

Investigating Students' and Teachers' User Experience and Enjoyment of ChatGPT in English Language Learning in SMA Negeri 1 Kubu

I Komang Ardana Putra, 2112021093

English Language Education

ABSTRACT

This study aims to investigate the user experience and enjoyment of ChatGPT among students and teachers. The study employed an explanatory mixed-methods design involving 219 12th-grade students and four English teachers at SMA N 1 Kubu. Two instruments were used, namely UEQ and interview guide. Quantitative data analysis was performed using the Data Analysis Tool (DAT), while qualitative analysis was conducted through thematic analysis. The results showed that students had positive experiences with the dimensions of attractiveness, clarity, efficiency, and novelty but had neutral experiences with stimulation. Interview findings revealed that high dependency and low social enjoyment negatively impact the stimulation dimension of user experience. Meanwhile, teachers tended to have positive experiences in all dimensions. Interview findings indicate that teachers with high personal and social enjoyment will have a better user experience with ChatGPT. Therefore, the level of enjoyment experienced by users has a direct impact on their overall experience with ChatGPT, particularly in educational settings. When students or teachers find enjoyment in using ChatGPT for learning purposes, their experience is more likely to be positive. Considering the limitations of this study, it is expected that the user experience of AI in the paid version will be covered by future research, and that the anxiety factor in AI-assisted learning will be uncovered.

Keywords: ChatGPT, english language learning, enjoyment in learning, User Experience

Menyelidiki Pengalaman Pengguna dan Kesenangan Siswa dan Guru dalam Menggunakan ChatGPT dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Kubu

I Komang Ardana Putra, 2112021093

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengalaman pengguna dan kenikmatan siswa dan guru dalam menggunakan ChatGPT. penelitian menggunakan metode campuran eksplanatori yang melibatkan 219 siswa kelas 12 dan 4 guru bahasa inggris di SMA N 1 Kubu. Terdapat dua instrument yang digunakan yakni UEQ dan juga interview guide. Anaalisis data dilakukan secara kuantitatif dengan Data Analysis Tool (DAT) dan kualitatif dengan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan siswa memiliki pengalaman yang cukup positif pada dimensi daya tarik, kejelasan, efisiensi dan kebaruan tetapi netral di stimulasi. Temuan wawancara menunjukkan ketergantungan yang tinggi dan rendahnya kenikmatan sosial mempengaruhi dimensi stimulasi pada pengalaman pengguna. Sementara itu guru cenderung memiliki pengalaman positif pada semua dimensi. Temuan wawancara mengindikasikan guru dengan kenikmatan personal dan sosial yang tinggi akan meningkatkan pengalaman pengguna mereka dalam menggunakan ChatGPT. Dengan demikian, kenikmatan memiliki perbandingan lurus dengan pengalaman pengguna, dimana ketika siswa atau guru menikmati penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran, pengalaman mereka akan cenderung positif. Melihat keterbatasan penelitian ini, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencakup pengalaman pengguna AI pada versi berbayar, dan mengungkap faktor kekhawatiran dalam pembelajaran yang dibantu AI.

Kata kunci: ChatGPT, kesenangan, pembelajaran bahasa inggris, pengalaman pengguna.