

***Habit, Hedonic Motivation, dan Social Influence* Sebagai Prediktor Signifikan Niat Penggunaan AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Mandiri: Studi Utaut3 Pada Mahasiswa Administrasi Perkantoran**

Yohanes Adven Sarbani¹, Anastasia Nelladia Cendra²

Program Studi Administrasi Perkantoran, Fakultas Bisnis,
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya^{1,2}

e-mail : adven@ukwms.ac.id¹, e-mail : cendra@ukwms.ac.id²

Abstract

The advancement of artificial intelligence (AI) has opened new opportunities for non-language-major students to learn English independently. However, the factors driving their intention to use AI for this purpose remain underexplored, particularly among vocational Office Administration students. This study aims to identify significant predictors of behavioral intention to use AI for self-directed English language learning among Diploma III Office Administration students using the UTAUT3 framework. A quantitative-descriptive survey design was employed, with data collected via an online questionnaire from 34 students selected through purposive sampling based on their experience using AI for independent English learning. Multiple regression analysis revealed that the UTAUT3 model explained 80.3% of the variance in behavioral intention ($R^2=0.803$; $F(8,25)=12.773$; $p<0.001$). Of the eight constructs examined, three emerged as statistically significant predictors: Habit ($\beta=0.481$; $p=0.018$) as the strongest predictor, followed by Hedonic Motivation ($\beta=0.381$; $p=0.032$) and Social Influence ($\beta=0.304$; $p=0.017$). These findings indicate that students' intention to use AI for self-directed English learning is primarily shaped by internal factors namely established usage habits and enjoyment in interacting with AI, rather than external factors such as ease of use or facility availability. Educators are recommended to design interventions that promote early AI usage habit formation and create AI-assisted learning experiences that are enjoyable, safe, and non-judgmental.

Keywords: UTAUT3, artificial intelligence, self-regulated learning, English language learning, office administration

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) membuka peluang bagi mahasiswa non-jurusan bahasa untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri. Namun faktor-faktor yang mendorong niat penggunaannya belum banyak dikaji, khususnya pada mahasiswa vokasional Administrasi Perkantoran. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi prediktor signifikan niat penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris mandiri pada mahasiswa D-III Administrasi Perkantoran menggunakan kerangka UTAUT3. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif dengan desain survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dari 34 mahasiswa yang dipilih secara *purposive* berdasarkan pengalaman menggunakan AI untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri. Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa model UTAUT3 mampu menjelaskan 80,3% varians niat perilaku ($R^2=0,803$; $F(8,25)=12,773$; $p<0,001$). Dari delapan konstruk yang diuji, tiga terbukti signifikan: *Habit* ($\beta=0,481$; $p=0,018$) sebagai prediktor terkuat, diikuti *Hedonic Motivation* ($\beta=0,381$; $p=0,032$) dan *Social Influence* ($\beta=0,304$; $p=0,017$). Temuan ini mengindikasikan bahwa niat mahasiswa menggunakan AI untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri lebih ditentukan oleh faktor internal, yaitu kebiasaan yang telah terbentuk dan kesenangan dalam berinteraksi dengan AI, dibandingkan faktor eksternal seperti kemudahan atau ketersediaan fasilitas. Pendidik disarankan untuk merancang intervensi yang mendorong pembentukan kebiasaan penggunaan AI sejak dini dan menciptakan pengalaman belajar bersama AI yang menyenangkan, aman, dan tidak menghakimi.

Kata Kunci: UTAUT3, kecerdasan buatan, belajar mandiri, pembelajaran bahasa Inggris, administrasi perkantoran

A. PENDAHULUAN

Perkembangan eksponensial kecerdasan buatan atau yang dikenal dengan *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan di dunia pendidikan (Garzón et al., 2025), termasuk di dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Dengan kecanggihannya, AI mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi (Bayly-Castaneda et al., 2024) serta dapat menjadi mentor atau ‘guru’ yang dapat menjelaskan materi (Harry & Sayudin, 2023). Kemampuan-kemampuan inilah yang membuat AI makin menjadi bagian tak terpisahkan dalam pendidikan. AI dapat menjadi asisten mahasiswa untuk memperbaiki tata bahasa, memperkuat kosa kata, berkomunikasi, dan menjawab pertanyaan pemahaman (Kim et al., 2023; Sirichokcharoenkun et al., 2023), atau bahkan menjadi teman untuk berlatih percakapan dalam bahasa Inggris (Ridwan, 2025).

Di tengah meningkatnya kebutuhan akan bahasa Inggris di dunia kerja, banyak mahasiswa mulai memanfaatkan AI sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris mereka secara mandiri (Jin et al., 2023), termasuk mahasiswa vokasional di prodi Administrasi Perkantoran, yang menjadi fokus penelitian ini. Sebagai calon tenaga profesional di bidang administrasi, keterampilan berbahasa Inggris terkait komunikasi lisan dan tertulis, laporan bisnis, presentasi, dan memahami dokumen lainnya (Gulo et al., 2024) menjadi bagian integral dalam pembelajaran bahasa Inggris selama berkuliah. Bagi mahasiswa Administrasi Perkantoran, penguasaan bahasa Inggris bukan hanya tentang pemerolehan nilai akademis namun juga merupakan kompetensi strategis yang menjadi salah satu penentu keterserapan di dunia kerja.

Sayangnya pemanfaatan AI sebagai teman belajar bahasa Inggris juga dibarengi munculnya banyak kekhawatiran terkait pengadopsian AI oleh mahasiswa. Dengan mudahnya akses terhadap AI, pertanyaan tentang integritas akademik, bias algoritma, keamanan data, faktor-faktor yang dapat membuat mahasiswa merasa ragu untuk terus menggunakan AI (Abbasi et al., 2025). Selain itu, hal-hal terkait keakuratan informasi, kemungkinan hilangnya pemikiran kritis, dan pertimbangan etis lainnya juga muncul ke permukaan (Griffin & Minter, 2013). Hal ini membuat penerimaan dan penggunaannya oleh mahasiswa tidak terjadi secara otomatis.

Terkait hal tersebut, terdapat model penelitian untuk memahami perilaku penerimaan teknologi secara komprehensif, termasuk dari aspek psikologis dan kontekstual, yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003). UTAUT telah banyak dipakai sebagai lensa penelitian penerimaan teknologi, termasuk teknologi digital dan AI. Dari UTAUT muncul adaptasi perkembangan model penerimaan dan penggunaan teknologi lebih lanjut yang secara informal disebut sebagai UTAUT3 yang dikembangkan oleh Farooq et al. (2017). Dalam model UTAUT3, terdapat delapan konstruk penentu niat penggunaan teknologi, yakni *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social*

influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, habit, dan personal innovativeness in IT (PIIT) sebagai konstruk tambahan yang membedakannya dari UTAUT2 (Farooq et al., 2017). UTAUT3 digunakan sebagai lensa penelitian karena dapat menangkap karakteristik mahasiswa Administrasi Perkantoran sebagai kelompok non-jurusan bahasa yang dalam mengadopsi AI bergantung pada keterbukaan individual terhadap inovasi teknologi AI.

Sebenarnya sudah banyak penelitian yang mengeksplorasi penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris, misalnya Ratumanan & Krismiyati, (2025) dan Zaim et al., (2024) meneliti tentang bagaimana pendidik mengadopsi AI, atau Fauzan et al., (2025) dan Wang (2024) yang berfokus pada penerimaan dan penggunaan AI oleh siswa dalam pembelajaran *writing*. Namun, belum banyak studi yang secara khusus mengkaji niat penggunaan AI untuk pembelajaran bahasa Inggris mandiri pada mahasiswa program non-bahasa seperti Administrasi Perkantoran, yang memiliki karakteristik motivasi, kebutuhan linguistik, dan kondisi fasilitas yang berbeda. Padahal, dalam penelitian Sarbani & Hadisoebroto (2025) mahasiswa program vokasi seperti mahasiswa Prodi Administrasi Perkantoran termasuk responsif dan adaptif dalam menggunakan AI untuk mendukung persiapan mereka menjadi sekretaris dan administrasi profesional. Akan tetapi penelitian di atas belum sampai pada kajian mengenai motivasi mahasiswa Administrasi Perkantoran dalam belajar bahasa Inggris secara mandiri.

Untuk mengisi kesenjangan literatur yang ada, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi prediktor signifikan niat penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris mandiri pada mahasiswa Administrasi Perkantoran. Pemilihan populasi ini didasarkan pada tingginya kebutuhan akan keterampilan kompetensi bahasa Inggris dalam dunia kerja administrasi perkantoran yang belum dibarengi dengan banyaknya paparan bahasa Inggris intensif dibandingkan mahasiswa program bahasa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model UTAUT3 dalam konteks Indonesia, sekaligus memberikan saran praktis bagi para pemangku kepentingan. Secara praktis, temuan ini diharapkan memberikan rekomendasi berbasis bukti (*evidence-based recommendations*) bagi pendidik, pengelola program studi, dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi integrasi AI yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris mandiri mahasiswa vokasional.

B. KAJIAN TEORI

1. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh, et al. (2003) melalui proses *review* dan sintesis sistematis terhadap delapan teori penerimaan teknologi terkemuka kala itu. Studi pengembangan model dilakukan pada empat organisasi berbeda dengan metode longitudinal selama enam bulan, melibatkan 215 responden pada tahap awal dan 85 responden pada tahap lanjutan. Model UTAUT berhasil menjelaskan sekitar 70% varian pada niat perilaku (*behavioral intention*), melampaui daya prediksi model-model pendahulunya yang berkisar antara 17-53% (Venkatesh et al., 2003).

Model ini secara khusus dirancang untuk konteks organisasi dan lingkungan kerja, di mana penggunaan teknologi informasi umumnya bersifat diwajibkan (*mandatory use*) atau setengah sukarela. Dengan demikian, UTAUT menjadi landasan teoretis yang kuat untuk studi adopsi sistem informasi di lingkungan institusional dan korporat. UTAUT mengidentifikasi empat konstruk sebagai penentu langsung niat perilaku (*behavioral intention/BI*) dan perilaku penggunaan (*use behavior/UB*): *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI) dan *Facilitating Conditions* (FC). Dalam model UTAUT original, *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* ketika *Performance Expectancy* dan *Effort Expectancy* sudah ada dalam model. Namun FC berpengaruh langsung terhadap *use behavior* (Venkatesh et al., 2003).

Keunikan UTAUT dibandingkan model pendahulunya terletak pada eksplisitnya peran variabel moderator. Venkatesh et al. (2003) mengidentifikasi empat moderator yang memengaruhi kekuatan hubungan antarkonstruk, yaitu (1) gender: perempuan cenderung lebih sensitif terhadap pengaruh sosial; (2) usia: pengguna yang lebih tua lebih terpengaruh oleh *effort expectancy*; (3) pengalaman (*experience*): pengaruh *social influence* berkurang seiring bertambahnya pengalaman; dan (4) Kesukarelaan Penggunaan (*voluntariness of use*) menjadi moderator yang spesifik pada hubungan SI ke BI.

Selanjutnya, Venkatesh, Thong, dan Xu (2012) mengembangkan UTAUT2 sebagai respons terhadap keterbatasan UTAUT original yang berfokus pada adopsi teknologi dalam konteks organisasi. Adopsi teknologi oleh konsumen individual memiliki karakteristik berbeda sebab tidak adanya tekanan institusional, motivasi yang lebih beragam, dan pertimbangan biaya yang relevan. Untuk itu, UTAUT 2 menambahkan tiga konstruk baru ke dalam model yaitu *Hedonic Motivation* (HM), *Price Value* (PV), dan *Habit* (H). UTAUT2 menghilangkan moderator *voluntariness of use* karena dalam konteks konsumen, penggunaan pada dasarnya bersifat sukarela. Model ini mampu menjelaskan sekitar 74% varian pada niat perilaku konsumen (Venkatesh et al., 2012), meningkat signifikan dari UTAUT original.

2. UTAUT3

Meskipun UTAUT2 telah memperluas cakupan model ke konteks konsumen, model tersebut dinilai masih mengabaikan faktor kepribadian individu yang secara teoritis dapat mempengaruhi adopsi teknologi. Farooq et al. (2017) mengusulkan pengembangan UTAUT3 dengan menambahkan konstruk *Personal Innovativeness in the domain of Information Technology* (PIIT) sebagai konstruk ke delapan. Validasi model dilakukan dalam konteks penggunaan *Lecture Capture System* (LCS) pada mahasiswa eksekutif bisnis di Pakistan, dengan 248 responden.

Keputusan untuk mengintegrasikan inovativitas personal didasarkan pada argumen bahwa penerimaan teknologi tidak semata-mata ditentukan oleh persepsi terhadap sistem, melainkan juga oleh disposisi kepribadian yang stabil dari penggunanya. Individu dengan inovativitas tinggi cenderung proaktif mencoba teknologi baru, memiliki toleransi resiko yang lebih tinggi, dan tidak bergantung pada konfirmasi sosial sebelum mengadopsi inovasi.

Dalam model UTAUT3, *Personal Innovativeness* dihipotesiskan memiliki pengaruh positif langsung terhadap *behavioral intention* maupun *use behavior*. Temuan Farooq et al. (2017) mengkonfirmasi kedua jalur tersebut secara signifikan, menunjukkan bahwa individu yang inovatif tidak hanya berniat menggunakan teknologi baru, tetapi juga secara aktual melakukannya, terlepas dari konstruk perseptual lainnya. UTAUT3 menggabungkan delapan konstruk eksogen yang secara bersama-sama memprediksi niat perilaku (BI) dan perilaku penggunaan (UB). Berikut tabel penjelasan konstruk-konstruk dalam UTAUT3 beserta sumbernya:

Tabel 1. Kontruk UTAUT3

Konstruk	Definisi	Sumber Asal
Performance Expectancy (PE)	Keyakinan bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerja dalam aktivitas tertentu.	Venkatesh et al. (2003)
Effort Expectancy (EE)	Tingkat kemudahan yang dirasakan dalam penggunaan teknologi.	Venkatesh et al. (2003)
Social Influence (SI)	Persepsi bahwa orang-orang penting meyakini individu seharusnya menggunakan teknologi tersebut.	Venkatesh et al. (2003)
Facilitating Conditions (FC)	Keyakinan ketersediaan infrastruktur teknis dan organisasional yang mendukung penggunaan.	Venkatesh et al. (2003)
Hedonic Motivation (HM)	Kesenangan atau kenikmatan yang diperoleh dari penggunaan teknologi.	Venkatesh et al. (2012)
Price Value (PV)	Pertukaran kognitif antara manfaat dan biaya moneter penggunaan teknologi.	Venkatesh et al. (2012)
Habit (H)	Kecenderungan otomatis menggunakan teknologi berdasarkan pengalaman masa lalu.	Venkatesh et al. (2012)
Personal Innovativeness (PI)	Kecenderungan individu untuk bereksperimen secara mandiri dan mengadopsi teknologi informasi baru.	Farooq et al. (2017)

Sumber: Farooq et al. (2017)

Model UTAUT3 memiliki dua konstruk endogen utama. Pertama *Behavioral Intention* (BI), niat sadar individu untuk menggunakan teknologi di masa mendatang secara berkelanjutan,

dengan frekuensi yang lebih tinggi, atau merekomendasikannya kepada pihak lain. BI merupakan mediator utama antara konstruk eksogen dan perilaku aktual. Kedua, *Use Behavior* (UB) perilaku penggunaan aktual teknologi, lazimnya dioperasionalisasikan melalui frekuensi penggunaan nyata. UB dipengaruhi secara langsung oleh BI dan FC, serta secara tidak langsung oleh ketujuh konstruk eksogen lainnya melalui BI.

UTAUT3 telah divalidasi dalam beragam konteks adopsi teknologi, mencakup aplikasi *mobile*, *e-learning*, sistem manajemen pembelajaran, dan teknologi kesehatan digital. Kekuatan model ini terletak pada kemampuannya mengakomodasi heterogenitas pengguna. Individu yang berbeda tingkat inovativitasnya akan merespons introduksi teknologi baru dengan cara yang berbeda, meskipun memiliki persepsi yang sama terhadap kegunaan atau kemudahan teknologi tersebut.

Dalam konteks pendidikan tinggi, UTAUT3 sangat relevan untuk memahami pola adopsi teknologi pembelajaran digital. Mahasiswa dengan inovativitas personal tinggi berpotensi menjadi *early adopter* yang dapat memfasilitasi difusi teknologi di lingkungan akademik.

3. Pembelajaran Bahasa Inggris Mandiri

Belajar mandiri, atau yang lebih dikenal dengan *self-regulated learning*, bukanlah sebuah konsep baru. Konsep yang dipopulerkan oleh Zimmerman et al., (1996) ini merujuk pada proses metakognitif di mana pembelajar secara mandiri merencanakan, memantau, dan merefleksikan proses belajarnya untuk mencapai tujuan belajarnya. Kegiatan belajar mandiri ini memiliki hubungan erat dengan cara pelajar memanfaatkan AI sebagai salah satu alat belajar (lihat Mohebbi, 2025). Efektifitas pemanfaatan AI akan bergantung pada sejauh mana pelajar mengatur interaksinya dengan AI tersebut.

Belajar mandiri ini menjadi sangat krusial jika dilihat dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa non-jurusan bahasa Inggris, misalnya di prodi Administrasi Perkantoran yang menjadi fokus penelitian ini. Umumnya, mahasiswa non-jurusan bahasa Inggris tidak memiliki waktu memadai untuk belajar bahasa (Setianingsih & Parthama, 2023). Padahal, tuntutan untuk menguasai bahasa Inggris cukup tinggi bagi mahasiswa vokasional. Mereka diharapkan untuk dapat menguasai bahasa Inggris secara aktif dan bukan hanya secara teoritis (Daud et al., 2019; Sudira, 2012). Terlebih lagi, mahasiswa jurusan vokasi kerap mengalami kecemasan saat belajar bahasa Inggris (Sulindra et al., 2023). Pembelajaran mandiri di luar kampus akan memperbanyak exposure untuk perkembangan bahasa Inggris mereka.

AI dalam pembelajaran mandiri bagi mahasiswa jurusan non-bahasa Inggris bisa dimanfaatkan dalam berbagai macam hal. Selain untuk membantu berlatih tata bahasa dan memperbanyak kosakata (Kim et al., 2023; Sirichokcharoenkun et al., 2023), AI juga bisa digunakan sebagai teman berbicara yang bisa membantu mahasiswa belajar berinteraksi. Dalam kemampuan menulis, misalnya, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa fitur *chatbot* bisa dimanfaatkan untuk berlatih berkomunikasi yang minim kecemasan berbahasa (Fryer & Carpenter, 2006), cepat tanggap, mudah digunakan, terpersonalisasi (Huang et al., 2022). Selain itu, dengan AI, mahasiswa dapat berlatih mengespresikan diri dengan lebih bebas, lebih berani berkesperimen secara kebahasaan (*linguistic risk-taking*) yang merupakan poin penting untuk perkembangan kemampuan berbahasa (Chen et al., 2025).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif dengan desain survei. Populasi penelitian adalah mahasiswa aktif Program Studi Administrasi Perkantoran D-III yang pernah menggunakan minimal satu alat AI untuk keperluan belajar bahasa Inggris. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan dua kriteria inklusi: (1) aktif sebagai mahasiswa D-III Administrasi Perkantoran, dan (2) memiliki pengalaman menggunakan AI untuk pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri. Total sampel yang memenuhi kriteria dan bersedia berpartisipasi berjumlah 34 responden.

Instrumen penelitian berupa kuesioner daring (*Google Form*) yang dikembangkan berdasarkan instrumen UTAUT3 dari Farooq et al. (2017). Kuesioner terdiri dari dua bagian (1) profil demografi responden (jenis kelamin, usia, semester, perangkat, dan alat AI yang digunakan), dan (2) pernyataan-pernyataan teststruktur dengan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju) untuk mengukur sembilan konstruk: *Performance Expectacy (PE)* 4 item, *Effort Expectacy (EE)* 3 item setelah eliminasi item bermasalah, *Social Influence (SI)* 3 item, *Facilitating Conditions (FC)* 3 item setelah eliminasi item bermasalah, *Hedonic Motivation (HM)* 3 item, *Price Value (PV)* 3 item, *Habit (H)* 3 item, *Price Value (PI)* 3 item, *Behavior Intention (BI)* 4 item, dan *Use Behavior (UB)* 4 item. Terdapat pula item-item *reverse* yang diidentifikasi dan dikodekan ulang sebelum analisis.

Analisis data dilakukan dengan IBM SPSS Statistics dalam tiga tahap. Pertama, uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk setiap konstruk, item dengan item-total *correlation* rendah dan item *reverse* bermasalah dieliminasi. Kedua, analisis statistik deskriptif (*mean*, standar deviasi, *skewness*, *kurtosis*) dan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk menilai

distribusi data. Ketiga, analisis korelasi *Pearson* dan *Spearman* (sebagai *robustness check* untuk konstruk non-normal), serta regresi berganda metode *Enter* dengan SKOR_BI sebagai variabel dependen dan delapan konstruk prediktor sebagai variabel independen. Uji multikolinearitas (VIF) juga dilakukan untuk memverifikasi validitas model regresi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Responden

Dari 34 responden, 91,2% (n=31) berjenis kelamin perempuan dan 8,8% (n=3) laki-laki, mencerminkan komposisi gender yang umum pada program studi Administrasi Perkantoran. Distribusi usia menunjukkan 44,1% berusia 18-20 tahun dan 50,0% berusia 21-23 tahun. Dari sisi semester, 26,5% berada di semester 1-2, 26,5% di semester 3-4, 41,2% di semester 5–6, dan 5,9% di semester 7-8. Mayoritas responden (70,6%) menggunakan *smartphone* sebagai perangkat utama, dan 64,7% memiliki akses internet yang cukup lancar. Semua responden (100%) berasal dari Program Studi Administrasi Perkantoran D-III, sesuai dengan fokus penelitian.

Mengenai alat AI yang digunakan, ChatGPT merupakan alat paling umum (digunakan oleh mayoritas responden, baik tunggal maupun dikombinasikan), diikuti oleh Google Gemini, Google Translate, DeepL, Duolingo, dan Grammarly. Pola ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan kombinasi alat AI untuk penjelasan dan pengecekan tata bahasa, serta alat terjemahan dan gamifikasi untuk pemahaman kosakata.

Tabel 2. Profil Demografi Responden

Karakteristik	Kategori	n	%
Jenis Kelamin	Perempuan	31	91,2
	Laki-laki	3	8,8
Usia	18-20 tahun	15	44,1
	21-23 tahun	17	50,0
	> 23 tahun	2	5,9
Semester	1-2	9	26,5
	3-4	9	26,5
	5-6	14	41,2
Semester	7-8	2	5,9
Perangkat	<i>Smartphone</i>	24	70,6
	<i>Laptop/notebook</i>	10	29,4
Internet	Cukup lancar	22	64,7
	Sangat lancar	12	35,3

Sumber: Data primer (2026)

Berdasarkan Tabel 2, profil demografi responden menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 31 orang (91,2%), sedangkan responden laki-laki hanya berjumlah 3 orang (8,8%). Ditinjau dari segi usia, sebagian besar responden berada pada rentang 21-23 tahun sebanyak 17 orang (50,0%), diikuti oleh kelompok usia 18-20 tahun sebanyak 15 orang (44,1%), dan kelompok usia di atas 23 tahun hanya 2 orang (5,9%). Dari sisi semester, responden paling banyak berada pada semester 5-6 yaitu 14 orang (41,2%), diikuti semester 1-2 dan 3-4 yang masing-masing berjumlah 9 orang (26,5%), sementara semester 7-8 hanya diwakili oleh 2 orang (5,9%). Terkait perangkat yang digunakan, mayoritas responden mengakses menggunakan smartphone sebanyak 24 orang (70,6%), sedangkan sisanya menggunakan laptop/notebook sebanyak 10 orang (29,4%). Adapun dari segi kualitas koneksi internet, sebagian besar responden menyatakan koneksi mereka cukup lancar (22 orang atau 64,7%), sementara 12 orang (35,3%) lainnya menyatakan koneksi mereka sangat lancar.

2. Hasil Perhitungan Statistik

a. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dilakukan untuk setiap konstruk (Tabel 3). Hasil menunjukkan bahwa *Hedonic Motivation* (HM) memiliki reliabilitas tertinggi ($\alpha=0,947$), diikuti *Social Influence* (SI) ($\alpha=0,823$), *Price Value* (PV) ($\alpha=0,812$), *Habit* (H) ($\alpha=0,774$), *Behavioral Intention* (BI) ($\alpha=0,753$), *Use Behavior* (UB) ($\alpha=0,720$), *Performance Expectancy* (PE) ($\alpha=0,726$), dan *Facilitating Conditions* (FC) ($\alpha=0,695$). Konstruk *Effort Expectancy* (EE) awalnya menunjukkan alpha yang sangat rendah ($\alpha=0,442$ untuk 5 item) karena pengaruh item EE2 dan EE5 yang bermasalah; setelah eliminasi kedua item tersebut, skor EE dihitung menggunakan EE1, EE3, dan EE4 saja. Demikian pula, *Personal Innovativeness* (PI) menggunakan PI1, PI2, PI3 (PI4 *reverse* dieliminasi karena *corrected item-total correlation* negatif: $r = -0,103$). Seluruh konstruk yang digunakan dalam analisis selanjutnya memiliki $\alpha \geq 0,695$, mendekati atau melampaui ambang batas konvensional 0,70. Berikut penyajian tabel 3 berisi hasil uji reliabilitas Cronbach's Alpha.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

Konstruk	Nama	N Item	α	Keterangan
PE	<i>Performance Expectancy</i>	4	0,726	Cukup
EE	<i>Effort Expectancy</i>	3*	0,442	diperbaiki Item EE2 & EE5 dieliminasi

Konstruk	Nama	N Item	α	Keterangan
SI	<i>Social Influence</i>	3	0,823	Baik
FC	<i>Facilitating Conditions</i>	3*	0,695	Item FC4 dieliminasi
HM	<i>Hedonic Motivation</i>	3	0,947	Sangat Baik
PV	<i>Price Value</i>	3	0,812	Baik
H	<i>Habit</i>	3	0,774	Baik
PI	<i>Personal Innovativeness</i>	3*	0,555 diperbaiki	Item PI4 (reverse) dieliminasi
BI	<i>Behavioral Intention</i>	4	0,753	Cukup-Baik
UB	<i>Use Behavior</i>	4	0,720	Cukup

Sumber: Output SPSS (2025) * = jumlah item setelah eliminasi.

b. Statistik Deskriptif Konstruk

Tabel 4 menyajikan statistik deskriptif untuk sepuluh konstruk UTAUT3 yang dianalisis. *Facilitating Conditions* memperoleh mean tertinggi (M=4,108; SD=0,517), mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa memiliki infrastruktur (perangkat dan internet) yang memadai. *Effort Expectancy* juga tinggi (M=3,941), menunjukkan AI dinilai mudah digunakan. Semua konstruk berada di atas titik tengah skala (3,00), mencerminkan persepsi positif secara keseluruhan. *Behavioral Intention* (M=3,434) dan *Use Behavior* (M=3,427) berada pada level sedang-tinggi, mengindikasikan niat dan perilaku penggunaan AI yang sudah terbentuk namun masih memiliki ruang peningkatan. Berikut tabel 4 yang menampilkan statistik deskriptif dan uji normalitas Shapiro-Wilk Konstruk UTAUT3.

Tabel 4. Statistik Deskriptif dan Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Konstruk UTAUT3

K.	Konstruk	N	M	SD	Skew	Kurt	W (S-W)	Ket.
FC	<i>Facilitating Conditions</i>	34	4,108	0,517	0,093	-0,390	0,940 (p=.063)	Normal
EE	<i>Effort Expectancy</i>	34	3,941	0,445	0,019	0,557	0,917 (p=.014)	Non-normal
PE	<i>Performance Expectancy</i>	34	3,835	0,543	0,469	-0,618	0,949 (p=.111)	Normal
HM	<i>Hedonic Motivation</i>	34	3,755	0,801	-0,304	0,118	0,916 (p=.013)	Non-normal
PV	<i>Price Value</i>	34	3,745	0,575	0,065	0,299	0,938 (p=.054)	Normal
PI	<i>Personal Innovativeness</i>	34	3,667	0,625	0,234	-0,975	0,878 (p=.001)	Non-normal
H	<i>Habit</i>	34	3,539	0,748	-0,567	0,562	0,921 (p=.017)	Non-normal
BI	<i>Behavioral Intention</i>	34	3,434	0,703	-0,434	2,171	0,941 (p=.064)	Normal
UB	<i>Use Behavior</i>	34	3,427	0,531	0,431	1,491	0,957 (p=.195)	Normal
SI	<i>Social Influence</i>	34	3,412	0,787	-0,372	0,425	0,974 (p=.579)	Normal

Sumber: Output SPSS (2025). M = Mean, SD = Std. Deviation, W = statistik Shapiro-Wilk, S-W = Shapiro-Wilk.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* (dipilih karena $n < 50$) menunjukkan bahwa empat konstruk tidak berdistribusi normal: EE (p=0,014), HM (p=0,013), H (p=0,017), dan PI (p=0,001). Untuk

mengatasi hal ini, analisis korelasi dilakukan secara paralel menggunakan *Pearson* (untuk perbandingan dengan literatur) dan *Spearman* (sebagai *robustness check nonparametrik*). Konsistensi hasil antara kedua metode memperkuat validitas temuan.

c. Korelasi Pearson dan Spearman dengan BI

Tabel 5 menyajikan koefisien korelasi *Pearson* dan *Spearman* antara setiap konstruk prediktor dengan *Behavioral Intention (BI)*. Kedua metode menghasilkan pola yang konsisten. *Habit (H)* dan *Hedonic Motivation (HM)* secara konsisten menjadi dua konstruk dengan korelasi tertinggi terhadap BI. *Habit* memiliki korelasi *Pearson* $r=0,806$ ($p<0,001$) dan *Spearman* $\rho=0,688$ ($p<0,001$), sementara *Hedonic Motivation* $r=0,764$ ($p<0,001$) dan $\rho=0,726$ ($p<0,001$). Konsistensi lintas dua metode ini memperkuat kesimpulan bahwa H dan HM adalah prediktor bivariat terkuat BI, meskipun konstruk lainnya juga signifikan secara korelasional. Berikut tabel 5 menyajikan korelasi *Pearson* dan *Spearman* Kontruk UTAUT3 dengan *Behavior Intention*.

Tabel 5. Korelasi Pearson dan Spearman Konstruk UTAUT3 dengan Behavioral Intention (n=34)

K.	Konstruk	Pearson r	p (P)	Spearman ρ	p (S)	r ²	Kekuatan
H	Habit	0,806	< .001	0,688	< .001	0,650	Sangat Kuat
HM	Hedonic Motivation	0,764	< .001	0,726	< .001	0,584	Sangat Kuat
SI	Social Influence	0,658	< .001	0,506	.002	0,433	Kuat
PV	Price Value	0,645	< .001	0,636	< .001	0,416	Kuat
PI	Personal Innovativeness	0,598	< .001	0,589	< .001	0,358	Kuat
PE	Performance Expectancy	0,535	.001	0,407	.017	0,286	Sedang-Kuat
FC	Facilitating Conditions	0,444	.008	0,496	.003	0,197	Sedang
EE	Effort Expectancy	0,407	.017	0,481	.004	0,166	Sedang

Sumber: Output SPSS (2025). r² = koefisien determinasi bivariat. Semua signifikan $p < 0,05$.

d. Hasil Regresi Berganda

Analisis regresi berganda metode *Enter* dilakukan dengan *Behavioral Intention (BI)* sebagai variabel dependen dan delapan konstruk UTAUT3 sebagai prediktor simultan. Tabel 6 menyajikan ringkasan model, dan Tabel 7 menampilkan koefisien masing-masing prediktor.

Tabel 6. Ringkasan Model Regresi Berganda

Model	R	R ²	Adj. R ²	Std. Error	F (df1,df2)
1	0,896	0,803	0,741	0,358	F(8,25) = 12,773, $p < 0,001$

Sumber: Output SPSS (2025). Variabel dependen: SKOR_BI.

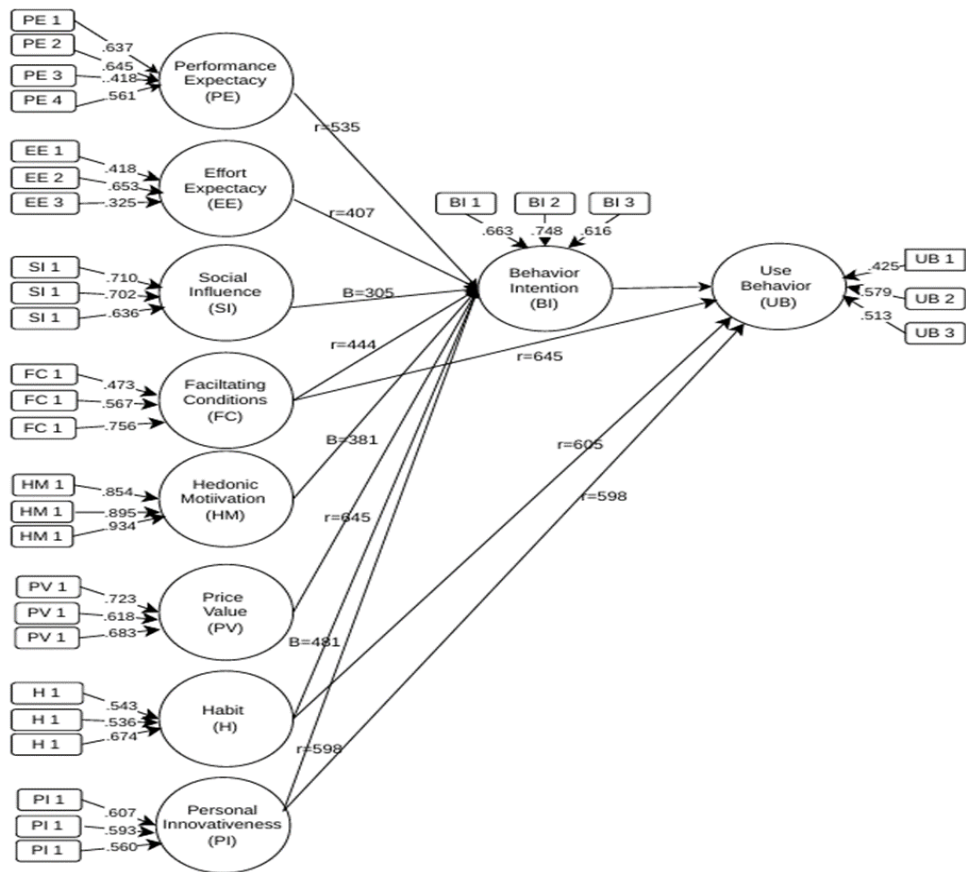
Tabel 7. Koefisien Regresi Berganda (Variabel Dependen: Niat Perilaku / SKOR_BI)

K.	Konstruk	B	SE B	β	t	p	VIF
Konst.	(Constant)	-0,241	0,659	–	-0,365	.718	–
H	Habit*	0,452	0,178	0,481	2,542	.018	4,553
HM	Hedonic Motivation*	0,334	0,147	0,381	2,270	.032	3,578
SI	Social Influence	0,271	0,106	0,304	2,554	.017	1,798
FC	Facilitating Conditions	0,342	0,193	0,252	1,771	.089	2,571
PV	Price Value	-0,381	0,217	-0,311	-1,756	.091	3,997
PE	Performance Expectancy	0,104	0,156	0,080	0,668	.510	1,842
EE	Effort Expectancy	-0,131	0,260	-0,083	-0,503	.619	3,457
PI	Personal Innovativeness	0,009	0,165	0,008	0,056	.956	2,742

Sumber: Output SPSS (2025). * = konstruk signifikan ($p < 0,05$). B = koefisien tidak terstandar. β koefisien terstandar.

Model regresi secara keseluruhan sangat signifikan, $F(8,25)=12,773$, $p<0,001$, dengan koefisien determinasi $R^2=0,803$. Artinya, delapan konstruk *UTAUT3* secara simultan mampu menjelaskan 80,3% varians *Behavioral Intention (BI)* mahasiswa dalam menggunakan AI untuk belajar bahasa Inggris. *Adjusted R*²=0,741 mengkonfirmasi bahwa model tetap memiliki daya prediksi yang kuat setelah memperhitungkan jumlah prediktor.

Dari delapan konstruk prediktor, hanya tiga yang memiliki koefisien signifikan secara statistik ($p<0,05$). Pertama, *Habit (H)* merupakan prediktor terkuat dengan $\beta=0,481$ ($B=0,452$; $t=2,542$; $p=0,018$). Kedua, *Hedonic Motivation (HM)* dengan $\beta=0,381$ ($B=0,334$; $t=2,270$; $p=0,032$). Ketiga, *Social Influence (SI)* dengan $\beta=0,304$ ($B=0,271$; $t=2,554$; $p=0,017$). Lima konstruk lainnya: FC ($p=0,089$), PV ($p=0,091$), PE ($p=0,510$), EE ($p=0,619$), dan PI ($p=0,956$) tidak signifikan ketika dikontrol bersama prediktor lainnya dalam model simultan. Nilai VIF seluruh prediktor berada di bawah 5 VIF, $H=4,553$ mendekati batas, namun masih dalam rentang yang dapat diterima menurut standar Hair et al. (2017), mengindikasikan tidak ada multikolinearitas serius yang mengancam validitas model. Berikut Gambar 1. *Output* model *UTAUT3* dari penelitian ini.



Gambar 1. Gambar Output Model UTAUT3 Penelitian
Sumber: Data penelitian

Secara umum, diagram ini memvisualisasikan bahwa niat menggunakan teknologi (Behavior Intention) pada mahasiswa Administrasi Perkantoran lebih banyak dibentuk oleh faktor kebiasaan (H), motivasi hedonis/kesenangan dalam menggunakan AI (HM), dan pengaruh sosial dari lingkungan sekitar (SI), dibandingkan oleh persepsi manfaat kinerja (PE), kemudahan penggunaan (EE), kondisi fasilitasi (FC), nilai harga (PV), atau *inovativeness personal* (PI). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerimaan teknologi AI di kalangan mahasiswa lebih didorong oleh aspek kebiasaan dan kenikmatan penggunaan (faktor hedonis-sosial) ketimbang pertimbangan rasional-fungsional semata. Hal ini merupakan sebuah pola yang cukup umum ditemukan pada konteks pengguna muda/*digital native*.

3. Diskusi

Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa dari delapan konstruk UTAUT3 yang diuji secara simultan, hanya tiga konstruk yang terbukti signifikan secara statistik dalam memprediksi niat penggunaan AI untuk pembelajaran bahasa Inggris mandiri pada mahasiswa Administrasi Perkantoran, yakni *Habit* ($\beta = 0,481$; $p = 0,018$), *Hedonic Motivation* ($\beta = 0,381$;

$p=0,032$), dan *Social Influence* ($\beta=0,304$; $p=0,017$). Lima konstruk lainnya (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Conditions*, *Price Value*, dan *Personal Innovativeness*) tidak menunjukkan pengaruh signifikan dalam model simultan ($p>0,05$), meskipun seluruhnya berkorelasi positif dengan *Behavioral Intention* secara bivariat. Ketidaksignifikanan lima konstruk tersebut dalam model regresi berganda bukan berarti tidak relevan secara teoritis, melainkan mencerminkan fenomena yang lazim terjadi ketika banyak prediktor yang saling berkorelasi dimasukkan secara bersamaan efek individual masing-masing konstruk terserap oleh prediktor lain yang lebih dominan (Hair et al., 2017). Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya difokuskan pada tiga konstruk yang signifikan. Karena hal ini menjadi temuan utama yang paling dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Serta paling relevan untuk pengembangan implikasi praktis dalam konteks pembelajaran.

a. *Habit*

Temuan paling menonjol dari penelitian ini adalah dominansi konstruk *Habit* sebagai prediktor terkuat niat penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris mandiri ($\beta=0,481$; $p=0,018$). Sekaligus memiliki korelasi bivariat tertinggi dengan *Behavioral Intention* ($r=0,806$; $p<0,001$). Dalam kerangka UTAUT3, *Habit* didefinisikan sebagai kecenderungan otomatis seseorang untuk menggunakan suatu teknologi berdasarkan akumulasi pengalaman sebelumnya. *Habit* merupakan perilaku yang tidak lagi memerlukan pertimbangan deliberatif melainkan telah menjadi respons otomatis terhadap situasi tertentu (Farooq et al., 2017; Venkatesh et al., 2012). *Habit* itu terjadi tatkala seorang mahasiswa sudah terbiasa membuka ChatGPT ketika menemukan kata asing, atau mahasiswa rutin menggunakan Grammarly saat menulis. Mereka tidak perlu lagi memutuskan atau mempertimbangkan untuk menggunakan AI. Intinya penggunaan AI sudah menjadi bagian dari rutinitas belajar mereka.

Dalam literatur adopsi teknologi, *Habit* dikenal memiliki efek *lock-in kognitif*. Semakin sering seseorang menggunakan teknologi tertentu maka semakin rendah hambatan psikologis untuk menggunakannya kembali di masa mendatang, terlepas dari evaluasi rasional terhadap manfaat atau biayanya (Venkatesh et al., 2012). Fenomena ini sangat relevan dalam konteks penggunaan AI oleh mahasiswa Administrasi Perkantoran yang usianya berada di rentang *digital native* (18-23 tahun). Sebab mereka kemungkinan besar telah terekspos AI untuk keperluan sehari-hari jauh sebelum digunakan secara akademis, seperti menggunakan edit foto, video, konten dan sebagainya. Penelitian Fauzan et al. (2025) pada mahasiswa pendidikan bahasa Inggris di Jambi menemukan pola serupa, di mana *Habit* secara konsisten muncul sebagai prediktor kuat niat penggunaan AI untuk penulisan akademik. Temuan ini juga dapat dipahami melalui lensa

psikologi pembelajaran. Zimmerman et al. (1996) dalam teori *self-regulated learning* menegaskan bahwa pelajar yang efektif adalah mereka yang secara mandiri membangun strategi dan rutinitas belajar yang adaptif. Ketika penggunaan AI telah terinternalisasi sebagai bagian dari strategi belajar mandiri mahasiswa, maka *Habit* tidak sekadar mencerminkan kebiasaan pasif, melainkan juga kematangan regulasi diri dalam belajar. Mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan AI untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri menunjukkan pola *self-regulated learning* yang lebih aktif dibandingkan yang belum terbiasa.

Berdasarkan temuan ini maka terdapat beberapa implikasi praktis. Pertama, pembentukan kebiasaan awal (*habit formation*) perlu menjadi prioritas dalam merancang intervensi pembelajaran. Mengingat *Habit* bekerja melalui akumulasi pengalaman berulang, maka paparan dini dan terstruktur terhadap AI sejak semester pertama akan menjadi investasi jangka panjang yang efektif. Mahasiswa baru yang secara eksplisit diperkenalkan dengan AI sebagai alat belajar bahasa Inggris, misalnya dengan demonstrasi penggunaan ChatGPT untuk latihan percakapan atau Grammarly untuk pengecekan tulisan. Kedua, tugas-tugas pembelajaran yang secara konsisten mendorong mahasiswa untuk berinteraksi dengan AI secara berulang akan mempercepat pembentukan kebiasaan tersebut. Misalnya, penugasan jurnal refleksi mingguan di mana mahasiswa mendokumentasikan interaksi mereka dengan AI dalam belajar bahasa Inggris, atau latihan *role-play* berbahasa Inggris dengan AI sebagai mitra percakapan, dapat menciptakan pengulangan yang diperlukan untuk membentuk *habit* yang kuat. Semakin terbentuk rutinitas maka akan semakin besar kemungkinan mahasiswa untuk terus menggunakan AI secara mandiri di luar jam perkuliahan.

b. Social Influence

Konstruk *Social Influence* (SI) juga terbukti sebagai prediktor signifikan niat penggunaan AI dalam penelitian ini ($\beta=0,304$; $p=0,017$), dengan korelasi yang kuat terhadap *Behavioral Intention* ($r=0,658$; $p<0,001$). Dalam UTAUT3, *Social Influence* didefinisikan sebagai persepsi individu bahwa orang-orang yang penting baginya meyakini bahwa ia seharusnya menggunakan teknologi tersebut (Farooq et al., 2017; Venkatesh et al., 2003). Dengan demikian, mahasiswa yang mempersepsikan bahwa lingkungan sosialnya mendukung atau bahkan mengharapkan penggunaan AI akan memiliki niat penggunaan yang lebih tinggi.

Signifikansi *Social Influence* dalam konteks ini sejalan dengan karakteristik mahasiswa Administrasi Perkantoran sebagai kelompok belajar yang kolektif. Berbeda dengan mahasiswa lainnya seperti dari jurusan teknologi yang mungkin lebih cenderung mengeksplorasi teknologi baru secara mandiri, mahasiswa vokasional cenderung lebih berorientasi pada *peer norms* dan

ekspektasi dosen sebagai panduan perilaku akademis mereka. Temuan ini konsisten dengan Wang (2024) yang menemukan *Social Influence* sebagai prediktor signifikan niat mahasiswa EFL menggunakan *large language models* dalam penulisan akademik, serta Zaim et al. (2024) yang menegaskan bahwa lingkungan akademik yang secara aktif mengintegrasikan AI turut membentuk sikap dan niat mahasiswa terhadap adopsi teknologi tersebut.

Implikasi praktis dari temuan ini maka diperlukannya untuk membangun ekosistem sosial yang secara aktif menormalisasi penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris. Ada dua langkah yang dapat dilakukan. Pertama, dosen memiliki peran strategis sebagai *role model*. Ketika dosen secara terbuka mendemonstrasikan cara memanfaatkan AI untuk keperluan akademis, baik di dalam maupun di luar kelas, maka ini mengirimkan sinyal atau tanda sosial yang kuat bahwa penggunaan AI adalah perilaku yang wajar bahkan diharapkan dan dihargai. Sikap afirmatif dosen terhadap pemanfaatan AI yang bertanggung jawab akan menciptakan norma sosial yang lebih kondusif serta positif bagi tahapan adopsi pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri dengan AI untuk mahasiswa. Kedua, komunitas belajar berbasis *peer learning* dapat memperkuat *Social Influence* secara positif. Forum diskusi atau kelompok belajar di mana mahasiswa saling berbagi pengalaman, tips, dan temuan menarik dari interaksi mereka dengan AI akan menciptakan efek *social contagion* yang mendorong adopsi secara kolektif. Penelitian Chen et al. (2025) menunjukkan bahwa ketika mahasiswa melihat teman sebayanya berani bereksperimen secara kebahasaan menggunakan AI, mereka pun terdorong untuk melakukan hal serupa. Sebuah dinamika yang menggambarkan bagaimana *Social Influence* dan *Habit* dapat saling memperkuat satu sama lain dalam jangka panjang.

c. Hedonic Motivation

Selanjutnya, penelitian ini juga menemukan bahwa konstruk *hedonic motivation* memiliki peran yang cukup besar ($\beta=0,304$; $p=0,017$) untuk mendorong mahasiswa untuk menggunakan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri. Secara singkat, *hedonic motivation* didefinisikan sebagai kesenangan yang diperoleh ketika memanfaatkan sebuah teknologi, yang dalam kasus ini merujuk AI. (Farooq et al., 2017; Venkatesh, 2021; Venkatesh et al., 2003, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tertarik menggunakan AI untuk belajar bahasa Inggris secara mandiri karena interaksi dengan AI dirasakan sebagai interaksi yang menarik, nyaman, dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dewaele dan MacIntyre (2014) yang mengungkapkan bahwa kesenangan dan kenyamanan (*Foreign Language Enjoyment/FLE*) berperan penting pada keterlibatan, keberanian dan keberlanjutan pembelajaran bahasa Inggris.

Mahasiswa yang menikmati proses belajar bersama AI akan cenderung mengalokasikan waktunya untuk belajar bahasa Inggris di luar kelas.

Berdasarkan temuan ini ada beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di kelas. Pertama, karakteristik AI yang membuat mahasiswa merasa senang dan nyaman belajar ini layak untuk diadopsi dalam pembelajaran di kelas. AI memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran yang terpersonalisasi (Bayly-Castaneda et al., 2024). Pendidik hendaknya juga dapat mempersonalisasi layanan yang diberikan pada mahasiswa, misalnya dengan benar-benar mempraktikkan *student-centered learning* (Dumont & Ready, 2023; Grøndahl Glavind et al., 2023), dengan menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran. Pendidik terus dituntut untuk tidak hanya fokus pada penyampaian materi, namun juga mengenali potensi, minat, dan tantangan yang dihadapi siswa.

Karakteristik AI lainnya yang dapat menginspirasi pembelajaran di kelas adalah respon *non-judgemental*. AI juga cenderung memiliki karakteristik yang tidak menghakimi (lihat Fryer & Carpenter, 2006), meski mahasiswa bertanya berulang kali atau melakukan kesalahan berulang. Dalam pembelajaran di kelas, pendidik sebaiknya dapat membangun atmosfer belajar yang aman (Batyrova, 2021; Trinh & Pham, 2021). Suasana yang aman, *respectful*, dan pemikiran kesalahan sebagai salah satu langkah untuk belajar akan membuat mahasiswa lebih merasa nyaman dalam belajar (Edmondson & Lei, 2014). Hal ini bisa dilakukan dengan, misalnya, memberikan umpan balik konstruktif terhadap kesalahan dan menyediakan banyak kesempatan bagi mahasiswa untuk bereksperimen menggunakan bahasa Inggris.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi prediktor signifikan niat penggunaan AI untuk pembelajaran bahasa Inggris mandiri pada mahasiswa D-III Administrasi Perkantoran UKWMS menggunakan kerangka UTAUT3. Berdasarkan analisis regresi berganda terhadap 34 responden, model UTAUT3 terbukti memiliki daya prediksi yang kuat dengan $R^2=0,803$, artinya delapan konstruk secara simultan menjelaskan 80,3% varians *Behavioral Intention*. Dari delapan konstruk prediktor, tiga konstruk terbukti signifikan secara statistik yaitu *Habit* sebagai prediktor terkuat ($\beta=0,481$; $p=0,018$), diikuti *Hedonic Motivation* ($\beta=0,381$; $p=0,032$), dan *Social Influence* ($\beta=0,304$; $p=0,017$). Lima konstruk lainnya (*Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Conditions*, *Price Value*, dan *Personal Innovativeness*) tidak signifikan dalam model simultan, meskipun seluruhnya berkorelasi positif dengan BI secara bivariat.

Temuan ini memiliki implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil ini memperkuat relevansi UTAUT3 dalam konteks adopsi AI untuk pembelajaran di kalangan mahasiswa vokasional Indonesia, khususnya di Program Administrasi Perkantoran, sekaligus menunjukkan bahwa faktor internalitas individu (kebiasaan dan motivasi hedonis) lebih dominan dibandingkan faktor eksternal (kemudahan, fasilitas, atau nilai harga) dalam membentuk niat penggunaan AI secara sukarela. Secara praktis, dari hasil temuan ini dapat menjadi saran agar pengembang kurikulum dan pendidik merancang intervensi yang mendorong pembentukan kebiasaan penggunaan AI sejak awal masa studi dan menciptakan pengalaman belajar dengan AI yang menyenangkan dan tidak menghakimi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, ukuran sampel yang relatif kecil (n=34) membatasi kemampuan generalisasi temuan. Kedua, desain *cross-sectional* tidak memungkinkan inferensi kausalitas yang kuat. Ketiga, konstruk *Use Behavior* tidak dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini karena keterbatasan data frekuensi aktual penggunaan. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, desain longitudinal, dan cakupan program studi yang lebih beragam akan memperkuat dan memperluas temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbasi, N. K., Khalid, M., & Hamid, S. (2025). Drivers of AI Tool adoption in multilingual English classrooms: A TAM-based structural equation model. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 9(1), 585–605. [https://doi.org/10.47205/plhr.2025\(9-i\)53](https://doi.org/10.47205/plhr.2025(9-i)53)
- Agarwal, R., & Prasad, J. (1998). A conceptual and operational definition of personal innovativeness in the domain of information technology. *Information Systems Research*, 9(2), 204–215. <https://doi.org/10.1287/isre.9.2.204>
- Batyrova, A. (2021). *Understanding Kazakhstani atudents' challenges in speaking English and their strategy use: A phenomenographic study* [Master's Thesis]. Nazarbayev University.
- Bayly-Castaneda, K., Ramirez-Montoya, M. S., & Morita-Alexander, A. (2024). Crafting personalized learning paths with AI for lifelong learning: a systematic literature review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1424386>
- Chen, Y., Ke, N., Huang, L., & Luo, R. (2025). The role of GenAI in EFL speaking: effects on oral proficiency, anxiety and risk-taking. *RELC Journal*, 1–17. <https://doi.org/10.1177/00336882251341072>
- Daud, A., Ras, F., Novitri, N., & Audia, C. P. (2019). Factors contributing to speaking anxiety: A case study of pre-service English teachers. *Journal of Educational Sciences*, 3(3), 412. <https://doi.org/10.31258/jes.3.3.p.412-422>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>

- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 4(2), 237–274. <https://doi.org/10.14746/ssllt.2014.4.2.5>
- Dumont, H., & Ready, D. D. (2023). On the promise of personalized learning for educational equity. *Npj Science of Learning*, 8(1). <https://doi.org/10.1038/s41539-023-00174-x>
- Edmondson, A. C., & Lei, Z. (2014). Psychological safety: The history, renaissance, and future of an interpersonal construct. In *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior* (Vol. 1, pp. 23–43). Annual Reviews Inc. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-031413-091305>
- Farooq, M. S., Salam, M., Jaafar, N., Fayolle, A., Ayupp, K., Radovic-Markovic, M., & Sajid, A. (2017). Acceptance and use of lecture capture system (LCS) in executive business studies: Extending UTAUT2. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(4), 329–348. <https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2016-0015>
- Fauzan, M., Sembiring, D. A. E. P., Wijaya, H. A., & Yusuf, M. (2025). Behavioral intention analysis of AI use in academic writing: Implementing the UTAUT Model among English education students in Jambi. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 7(2), 22–41. <https://doi.org/10.22437/ideal.v7i2.51029>
- Fryer, L., & Carpenter, R. (2006). Emerging technologies: Bots as language learning tools. *Language Learning & Technology*, 10(3), 8–14. <http://llt.msu.edu/vol10num3/emerging/>
- Garzón, J., Patiño, E., & Marulanda, C. (2025). Systematic review of artificial intelligence in Education: Trends, benefits, and challenges. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9, 1–19. <https://doi.org/10.3390/mti9080084>
- Griffin, J., & Minter, D. (2013). The rise of the online writing classroom: Reflecting on the material conditions of college composition teaching. *National Council of Teachers of English*, 65(1), 140–161. <https://www.jstor.org/stable/43490811>
- Grøndahl Glavind, J., Montes De Oca, L., Pechmann, P., Brauner Sejersen, D., & Iskov, T. (2023). Student-centred learning and teaching: a systematic mapping review of empirical research. *Journal of Further and Higher Education*, 47(9), 1247–1261. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2023.2241391>
- Gulo, H., Zai, O. K., & Tarigan, F. N. (2024). Identifikasi kebutuhan bahasa Inggris untuk mahasiswa Ilmu Administrasi dalam rangka pengembangan ESP. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), 1397–1404.
- Harry, A., & Sayudin. (2023). Role of AI in education. *Injury: Interdisciplinary Journal and Humanity*, 2(3), 260–268. <https://injury.pusatpublikasi.id/index.php/in>
- Huang, W., Hew, K. F., & Fryer, L. K. (2022). Chatbots for language learning: Are they really useful? A systematic review of chatbot-supported language learning. In *Journal of Computer Assisted Learning* (Vol. 38, Number 1, pp. 237–257). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/jcal.12610>
- Jin, S. H., Im, K., Yoo, M., Roll, I., & Seo, K. (2023). Supporting students' self-regulated learning in online learning using artificial intelligence applications. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00406-5>

- Kim, S., Shim, J., & Shim, J. (2023). A Study on the utilization of OpenAI ChatGPT as a second language learning tool. *Journal of Multimedia Information System*, 10(1), 79–88. <https://doi.org/10.33851/jmis.2023.10.1.79>
- Ratumanan, E. A., & Krismiyati. (2025). The use of AI for learning planning viewed from UTAUT perspective. *International Journal of Active Learning*, 10(2), 78–84. <http://journal.unnes.ac.id/journals/ijal>
- Ridwan, S. C. (2025). Pemanfaatan AI dalam pembelajaran speaking bahasa Inggris: Upaya meningkatkan kepercayaan diri dan konsistensi belajar mahasiswa. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6556–6582.
- Sarbani, Yohanes Adven & Hadisoebroto, Andreas Emmanuel (2025). Adoption of Generative AI in Secretarial Practices: Insights From Indonesian Administrative Professionals. *Jurnal Administrasi dan Kesekretarian*. 10 (2), 84-95. <https://doi.org/10.36914/nv3y1473>
- Setianingsih, N. K. A. I., & Parthama, I. G. N. (2023). Problematika pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa non-bahasa Inggris di Universitas Udayana. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi (SENASTEK)*, 134–138.
- Sirichokcharoenkun, Y., Tipayavaravan, N., & Cao, L. (2023). *ChatGPT: A new tool for English language teaching and learning at Vietnamese high schools* (Number July). <https://doi.org/https://doi.org/10.35542/osf.io/m7k4y>
- Sudira, P. (2012). *Filosofi dan teori pendidikan vokasi dan kejuruan*. UNY Press.
- Sulindra, E., Hartani, T., & Cendra, A. N. (2023). Psychological-related challenges in speaking: experience of vocational students. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(3), 370–379. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i3.66587>
- Trinh, N. B., & Pham, D. T. T. (2021). Challenges in speaking classrooms among non-English majors. *Vietnam Journal of Education*, 5(2), 37–42.
- Venkatesh, V. (2021). Adoption and use of AI tools: A research agenda grounded in UTAUT. *Annals of Operations Research*, 308, 641–652. <https://doi.org/10.1007/s10479-020-03918-9>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>
- Wang, Q. (2024). EFL learners' motivation and acceptance of using large language models in English academic writing: An extension of the UTAUT model. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1514545>
- Zaim, M., Arsyad, S., Waluyo, B., Ardi, H., Al Hafizh, M., Zakiyah, M., Syafitri, W., Nusi, A., & Hardiah, M. (2024). AI-powered EFL pedagogy: Integrating generative AI into university teaching preparation through UTAUT and activity theory. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100335>
- Zimmerman, B. J., Bonner, S., & Kovach, R. (1996). *Developing self-regulated learners: Beyond achievement to self-efficacy*. American Psychological Association.