

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan maju memberikan peluang bagi pelajar untuk meningkatkan pembelajaran, baik melalui komunikasi lisan maupun tulisan. Pengaruh besar teknologi ini terasa dalam pendidikan tinggi, memungkinkan generasi saat ini memanfaatkannya untuk mempermudah kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini menyebabkan perubahan sosial yang signifikan. Salah satunya untuk pendidikan pada perguruan tinggi (Ikhsan dalam Hidayanti & Azmiyanti, 2023). Informasi yang berkembang menuntut segala sesuatu di perguruan tinggi untuk mengembangkan sebuah cara agar tidak tertinggal dengan teknologi, begitu juga mahasiswa pada perguruan tinggi. Mahasiswa pun juga harus beradaptasi dalam mengolah teknologi yang berkembang guna meningkatkan kompetensi dan juga keahlian. Teknologi yang dimaksud diantaranya yaitu teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)*.

Perkembangan teknologi yang cepat di bidang pendidikan, terutama dalam lingkup perkuliahan, telah mengubah cara pembelajaran secara revolusioner. Awalnya, sumber pembelajaran terbatas pada pengajar dan buku saja, namun dengan masuknya teknologi digital pada abad ke-21, inovasi dalam pendidikan menjadi tak terelakkan. Meskipun teknologi saat ini membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan, namun juga menimbulkan potensi merusak pola pikir dan semangat belajar mahasiswa karena memudahkan pekerjaan tanpa perlu berpikir secara mendalam. Perkembangan teknologi juga memberikan akses mudah bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi tentang berbagai topik secara online, termasuk berita, politik, hukum, serta konsultasi yang semakin mudah diakses.

Kemajuan media dapat dirasakan melalui media yang dapat membantu mahasiswa dalam melakukan segala kegiatannya, contohnya adalah mencari hiburan secara online, belajar secara online, berkomunikasi secara online, dan lain lain. Contoh aplikasi AI yang digunakan dalam kehidupan mahasiswa termasuk *ChatGPT*, *Canva*, *Google Slides*, *Capcut*, *Grammarly*, dan berbagai platform lainnya seperti *Google Meet* dan *Zoom*, yang semua ini membantu mempermudah pekerjaan dengan bantuan kecerdasan buatan.

Teknologi kecerdasan buatan (AI) saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu penerapan nyata AI yang semakin populer belakangan ini adalah chatbot. Chatbot adalah program komputer yang dapat meniru percakapan dengan manusia menggunakan bahasa alami. (Sugiono & Puspipetek, 2021)

Salah satu kecerdasan buatan yang saat ini sedang diperbincangkan di kalangan pendidikan adalah *ChatGPT* yang dikembangkan oleh OpenAI, perusahaan teknologi asal Amerika Serikat di bulan November 2022 lalu, sebuah laboratorium riset kecerdasan buatan (*AI / Artificial Intelligence*) bernama

OpenAI di Amerika Serikat telah merilis aplikasi chatbot yang dinamakan *ChatGPT*. (Lubis et al., 2024)

ChatGPT adalah chatbot yang sedang dikembangkan oleh OpenAI dengan menggunakan kecerdasan buatan untuk berkomunikasi melalui dialog dengan pengguna. Jumlah pengguna *ChatGPT* terus mengalami pertumbuhan yang signifikan saat ini. Sebagai salah satu chatbot paling canggih saat ini, *ChatGPT* telah menjadi topik yang sangat dibicarakan dan mencatat rekor baru di antara fenomena teknologi lainnya karena mencapai kesadaran lebih dari 40% orang dewasa di Amerika dan menarik lebih dari satu juta pengguna dalam waktu kurang dari satu minggu (Thormundsson dalam Iyu et al., 2024). Kecepatan penyebaran dan adopsi teknologi ini telah menjadi fenomena baru dalam dunia teknologi dan inovasi AI.

Mahasiswa merupakan salah satu pengguna terbesar dari teknologi *ChatGPT* ini, dimana mahasiswa sering mengandalkannya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Berdasarkan hasil survei terdapat 79,4% mahasiswa telah mengetahui *ChatGPT*. Besarnya pengetahuan mahasiswa terhadap *ChatGPT* menarik untuk diteliti (Rizki et al., 2024).

Beberapa pihak berpendapat bahwa teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sering dimanfaatkan oleh masyarakat untuk keperluan pendidikan. Hal ini diungkapkan oleh Penelitian Qurrotul Aini N (2023) dengan judul Fenomena Penggunaan *Aplikasi ChatGPT* Dalam Mengerjakan Tugas Kuliah, hasil penelitian menunjukkan bahwa kurun waktu penggunaan *ChatGPT* mencapai 2 bulan hingga hampir 2 tahun dimana penggunaannya tidak melanggar etika pembelajaran akademik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Azzahra, dkk (2023) dengan judul Perubahan Sosial Akibat Kemunculan Teknologi *ChatGPT* di Kalangan Mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ChatGPT* telah mengubah cara mahasiswa berinteraksi, dapat memperluas informasi, dan mendorong kolaborasi belajar.

Dari perspektif sosiologis, fenomena ini menunjukkan bagaimana perkembangan kebudayaan material, dalam hal ini teknologi AI, mendorong terjadinya perubahan pada kebudayaan non-material, yaitu pola pikir, kebiasaan, dan perilaku belajar mahasiswa. Mahasiswa kini tidak hanya bergantung pada buku atau dosen, melainkan juga pada teknologi digital yang lebih cepat dan praktis. Perubahan ini mencerminkan adanya transformasi dalam pola interaksi sosial dan akademik, di mana proses belajar tidak lagi sepenuhnya berbasis tatap muka, tetapi dipengaruhi oleh algoritma teknologi.

Menurut William F. Ogburn dalam teori *Perubahan Sosial*, terdapat perbedaan kecepatan perkembangan antara kebudayaan material dan non-material yang disebut sebagai *cultural lag* (kesenjangan budaya). *Cultural lag* terjadi ketika teknologi berkembang sangat cepat, sementara nilai, norma, maupun perilaku sosial tidak mampu menyesuaikan diri secara seimbang. Dalam konteks penelitian ini, *ChatGPT* sebagai kebudayaan material berkembang pesat dan dengan cepat diadopsi oleh mahasiswa. Namun, perilaku belajar sebagai kebudayaan non-material sering kali belum mampu menyesuaikan diri secara optimal. Hal ini terlihat dari adanya potensi

ketergantungan mahasiswa pada *ChatGPT*, menurunnya kemandirian berpikir kritis, serta belum adanya regulasi akademik yang jelas dalam mengatur penggunaan AI di lingkungan kampus.

Dengan demikian, penggunaan *ChatGPT* oleh mahasiswa bukan sekadar persoalan teknologi, melainkan juga fenomena sosial yang menandai perubahan cara belajar, cara berpikir, dan interaksi akademik generasi muda. Situasi ini memperlihatkan adanya peluang sekaligus tantangan: di satu sisi *ChatGPT* dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar, tetapi di sisi lain dapat menimbulkan *cultural lag* apabila penyesuaian nilai, norma, dan etika akademik tidak dilakukan dengan cepat. Oleh sebab itu, penting untuk menelaah fenomena ini melalui perspektif sosiologis agar dapat dipahami secara lebih komprehensif, terutama dalam konteks perubahan perilaku belajar mahasiswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada minimnya kajian sosiologis yang secara spesifik menganalisis literasi *ChatGPT* di kalangan mahasiswa. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada aspek teknologi dan pendidikan, tanpa menyinggung lebih dalam bagaimana literasi *ChatGPT* membentuk perilaku belajar mahasiswa dalam kerangka teori perubahan sosial. Padahal, perkembangan teknologi AI di lingkungan kampus, termasuk di FISIP Universitas Hasanuddin, semakin masif dan tidak dapat dihindari. Departemen Sosiologi FISIP Unhas dipilih sebagai lokasi penelitian karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memanfaatkan *ChatGPT* dalam penyelesaian tugas kuliah, diskusi akademik, dan pencarian referensi. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya mengisi celah akademik, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan regulasi penggunaan AI di lingkungan kampus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana gambaran literasi *ChatGPT* di kalangan Mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas ?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh literasi *ChatGPT* terhadap perilaku belajar mahasiswa sosiologi FISIP Unhas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengidentifikasi bagaimana literasi *ChatGPT* di kalangan Mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas.
- 1.3.2 Untuk mengidentifikasi bagaimana perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas.
- 1.3.3 Untuk mengidentifikasi pengaruh literasi *ChatGPT* terhadap perilaku belajar mahasiswa sosiologi FISIP unhas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* seperti *ChatGPT* dalam kehidupan sosial modern. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan pihak-pihak yang memiliki perhatian terhadap perkembangan teknologi digital dan dampaknya terhadap perilaku individu, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi Universitas Hasanuddin dalam memahami literasi teknologi *ChatGPT* dan pengaruhnya terhadap perilaku generasi muda, khususnya mahasiswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan, program, atau strategi yang relevan dengan pemanfaatan teknologi digital di lingkungan kampus.

1.5 Kajian Pustaka

1.5.1 *Artificial Intelgence (AI)*

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence / AI*) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pemecahan masalah kognitif yang umumnya dikaitkan dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pemecahan masalah, dan pengenalan pola. Menurut H. A. Simon (1987), kecerdasan buatan adalah bidang penelitian, aplikasi, dan instruksi yang melibatkan pemrograman komputer untuk melakukan tugas-tugas yang dianggap cerdas oleh manusia. AI telah melampaui gambaran robot fiksi ilmiah menuju penerapan nyata dalam kehidupan modern, digunakan untuk meningkatkan performa, akurasi, efisiensi waktu, serta mengurangi biaya operasional di berbagai bidang. John McCarthy, yang menciptakan istilah "AI", menempatkan teknologi ini sebagai bagian dari revolusi industri keempat, di mana batas antara dunia fisik, digital, dan biologis semakin kabur. (Russell & Norvig dalam Rifky, 2024).

Perkembangan AI kini merambah ke dunia pendidikan, termasuk di lingkungan perguruan tinggi. Di kalangan mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin, AI menjadi alat penting yang mendukung kegiatan akademik. Integrasi AI dalam pembelajaran memungkinkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat, akurat, dan relevan. AI berperan bukan hanya sebagai media bantu, tetapi juga mengubah cara mahasiswa berinteraksi dengan materi pembelajaran dan mengelola proses belajar mereka.

Salah satu wujud nyata AI adalah *ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer)*, sebuah model bahasa alami yang dikembangkan oleh *OpenAI*. *ChatGPT* dirancang untuk memberikan respons yang kontekstual

dan interaktif terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan pengguna. Dalam dunia pendidikan, *ChatGPT* telah digunakan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas akademik, memberikan penjelasan materi, merangkum informasi, mendeteksi kesalahan bahasa, dan bahkan membantu merancang ide-ide penelitian. Kemampuannya dalam memahami dan merespons bahasa alami menjadikannya berguna sebagai asisten virtual yang dapat memberi umpan balik individual, membantu pencarian referensi, dan mempercepat proses pembelajaran. (Atlas dalam Halaweh, 2023) Selain itu, kemampuan *ChatGPT* dalam memahami dan merespons input bahasa alami menjadikannya berguna dalam memberikan umpan balik individual, berperan sebagai asisten peneliti, dan mendukung komunikasi akademik secara lebih efektif. (Uri, 2023).

Literasi *ChatGPT* oleh mahasiswa dapat dilihat melalui tiga aspek utama, yaitu:

a. Pengetahuan

ChatGPT berfungsi sebagai sumber informasi yang luas dan cepat diakses. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menambah pengetahuan teoretis maupun praktis, mulai dari konsep dasar, teori sosiologi, hingga isu-isu kontemporer. Dimensi pengetahuan ini mencerminkan sejauh mana *ChatGPT* memperkaya wawasan mahasiswa dengan menyediakan materi yang relevan, akurat, dan mudah dipahami.

b. Pemahaman

Tidak hanya sebatas menambah pengetahuan, *ChatGPT* juga membantu mahasiswa dalam memperdalam pemahaman terhadap suatu materi. Misalnya, dengan menjelaskan ulang teori yang kompleks dengan bahasa yang sederhana, memberikan contoh aplikatif, atau membandingkan beberapa perspektif akademik. Dimensi pemahaman ini menekankan pada bagaimana *ChatGPT* mampu membantu mahasiswa mengaitkan konsep dengan realitas sosial sehingga lebih mudah dicerna dan diaplikasikan.

c. Pengalaman

Pengalaman merujuk pada bagaimana mahasiswa berinteraksi langsung dengan *ChatGPT* dalam proses belajar. *ChatGPT* menghadirkan pengalaman belajar interaktif, di mana mahasiswa dapat bertanya secara spesifik, berdialog, serta menyimulasikan diskusi akademik. Pengalaman ini bukan hanya menambah keterampilan praktis, seperti menyusun argumen atau memperbaiki tulisan, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan akademik.

Dalam perspektif sosiologis, literasi *ChatGPT* tidak hanya mencerminkan adaptasi mahasiswa terhadap teknologi baru, tetapi juga menjadi contoh nyata dari Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn. Menurut Ogburn, perubahan sosial seringkali berawal dari perkembangan

kebudayaan material seperti teknologi, yang kemudian memengaruhi kebudayaan non-material, termasuk nilai, norma, kebiasaan, dan pola pikir. Dalam konteks ini, literasi *ChatGPT* sebagai bentuk kebudayaan material mendorong perubahan perilaku belajar mahasiswa (kebudayaan non-material), seperti meningkatnya motivasi, keteraturan kebiasaan, dan efektivitas dalam memahami materi kuliah. Namun, Ogburn juga menekankan adanya fenomena *cultural lag*, yaitu kesenjangan budaya ketika perkembangan teknologi lebih cepat dibanding penyesuaian nilai dan norma sosial. Fenomena ini relevan pada penggunaan *ChatGPT*: mahasiswa dengan cepat mengadopsi teknologi ini, tetapi metode pengajaran, kebijakan akademik, dan regulasi etika seringkali belum sepenuhnya mengikuti perkembangan tersebut.

1.5.2 Perilaku Belajar Mahasiswa

Perilaku belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan bagaimana seorang mahasiswa merespons, menyikapi, dan menjalani aktivitas belajar dalam konteks akademik. Menurut Soemanto (2003), perilaku belajar adalah tindakan yang muncul dari dalam diri mahasiswa dalam memahami dan merespons setiap aktivitas pendidikan, termasuk tanggung jawab terhadap kesempatan belajar yang diberikan. Perilaku ini dapat dinilai secara kualitatif berdasarkan tingkat antusiasme, kesadaran, dan konsistensi mahasiswa dalam menjalani proses belajar. Perilaku belajar mencakup metode, pola, serta pendekatan belajar yang digunakan mahasiswa dalam berbagai situasi dan waktu tertentu.

Hanifah dan Syukri (2001:67) menegaskan bahwa perilaku belajar yang efisien dapat dicapai melalui metode belajar yang tepat, seperti pengelolaan waktu, keaktifan dalam mengikuti perkuliahan, belajar mandiri, belajar kelompok, serta persiapan menghadapi ujian. Perilaku belajar yang baik terbentuk ketika mahasiswa memiliki kesadaran penuh akan peran dan tanggung jawab akademiknya, yang tercermin dari kemampuan mengatur waktu secara efektif sambil menjalankan aktivitas lainnya.

Secara umum, perilaku belajar mahasiswa melibatkan tiga aspek utama, yaitu:

a. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal yang menggerakkan mahasiswa untuk mencapai tujuan akademik. Dorongan ini menumbuhkan usaha, kemauan, dan semangat dalam meraih prestasi belajar yang tinggi. Motivasi mempengaruhi intensi, yaitu kecenderungan subjektif seseorang untuk bertindak dalam situasi tertentu, yang terkait erat dengan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Perilaku ini dapat bersifat refleksif (spontan terhadap stimulus) atau non-refleksif (direncanakan secara sadar).

b. Kebiasaan

Kebiasaan belajar merupakan pola perilaku yang dibentuk

melalui pengulangan aktivitas belajar secara konsisten. Kebiasaan yang terbangun dengan baik, seperti membaca materi sebelum kuliah atau menyusun jadwal belajar, dapat meningkatkan pencapaian akademik mahasiswa.

c. Efektivitas

Efektivitas belajar menunjukkan sejauh mana proses belajar memberikan hasil yang optimal. Efektivitas ini terlihat dari kemampuan mahasiswa memahami materi, menjelaskan kembali konsep secara tepat, serta mengelola waktu belajar dengan efisien tanpa mengorbankan kualitas hasil belajar.

Dalam perspektif Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn, perilaku belajar mahasiswa termasuk dalam kategori kebudayaan non-material, yang dipengaruhi oleh perkembangan kebudayaan material seperti teknologi pembelajaran berbasis AI, termasuk *ChatGPT*. *ChatGPT* berperan sebagai alat bantu modern yang mendorong penyesuaian motivasi, pembentukan kebiasaan baru, dan peningkatan efektivitas belajar mahasiswa.

Namun, sesuai konsep *cultural lag* yang dikemukakan Ogburn, adopsi cepat terhadap *ChatGPT* sering kali belum sepenuhnya diiringi dengan penyesuaian nilai, norma, atau kebijakan akademik terkait etika penggunaannya. Oleh karena itu, meskipun *ChatGPT* dapat memperkuat motivasi dan mempermudah proses belajar, penggunaannya tetap memerlukan kesadaran dan pengendalian diri agar selaras dengan tujuan akademik yang positif.

Dengan demikian, perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas dapat dilihat sebagai hasil interaksi dinamis antara kebudayaan material berupa teknologi AI dan kebudayaan non-material berupa pola, motivasi, dan efektivitas belajar, sebagaimana dijelaskan dalam kerangka teori Ogburn.

1.6 Teori *Cultural lag* William F. Ogburn (1992)

William F. Ogburn menjelaskan bahwa perubahan sosial banyak dipengaruhi oleh perkembangan kebudayaan material seperti teknologi, alat, dan sarana modern. Perubahan pada kebudayaan material biasanya berlangsung sangat cepat dibandingkan kebudayaan non-material yang mencakup nilai, norma, kebiasaan, dan pola pikir masyarakat. Ketidakseimbangan laju perkembangan ini menimbulkan fenomena yang dikenal sebagai *cultural lag* atau kesenjangan budaya.

Cultural lag terjadi ketika teknologi baru sudah diadopsi oleh masyarakat, tetapi nilai, norma, atau kebiasaan sosial belum sepenuhnya menyesuaikan. Hal ini menimbulkan berbagai konsekuensi, misalnya kebingungan norma, munculnya konflik nilai, hingga perubahan pola interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, fenomena *cultural lag* dapat dilihat pada literasi *ChatGPT* di kalangan mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas. *ChatGPT* sebagai

kebudayaan material berkembang dengan sangat cepat, bahkan hanya dalam hitungan bulan sejak dirilis sudah banyak digunakan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan tugas kuliah, mencari referensi, maupun memahami materi perkuliahan. Akan tetapi, perubahan pada kebudayaan non-material, yaitu perilaku belajar mahasiswa, tidak selalu sejalan dengan cepatnya perkembangan teknologi tersebut. Banyak mahasiswa yang menggunakan *ChatGPT* untuk memperoleh jawaban instan tanpa melalui proses berpikir kritis, sehingga berpotensi menurunkan kemandirian belajar.

Dengan kata lain, meskipun *ChatGPT* mampu meningkatkan motivasi belajar, membentuk kebiasaan baru, dan mendukung efektivitas waktu belajar, terdapat potensi *cultural lag* ketika teknologi dimanfaatkan secara berlebihan tanpa diimbangi dengan kesadaran etis. Hal ini sejalan dengan penelitian Azzahra dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *ChatGPT* memang memperluas akses informasi dan kolaborasi, tetapi sekaligus menghadirkan tantangan etika dalam dunia akademik.

Oleh sebab itu, teori Perubahan Sosial Ogburn menjadi kunci untuk memahami fenomena yang diteliti. *ChatGPT* sebagai kebudayaan material berkembang jauh lebih cepat dibandingkan penyesuaian perilaku belajar mahasiswa sebagai kebudayaan non-material. Penelitian ini berupaya menganalisis sejauh mana kesenjangan tersebut memengaruhi perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas, serta bagaimana *cultural lag* dapat diminimalisir melalui regulasi akademik, pendampingan dosen, dan kesadaran mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

1.7 Kerangka Konseptual

Kerangka Salah satu bentuk perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) adalah *ChatGPT*, sebuah model bahasa alami berbasis AI yang dikembangkan untuk memproses dan menghasilkan teks secara interaktif. Dalam perspektif Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn, *ChatGPT* yang berperan sebagai kebudayaan material dapat mendorong terjadinya perubahan pada kebudayaan non-material, yakni lietersi *ChatGPT* dan perilaku belajar mahasiswa.

Literasi *ChatGPT* merupakan wujud adaptasi mahasiswa terhadap hadirnya teknologi baru, yang dapat dijabarkan ke dalam tiga indikator utama:

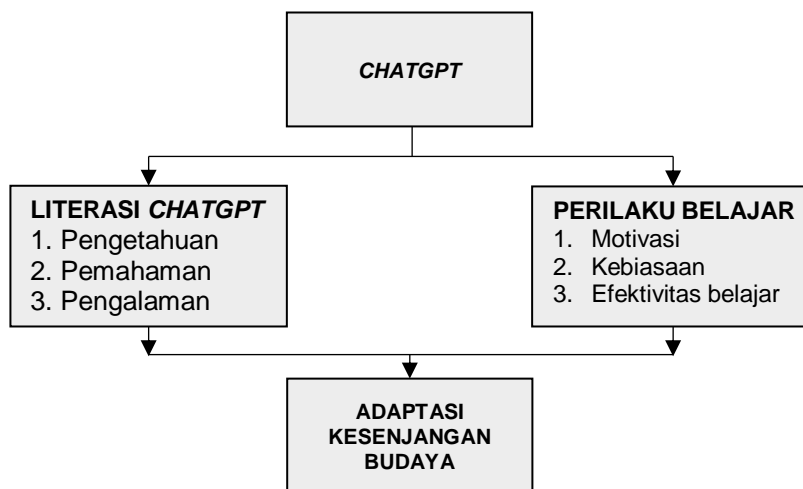
- a) Pengetahuan, sejauh mana mahasiswa mengetahui fungsi, fitur, dan cara kerja *ChatGPT*.
- b) Pemahaman, kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan *ChatGPT* untuk kegiatan akademik seperti mencari referensi, memahami materi kuliah, dan menyusun tugas.
- c) Pengalaman, yaitu intensitas, tujuan, dan manfaat yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan *ChatGPT* selama proses belajar.

Literasi tersebut kemudian berimplikasi pada perilaku belajar mahasiswa, yang mencerminkan perubahan dalam kebudayaan non-material melalui:

- a) Motivasi, dorongan internal mahasiswa untuk belajar lebih giat, memanfaatkan teknologi untuk mencapai prestasi akademik.
- b) Kebiasaan, pola atau rutinitas belajar yang terbentuk dari penggunaan *ChatGPT* secara konsisten.
- c) Efektivitas, sejauh mana *ChatGPT* membantu mahasiswa memahami materi, menghemat waktu, dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

Interaksi antara kebudayaan material berupa *ChatGPT* dan kebudayaan non-material berupa literasi serta perilaku belajar mahasiswa berujung pada fenomena adaptasi kesenjangan budaya (*cultural lag*). Perkembangan teknologi umumnya lebih cepat dibandingkan penyesuaian nilai, norma, maupun praktik akademik. Apabila adaptasi mahasiswa berlangsung baik, maka kesenjangan budaya dapat diminimalisir, sehingga *ChatGPT* dapat dimanfaatkan secara produktif untuk mendukung pembelajaran.

Dengan demikian, kerangka konseptual ini menegaskan bahwa semakin tinggi pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman mahasiswa terhadap *ChatGPT*, maka semakin besar pula peluang terbentuknya perilaku belajar yang positif, *ADAPTIVE*, dan efektif di tengah dinamika perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI).



Gambar 1.1 Skema Kerangka Konsep

1.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi dasar penting dalam memperkuat kajian ini. Sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa literasi *ChatGPT* dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan efektivitas belajar mahasiswa. Dengan menelaah studi-studi tersebut, penelitian ini berupaya mengisi celah yang masih belum banyak dibahas, yaitu Literasi *ChatGPT* dan Pengaruhnya terhadap perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama/Sumber	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	Immanuel Santoso, dkk Dharmas Education Journal Vol.05, No.01 (2025)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>ChatGPT</i> pada Kemampuan Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas XI	Kuantitatif Eksperimen	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan <i>ChatGPT</i> terbukti meningkatkan kemampuan menulis siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan uji t.
2.	Setiawan, dkk Jurnal PETISI Vol.04, No.01 (2023)	Penggunaan <i>ChatGPT</i> Untuk Pendidikan di Era Education 4.0 : Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis	Kuantitatif Eksperimen	Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan tulisan sebanyak 693, dengan waktu seitar 7 menit, termasuk hasil dokumentasi <i>ChatGPT</i> . Waktu ini tidak mencakup perumusan dua prompt awal yang efektif.
3.	Azzahra, dkk Jurnal Ilmiah Vol.01, No.11 (2023)	Perubahan Sosial Akibat Kemunculan Teknologi <i>ChatGPT</i> di Kalangan Mahasiswa	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>ChatGPT</i> telah mengubah interaksi mahasiswa, memperluas akses informasi, dan mendorong kolaborasi belajar.
4.	Hasim, dkk Jurnal Teknologi Vol.22, No.3, (2023)	Literasi <i>ChatGPT</i> dan Pengaruhnya Terhadap Minat Baca Mahasiswa	Kuantitatif Survei	Hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan <i>ChatGPT</i> memiliki pengaruh positif terhadap minat baca dalam kategori sangat lemah
5.	Lubis, dkk Jurnal Sains dan Teknologi Vol.5, No.3 (2024)	Hubungan Empiris <i>ChatGPT</i> Pada Pembelajaran Mahasiswa Bisnis Digital Di STMIK Pelita Nusantara Medan	Kuantitatif Deskriptif	Penelitian ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif penggunaan <i>ChatGPT</i> karena sangat membantu proses pembelajaran.

Sumber: Hasil Olahan Data Sekunder (2025)

Dari berbagai penelitian penelitian terdahulu menunjukkan dampak *ChatGPT* dalam dunia akademik mahasiswa. Immanuel Santoso, dkk (2025) menemukan bahwa penggunaan *ChatGPT* terbukti meningkatkan kemampuan menulis siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan uji. Setiawan, dkk (2023) meneliti keterampilan menulis dengan hasil bahwa mahasiswa dapat menghasilkan 693 kata dalam 7 menit menggunakan *ChatGPT*, meskipun waktu untuk merumuskan prompt awal memerlukan lebih banyak waktu. Sementara itu, Azzahra, dkk (2023) menyoroti dampak sosial dari *ChatGPT*, yang memperluas akses informasi dan meningkatkan kolaborasi di kalangan mahasiswa. Di sisi lain, Hasim, dkk (2023) menunjukkan bahwa meskipun *ChatGPT* meningkatkan minat baca mahasiswa, dampaknya masih sangat lemah. Penelitian-penelitian ini menggambarkan bahwa meskipun *ChatGPT* memiliki manfaat dalam membantu tugas akademik dan meningkatkan kolaborasi, pengaruhnya pada keterampilan dasar seperti menulis dan membaca masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada kemampuan menulis, keterampilan membaca, atau dampak sosial secara umum, penelitian ini hadir dengan fokus pada bagaimana literasi *ChatGPT* memengaruhi perilaku belajar mahasiswa Sosiologi. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis yang mengaitkan teknologi *ChatGPT* sebagai kebudayaan material dengan perubahan motivasi, kebiasaan, dan efektivitas belajar sebagai kebudayaan non-material mahasiswa. Pendekatan ini menggunakan perspektif Teori Perubahan Sosial William F. Ogburn, yang menjelaskan adanya kesenjangan budaya ketika perkembangan teknologi berlangsung lebih cepat dibanding penyesuaian nilai dan norma akademik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai manfaat *ChatGPT* secara praktis dalam dunia pendidikan, tetapi juga mencoba memahami fenomena ini sebagai bentuk perubahan sosial yang lebih luas, di mana mahasiswa menghadapi tantangan untuk menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan kemandirian dan etika dalam belajar.

1.9 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dirumuskan berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dibahas sebelumnya. Hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara penggunaan *ChatGPT* sebagai bentuk teknologi kecerdasan buatan dengan perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin. Hipotesis dirumuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *ChatGPT* terhadap aspek-aspek perilaku belajar mahasiswa, seperti motivasi, kebiasaan, dan efektivitas belajar.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *ChatGPT* (pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman) terhadap perilaku belajar mahasiswa (motivasi, kebiasaan dan efektivitas).

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *ChatGPT* (pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman) terhadap perilaku belajar mahasiswa (motivasi, kebiasaan dan efektivitas).

1.10 Definisi Operasional

1. *ChatGPT*

Literasi *ChatGPT* di kalangan mahasiswa didefinisikan sebagai sejauh mana mahasiswa memanfaatkan *ChatGPT* sebagai alat bantu berbasis kecerdasan buatan (*AI*) dalam kegiatan pembelajaran mereka, yang dilihat dari tiga dimensi utama yaitu pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman terhadap teknologi tersebut.

- a. Dimensi pertama adalah pengetahuan, yaitu sejauh mana mahasiswa mengenal fungsi, fitur, dan cara kerja *ChatGPT*. Pengetahuan yang baik terlihat dari kemampuan mahasiswa menggunakan *ChatGPT* untuk menjawab pertanyaan, memahami materi, dan menyelesaikan tugas.
- b. Dimensi kedua adalah pemahaman, yang mencakup kesadaran mahasiswa terhadap manfaat, keterbatasan, dan etika penggunaan *ChatGPT*. Mahasiswa yang memahami dengan baik menyadari keunggulan *ChatGPT*, memahami risikonya, dan menerapkan etika akademik, seperti menghindari plagiarisme.
- c. Dimensi ketiga adalah pengalaman, yang merujuk pada sejauh mana mahasiswa telah menggunakan *ChatGPT* dalam aktivitas akademik, seperti intensitas penggunaan, jenis tugas yang dikerjakan, serta tingkat kenyamanan saat menggunakannya.

2. Perilaku Belajar

Perilaku belajar dalam penelitian ini merujuk pada cara mahasiswa merespons, menjalani, dan menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran setelah menggunakan teknologi *ChatGPT*. Variabel ini dianalisis melalui tiga dimensi, yaitu:

- a. Motivasi mencakup dorongan mahasiswa untuk belajar lebih semangat setelah menggunakan *ChatGPT*, seperti rasa percaya diri meningkat dan keinginan menyelesaikan tugas lebih cepat.
- b. Kebiasaan merujuk pada pola penggunaan *ChatGPT* yang menjadi bagian dari rutinitas belajar mahasiswa, baik dalam memahami materi, mengerjakan tugas, maupun mempersiapkan ujian.
- c. Efektivitas menunjukkan sejauh mana *ChatGPT* membantu mahasiswa dalam memahami materi secara cepat, menyelesaikan tugas dengan efisien, dan meningkatkan hasil akademik mereka.

1.11 Matrix Pengembangan Indikator

Tabel 1.2 Matrix Pengembangan Indikator

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Parameter Ukur
1	Literasi <i>ChatGPT</i>	1. Tingkat Pengetahuan	1. Mengetahui fitur, fungsi, cara kerja <i>ChatGPT</i>	Skala Likert
		2. Pemahaman	2. Menyadari manfaat, risiko, dan etika penggunaan	
		3. Pengalaman	3. Intesitas, jenis penggunaan, kenyamanan penggunaan	
2	Perilaku Belajar Mahasiswa	1. Motivasi Belajar	1. Dorongan belajar, kepercayaan diri, semangat belajar	Skala Likert
		2. Kebiasaan Belajar	2. Pola belajar rutin, penggunaan <i>ChatGPT</i> dalam tugas	
		3. Efektivitas Belajar	3. Kecepatan memahami materi, efesiensi waktu, kuantias hasil	

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

2.1.1 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 10 bulan pada tahun akademik 2024/2025 termasuk dalam masa persiapan peneliti dan publikasi hasil penelitian. Persiapan pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan November 2024 sampai September 2025. Berikut merupakan tabel jadwal dan tahap penelitian.

Tabel 2.3 Rencana Tahap Penelitian

No.	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Apr	Mei	Juni	Juli	Agu	Sep
1.	Penyusunan proposal										
2.	Seminar proposal										
3.	Pengurusan izin penelitian										
4.	Pengumpulan data										
5.	Pengolahan data										
6.	Analisis data										
7.	Pengerjaan laporan										
8.	Bimbingan laporan										
9.	Seminar hasil										

2.1.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin. lokasi ini dipilih dikarenakan pada observasi awal ditemukan fenomena mahasiswa banyak yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* seperti *ChatGPT* terhadap perilaku belajar

mahasiswa, sehingga lokasi ini relevan untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian yang dimaksud. Selain itu, lokasi ini menjadi lokasi keseharian peneliti sehingga peneliti memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai lokasi tersebut dengan baik.

2.2 Tipe dan Dasar Penelitian

2.2.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksplanatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal antara variabel, dalam hal ini untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *ChatGPT* berpengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel independen terhadap variabel dependen secara sistematis, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang objektif dan terukur.

2.2.2 Dasar Penelitian

Dasar penelitian ini adalah penelitian survei. Dengan mengambil sampel dari suatu populasi, desain survei memberikan landasan kuantitatif untuk menggambarkan sikap, kebiasaan, dan pola dari populasi tersebut. Peneliti kemudian menarik kesimpulan atau generalisasi mengenai populasi secara keseluruhan berdasarkan sampel yang telah diambil.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian, yang mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri serta karakteristik tertentu. Pengertian populasi yang lebih kompleks adalah bahwa populasi bukan hanya jumlah subjek yang dipelajari, tetapi juga mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek tersebut. (Adnyana, 2021).

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin jurusan Sosiologi angkatan 2021-2023. Berdasarkan data sekunder dari bagian akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, jumlah mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan 2021-2023 berjumlah 185 mahasiswa. Adapun sebaran jumlah dari populasi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Tabel Populasi

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa Sosiologi
1	2021	44
2	2022	62
3	2023	79
Total		185

Sumber Data: Departemen Sosiologi Fisip Unhas

2.3.2 Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling yang dikenal sebagai probability sampling. Probability sampling adalah metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Dalam penelitian ini, jenis probability sampling yang diterapkan adalah stratified random sampling. Stratified random sampling adalah teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak dengan mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi (Arieska & Herdiani, 2018).

Berdasarkan jumlah populasi diatas, dalam melakukan penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling dengan cara *Proportional stratified random sampling*. Penghitungan sampel menggunakan rumus slovin, dengan *margin error* sebesar 5 % kemudian diperoleh sampel, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e² : Margin error 5%

Dengan menggunakan rumus di atas sampel penelitian ini dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{185}{1 + 185(0.05)^2}$$

$$n = \frac{185}{1 + 185(0.05)^2}$$

$$n = \frac{185}{1 + 1.85}$$

$$n = \frac{185}{2.85} = 64,9$$

$n = 64,92$ dibulatkan menjadi 65

Berdasarkan dari perhitungan 185 tersebut, terdapat ukuran sampel minimal dalam penelitian ini adalah 64,91 yang kemudian dibulatkan menjadi 65 responden dengan margin error sebesar 5%. Adapun dalam penentuan jumlah sampel mahasiswa untuk masing-masing program studi dilakukan secara proposional dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

ni : Jumlah sampel menurut stratum

Ni : Jumlah populasi menurut stratum

N : Jumlah populasi keseluruhan

n : Jumlah sampel keseluruhan

Tabel 2.5 Hasil Penentuan Sampel

No.	Angkatan	Jumlah Mahasiswa Sosiologi	Jumlah Sampel
1	2021	44	$\frac{44}{185} \times 65 = 15$
2	2022	62	$\frac{62}{185} \times 65 = 22$
3	2023	79	$\frac{79}{185} \times 65 = 28$
	TOTAL	185	65

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.4.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh data dari responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan informasi mengenai sejauh mana penggunaan *ChatGPT* memengaruhi perilaku belajar mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin. Kuesioner disebarakan secara langsung kepada mahasiswa sebagai responden untuk menggali tingkat pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman mereka dalam menggunakan *ChatGPT*, serta dampaknya terhadap motivasi, kebiasaan, dan efektivitas belajar.

Peneliti menggunakan skala Likert sebagai alat ukur dalam penyusunan kuesioner. Skala ini dirancang untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu fenomena sosial secara kuantitatif.

Setiap pernyataan pada kuesioner disertai lima pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, yang masing-masing memiliki nilai atau bobot tertentu. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih terukur dan mendalam mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *ChatGPT* dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.6. Instrumen Skala Likert

No	Pernyataan	Skor
1	SangatSetuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	TidakSetuju	2
5	SangatTidakSetuju	1

Sumber: Morissan, 2018

2.3.3 Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati dan mencatat suatu objek, proses, atau fenomena secara sistematis guna memperoleh data dan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai sejauh mana mahasiswa mengenal dan memanfaatkan *ChatGPT* dalam aktivitas akademik, serta bagaimana kecenderungan mereka merespons hadirnya teknologi tersebut dalam mendukung proses belajar, baik secara individu maupun dalam kegiatan perkuliahan secara kelompok. Dengan demikian, observasi ini berfungsi sebagai pendukung dalam merumuskan masalah penelitian dan memperkuat landasan empiris sebelum dilakukan pengumpulan data melalui instrumen utama, yaitu kuesioner.

2.3.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian sosial yang berfungsi untuk melengkapi informasi yang diperoleh melalui observasi maupun wawancara, terutama dalam pendekatan kuantitatif. Melalui studi dokumentasi, peneliti dapat mengakses data penting yang bersumber dari arsip atau catatan resmi yang dikeluarkan oleh lembaga, organisasi, maupun perorangan. Penggunaan metode ini berguna untuk memperkuat temuan dan memberikan dukungan empiris terhadap data hasil pengamatan dan wawancara.

2.5 Sumber Data

Sumber data dan informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.5.1 Data Primer

Data primer adalah informasi yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama, yaitu responden penelitian, melalui metode tertentu seperti wawancara, observasi, atau kuesioner. Dalam konteks penelitian ini, data

primer merupakan pernyataan yang diperoleh langsung dari mahasiswa Sosiologi FISIP Unhas.

2.5.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada, seperti buku, jurnal, literatur, dan informasi pelanggan. Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang diperoleh langsung dari responden.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian metode yang digunakan untuk mengolah, menyusun, memahami, dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan dalam penelitian. Analisis deskriptif bertujuan untuk menyimpulkan karakteristik data secara keseluruhan. Agar analisis penelitian dapat menghasilkan informasi yang akurat, peneliti mengikuti beberapa tahapan pengolahan data, yaitu:

1. *Editing*

Proses editing merupakan langkah penting setelah penyebaran kuesioner, yang bertujuan untuk memastikan kualitas data yang diperoleh. Pada tahap ini, dilakukan pengecekan secara menyeluruh terhadap jawaban responden guna memastikan kelengkapan dan kejelasan setiap jawaban (Nanang Martono, 2016).

2. *Coding*

Pemeriksaan ulang terhadap semua data yang telah dimasukkan dari setiap sumber atau responden sangat penting untuk mengidentifikasi potensi kesalahan kode dan ketidaklengkapan data. Setelah itu, dilakukan modifikasi atau penyempurnaan yang diperlukan untuk memastikan data yang digunakan dalam analisis benar-benar akurat dan lengkap (Nanang Martono, 2016).

3. *Cleaning*

Pemeriksaan ulang terhadap semua data yang telah dimasukkan dari setiap sumber atau responden sangat penting untuk mengidentifikasi potensi kesalahan kode dan ketidaklengkapan data. Setelah itu, dilakukan modifikasi atau penyempurnaan yang diperlukan untuk memastikan data yang digunakan dalam analisis benar-benar akurat dan lengkap (Nanang Martono, 2016)

4. *Tabulating*

Tahap tabulating adalah proses pengaturan data hasil penelitian ke dalam tabel atau daftar. Proses ini mempermudah peneliti dalam melakukan observasi data. Data yang sudah ditabulasi lebih mudah dianalisis dibandingkan data mentah, karena disajikan secara sistematis, terstruktur, dan rapi, sehingga lebih mudah dipahami. Dengan data yang ditabulasi, proses pengolahan dan analisis menjadi lebih efisien menggunakan software statistik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan software SPSS versi 26.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana variabel independen memengaruhi variabel dependen. Pengujian regresi linier sederhana akan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

6. Uji Hipotesis

Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS, pengujian hipotesis dilakukan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan untuk pengambilan keputusan. Mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak merupakan tujuan pengujian hipotesis (Sugiyono, 2013). Tingkat signifikansi untuk pengujian ini ditetapkan sebesar 5 %. Batasan toleransi kesalahan yang biasa digunakan dalam penelitian ilmu sosial menjadi dasar pemilihan ambang batas signifikansi ini. Ukuran populasi penelitian juga berperan dalam penentuan ambang batas signifikansi oleh peneliti. Dengan pedoman berikut, signifikansi korelasi digunakan untuk pengujian hipotesis:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

2.7 Penyajian Data

Penyajian data atau (*data display*) adalah proses mengatur informasi secara terorganisir untuk menggambarkan kesimpulan dan menentukan langkah yang perlu diambil. Biasanya, data disajikan dalam bentuk teks naratif atau visual. Peneliti menggunakan teknik ini untuk menyederhanakan dan menyajikan data agar lebih mudah dipahami. Data dapat ditampilkan dalam berbagai format, seperti diagram lingkaran, diagram batang, atau tabel distribusi frekuensi, yang membantu memberikan gambaran yang lebih jelas dan ringkas (Nanang Martono, 2016).

1. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi digunakan untuk menyajikan data yang telah dikelompokkan berdasarkan interval kelas dan frekuensinya. Tabel ini memudahkan dalam memvisualisasikan serta menganalisis data secara lebih efisien, terutama ketika berurusan dengan data dalam jumlah besar.

2. Diagram Batang

Diagram batang adalah grafik yang digunakan untuk memvisualisasikan data kategorikal. Diagram ini terdiri dari batang-batang vertikal atau horizontal yang mewakili nilai data untuk setiap kategori. Tinggi atau panjang dari setiap batang menunjukkan frekuensi atau jumlah data dalam kategori tersebut, sehingga mempermudah perbandingan antar kategori.

3. Pie Chart

Pie Chart, atau diagram lingkaran, adalah representasi data yang divisualisasikan menggunakan lingkaran untuk menunjukkan persentase atau proporsi dari suatu kategori. Diagram ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana bagian-bagian dari total berkontribusi terhadap

keseluruhan, sehingga memudahkan dalam memahami distribusi data antar kategori.

2.8 Pengujian Keabsahan Data

Sebelum menganalisis data, perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa instrumen dan metode yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Untuk Menentukan batasan R Tabel, Maka menggunakan rumus

$$Df = (N-2)$$

$$Df = 65 - 2$$

$$Df = 63$$

Dalam R table pada urutan 63 diketahui batasan 0,05 (Tingkat sig uji 2dua arah) yaitu **0.2441**.

Tabel 2.7 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan *ChatGPT* di Kalangan Mahasiswa (X)

Penggunaan <i>ChatGPT</i> (X)			Keterangan
Item Pertanyaan	R hitung	R tabel	
X.P1	0.870	0.2441	Valid
X.P2	0.9		Valid
X.P3	0.577		Valid
X.P4	0.852		Valid
X.P5	0.905		Valid
X.P6	0.907		Valid
X.P7	0.310		Valid
X.P8	0.362		Valid
X.P9	0.659		Valid
X.P10	0.510		Valid
X.P11	0.481	0.2441	Valid
X.P12	0.407		Valid
X.P13	0.400		Valid
X.P14	0.339		Valid
X.P15	0.398		Valid
X.P16	0.314		Valid
X.P17	0.529		Valid

Sumber: Olahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap variabel berorganisasi di kalangan mahasiswa (X), sebanyak 17 butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung yang melebihi rtabel sebesar 0,2441.

Tabel 2.8 Hasil Uji Validitas Perilaku Belajar Mahasiswa (Y)

Perilaku Belajar(Y)			Keterangan
Item Pertanyaan	R hitung	R tabel	
Y.P1	0.920	0.2441	Valid
Y.P2	0.903		Valid
Y.P3	0.821		Valid
Y.P4	0.846		Valid
Y.P5	0.552		Valid
Y.P6	0.752		Valid
Y.P7	0.801		Valid
Y.P8	0.845		Valid
Y.P9	0.834		Valid
Y.P10	0.826		Valid
Y.P11	0.786		Valid
Y.P12	0.828		Valid
Y.P13	0.839		Valid
Y.P14	0.799		Valid
Y.P15	0.907		Valid
Y.P16	0.841		Valid
Y.P17	0.831		Valid
Y.P18	0.822		Valid
Y.P19	0.792		Valid
Y.P20	0.835		Valid

Sumber: Olahan Data SPSS, 2025

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan salah satu syarat penting dalam sebuah penelitian. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen atau butir pertanyaan dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang diteliti. Apabila instrumen menghasilkan data yang konsisten atau stabil dalam pengukuran, maka instrumen tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang tinggi (Agung W. dan Zarah P., 2016).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal dari setiap item pertanyaan menggunakan bantuan program SPSS. Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah Cronbach's Alpha, yaitu koefisien yang menunjukkan sejauh mana item-item dalam instrumen saling berkaitan.

Menurut Ghozali (2018), jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70, maka instrumen dikatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilai tersebut kurang dari 0,70, maka instrumen dianggap kurang konsisten dan tidak reliabel.

Tabel 2.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan *ChatGPT* (X)
Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.988	22

Tabel 2.10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Belajar Mahasiswa (Y)
Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	20

Berdasarkan hasil uji di atas, baik variabel X maupun Y memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,70, yakni 0,988 untuk variabel X dan 0,990 untuk variabel Y. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan telah memenuhi syarat reliabilitas dan dapat digunakan dengan tingkat konsistensi yang baik.