berbagai tugas sehari-hari [2]. ChatGPT merupakan *chatbot* yang dikembangkan oleh OpenAI, yang mana dirancang guna menghasilkan informasi akurat berdasarkan perintah penggunaannya. Sedikit berbeda dengan model Bahasa lainnya, ChatGPT dimaksimalkan dengan cara interaksi seperti percakapan manusia dan dapat memberikan umpan balik sehingga memudahkan penggunaannya [3]. Hadirnya ChatGPT sendiri tidak menutup kemungkinan untuk membuka peluang bagi Pendidikan Indonesia untuk memanfaatkan secara maksimal *chatbot* sebagai sarana atau media kegiatan belajar mengajar [4].

Metode pembelajaran yang monoton dan minimnya fasilitas pembelajaran memiliki dampak terhadap tingkat interaksi dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan *Artificial Intelligence* pada ChatGPT yang memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan akses informasi dan mempelajari hal-hal baru dengan mudah, tidak terkecuali

dalam dunia pendidikan yang mengadopsi ChatGPT sebagai salah satu sarana pembelajaran juga dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi para generasi muda untuk lebih turut aktif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar [5]. Motivasi saat ini lebih sering disamaartikan sebagai sebuah semangat dalam mencapai sebuah hasil atau pencapaian dari sebuah tugas tertentu, motivasi sendiri mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku seorang individu. Siswa memerlukan motivasi sebagai dasar dalam diri mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal [6]. Motivasi juga memiliki peran vital dalam pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, kesenjangan hasil yang capai oleh siswa dapat dilihat dari tingkat motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi motivasi belajar maka akan lebih maksimal juga hasil yang diperoleh [7].

Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya bagi mahasiswa tingkat akhir yang sedang melakukan transisi ke fase kehidupan berikutnya, baik saat memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi lebih lanjut. Motivasi siswa tidak dapat dipisahkan dari tingkat kemampuan mereka, partisipasi kelas, oleh karena itu penting untuk menumbuhkan motivasi untuk dapat berperan secara aktif. Tujuan utama dari setiap desain pembelajaran, baik untuk pelatihan tatap muka atau *online*, harus menjaga minat siswa terhadap materi Pelajaran. Penggunaan *chatbot* seperti ChatGPT di lingkup pendidikan mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, adanya fitur untuk melakukan interaksi dengan ChatGPT yang tidak jauh berbeda seperti interaksi dengan manusia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Namun dalam pengembangan sebuah teknologi termasuk ChatGPT tidak hanya mengandalkan fitur saja, melainkan juga mementingkan kebutuhan pengguna lainnya seperti tampilan antarmuka atau user interface dan juga pengalaman pengguna atau *user experience*. Terlebih lagi jika diadopsi sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar. Bagi Penulis *user experience* atau pengalaman pengguna dapat dijadikan sebuah

indikator kemajuan teknologi seperti *chatbot* dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, *User experience (UX)* dalam pengembangan produk merupakan proses yang bertujuan untuk mengintegrasikan dan meningkatkan interaksi antara pengguna dengan produk atau layanan dalam berbagai hal, termasuk kenyamanan, kegunaan dan fungsinya [8]. *User experience* juga mempertimbangkan faktor faktor antara lain kemudahan pengguna dan kepuasan pengguna, yang mana itu membuat *user experience* sangat penting bagi pengembangan suatu produk maupun dengan dampak kepada penggunanya.

Dalam melakukan analisis maupun evaluasi *user experience* ada beberapa metode yang yang dapat digunakan, dalam penelitian ini penulis berfokus melakukan analisis *user experience* ChatGPT pada mahasiswa semester akhir UAJY dengan menggunakan metode *HEART Framework*. *HEART framework* merupakan sebuah metode atau kerangka kerja yang komprehensif untuk melakukan analisa dari segi *user experience* yang berfokus kepada user-centered [9]. *Happiness, Engagement, Retention, dan Task Success*, merupakan singkatan dari *HEART* yang digunakan untuk melakukan pengukuran bagaimana pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan layanan atau produk [10].

Secara keseluruhan, penelitian ini melakukan analisis *user experience* ChatGPT dan berupaya menjelaskan potensi ChatGPT sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar di kalangan mahasiswa tingkat akhir di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Temuan penelitian ini diharapkan akan berkontribusi pada perluasan literatur tentang teknologi pendidikan dan menginspirasi penelitian lebih lanjut di bidang ini. Selain itu, hasilnya akan memberikan informasi berharga bagi institusi pendidikan, instruktur, dan pengembang mengenai manfaat dan tantangan yang terkait dengan integrasi efektif ChatGPT dalam lingkungan pendidikan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah jabarkan, dapat dirumuskan bahwa *user experience* merupakan merupakan faktor penting dan memiliki peran vital dalam pengembangan sebuah aplikasi, termasuk ChatGpt. Namun perlu diketahui secara pasti bagaimana perasaan user saat menggunakan ChatGPT dan belum diketahui apakah *user experience* ChatGPT mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa Tingkat akhir UAJY.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Melihat bagaimana rumusan masalah yang ada, pertanyaan pada penelitian ini yaitu bagaimana menganalisis *user experience* ChatGPT pada mahasiswa tingkat akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan menggunakan metode *HEART Framework*?

1.4. Tujuan Penelitian

Didasari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian seperti yang sudah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user experience* ChatGPT pada mahasiswa dengan menggunakan metode *HEART Framework* dan mengetahui apakah *user experience* ChatGPT mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa Tingkat akhir UAJY.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk mencegah penyimpangan dan pelebaran pokok masalah sehingga penelitian lebih terarah dan memudahkan diskusi. Penelitian ini terbatas pada:

1. Fokus penelitian ini menggunakan populasi mahasiswa tingkat akhir di Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). Karena batasan ini, penelitian dapat melibatkan kelompok siswa yang memiliki karakteristik dan pengalaman belajar yang sebanding.

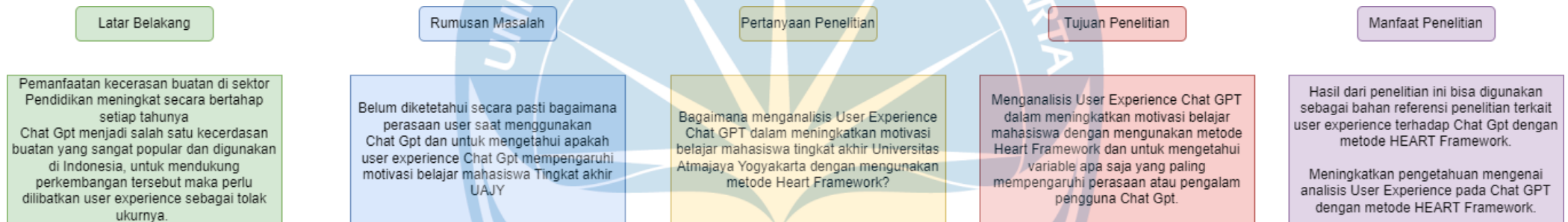
2. Penelitian ini tidak akan mempertimbangkan alat komunikasi atau platform lainnya, fokus penelitian adalah penggunaan ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*) sebagai alat komunikasi dalam konteks belajar.
3. Fokus penelitian ini adalah bagaimana pengalaman penggunaan ChatGPT mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa tingkat akhir di UAJY. Pengaruh faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar, seperti faktor pribadi atau lingkungan, tidak akan dibahas secara menyeluruh.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini akan membantu memahami *user experience* pengguna dalam konteks penggunaan ChatGPT dalam belajar. Dengan melakukan analisis menyeluruh, penelitian ini dapat menemukan elemen penting yang mempengaruhi pengalaman pengguna tersebut, memberikan pemahaman baru tentang penelitian pengalaman pengguna.
2. Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan teknologi *chatbot*, terutama pada sektor pendidikan. Dengan menghasilkan tingkat penerimaan dan bagaimana perasaan mahasiswa selama menggunakan ChatGPT, penelitian ini dapat membangun pondasi untuk *chatbot* yang lebih baik untuk membantu pembelajaran.

1.7. Bagan Keterkaitan

Latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian digambarkan dalam bagan keterkaitan di bawah ini.



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan