

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kita harus menyadari bahwa perkembangan masyarakat terus berlangsung dari masa lalu sampai sekarang (tidak pernah terhenti). Pengaruh dari kemajuan tersebut tentu dapat kita alami saat ini dalam aktivitas sehari-hari terutama pada perkembangan teknologi yang begitu massif sehingga banyak masyarakat menggunakan teknologi untuk membantunya dalam mencari informasi. Peran penjual koran yang dulunya sering kita temui di lampu lalu lintas untuk mencari informasi kini telah sangat berkurang bahkan hampir tidak pernah kita lihat lagi. Sementara itu, masyarakat kita saat ini hampir sepenuhnya lebih menyukai membaca berita lewat perangkat digital (tablet digital). Di zaman sekarang, terjadi pergeseran pola pikir yang lebih menekankan pada efektivitas, efisiensi, dan fleksibilitas dalam konsumsi berbagai hal, termasuk informasi. Dalam fenomena semacam ini, sosiologi mulai menjalankan fungsi sebagai bidang ilmu yang mempelajari masyarakat dan dinamika perubahannya. Pendekatan digital dalam sosiologi muncul untuk menganalisis fenomena-fenomena seperti ini. Kita semua menyadari bahwa masyarakat saat ini sangat tergantung pada teknologi seperti internet, media sosial, alat, dan sejenisnya. Dengan kebiasaan dan perilakunya yang selalu terkait dengan teknologi, sangat tepat jika masyarakat saat ini disebut sebagai masyarakat digital. Selain diakui sebagai masyarakat digital, masyarakat saat ini juga disebut sebagai masyarakat informasi. Dalam masyarakat digital terjadi produksi dan konsumsi informasi secara besar-besaran yang dipublikasikan melalui berbagai situs internet tertentu seperti Kompas, Kompasiana, Kumparan, Tempo, Detik, dan lain-lain. Di platform media sosial, informasi terunggah dan memperoleh tanggapan langsung dari masyarakat melalui Youtube, Twitter, Instagram, Tiktok, dan lain-lain. Setiap hari akan selalu hadir berita dan tren baru, baik di situs internet yang menyajikan informasi atau di media sosial. Oleh karena itu, selain dikenal sebagai "masyarakat digital" karena aktivitas harian yang tergantung pada teknologi, masyarakat sekarang juga disebut "masyarakat informasi" akibat tingginya produksi dan konsumsi informasi (Senohermawan, 2023). Kegiatan pendidikan juga beradaptasi dengan kemajuan zaman yang memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi dan berkomunikasi mengenai kegiatan akademik yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, sumber literasi yang sebelumnya berupa bahan bacaan cetak seperti koran, majalah, dan buku kini mengalami digitalisasi agar sesuai dengan perkembangan zaman yang membuat sumber literasi lebih mudah diakses secara digital.

Paul Gilster menyebutkan bahwa literasi digital meliputi keterampilan untuk

memahami, menilai, menggunakan, dan menyaring informasi dari berbagai sumber digital, keterampilan dasar yang krusial untuk aktivitas akademis seperti penelitian, penulisan, evaluasi sumber, dan pembelajaran mandiri mahasiswa. Di era digital, keterampilan literasi digital menjadi kemampuan dasar yang penting bagi setiap individu, mencakup karyawan, masyarakat umum, serta siswa dan mahasiswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan peningkatan akses informasi, keterampilan dalam literasi digital menjadi sangat krusial agar individu dapat menguasai alat dan aplikasi yang digunakan dalam teknologi, serta memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari sumber digital dengan bijak, cerdas, teliti, dan bertanggung jawab.

Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang dalam memahami serta memanfaatkan teknologi digital secara efisien. Ini meliputi berbagai kemampuan mulai dari pemanfaatan komputer dasar hingga pengetahuan mengenai AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan serta pembelajaran mesin. Ada sejumlah alasan mengapa literasi digital memiliki peran penting dalam era digital yaitu:

1. Penggunaan teknologi, literasi digital memungkinkan individu untuk mengoperasikan teknologi dengan aman, efektif, dan penuh tanggung jawab.
2. Kemampuan berpikir kritis dapat meningkatkan potensi individu untuk menganalisis informasi dengan lebih baik, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh informasi menyesatkan atau *hoax* dan dapat membuat keputusan yang lebih tepat dan aman.
3. Kreativitas dan inovasi, literasi digital membuka peluang untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui akses ke berbagai alat digital.
4. Tanggung jawab digital, literasi digital mengajarkan individu untuk memiliki tanggung jawab atas segala aktivitasnya di ruang digital, termasuk konsumsi dan komunikasi informasi secara etis.

Literasi digital memainkan peran penting dalam mengatasi tantangan di era digital. Berikut adalah beberapa cara di mana keterampilan digital dapat mendukung dalam mengatasi tantangan zaman digital:

1. Kemampuan membaca dan menulis yang berkembang.
Literasi digital menjadi inovasi krusial untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis individu melalui pemanfaatan teknologi.
2. Peningkatan kemampuan literasi digital di bidang pendidikan.
Meningkatkan kemampuan literasi digital sangat krusial dalam menghadapi tantangan pendidikan di zaman digital. Literasi digital mencakup pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital, sistem operasi, perangkat lunak, aplikasi yang relevan, pencarian informasi di internet, kesadaran akan keamanan digital, serta etika dalam dunia digital.
3. Menghadapi rintangan dalam dunia pekerjaan.
Menghadapi tantangan dan mengasah kreativitas di era digital, peningkatan

kemampuan literasi digital, eksplorasi alat serta platform digital yang sesuai, dan penyesuaian terhadap perubahan teknologi dapat mendukung pemanfaatan kekuatan digital untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan inovasi di lingkungan kerja.

4. Akses data dan peluang.

Literasi digital menawarkan kesempatan akses yang lebih besar terhadap informasi dan sumber daya di internet. Di zaman digital, akses informasi yang cepat dan sederhana memungkinkan orang belajar dengan lebih efektif, mengeksplorasi ketertarikan, serta memperoleh wawasan baru.

5. Pengajaran dan belajar.

Dengan menggabungkan literasi digital dalam pendidikan dan pembelajaran, kita bisa mempersiapkan generasi untuk menghadapi tantangan zaman digital.

Melalui literasi digital, individu dapat menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, seperti memilih informasi yang relevan di tengah banjir informasi dan membedakan antara konten yang positif serta berguna dengan yang negatif. Keterampilan membaca, menyusun kalimat, serta menulis informasi, bersama dengan kemampuan verbal, daya fokus, dan konsentrasi juga diperkuat oleh literasi digital. Oleh karena itu, literasi digital merupakan keterampilan yang harus dimiliki di zaman digital karena memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menghindari informasi palsu, serta memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan sesuai (Nurhidayah, 2023).

Meskipun sangat menguntungkan, literasi digital juga mengalami berbagai hambatan yang harus diselesaikan. Berikut adalah hambatan dalam meningkatkan literasi digital:

1. Kesenjangan dalam Akses Teknologi

Tidak seluruh komunitas memiliki akses yang cukup terhadap perangkat digital dan jaringan internet. Di sejumlah wilayah, khususnya di area pedesaan dan kawasan terpencil, fasilitas teknologi masih sangat minim. Akibatnya, kesenjangan digital yang besar muncul antara kawasan urban dan rural. Agar bisa mengatasinya, sektor swasta dan pemerintah harus berkolaborasi dalam meningkatkan infrastruktur teknologi di berbagai daerah, termasuk daerah yang terisolasi. Program bantuan perangkat dan akses internet bagi masyarakat berpendapatan rendah juga dapat mengurangi kesenjangan digital.

2. Kekurangan Pendidikan dan Pelatihan

Banyak individu yang masih tidak memahami cara memanfaatkan teknologi dengan tepat dan aman. Pemahaman mengenai pemakaian perangkat digital, aplikasi, dan internet masih minim, sehingga banyak orang yang mudah menjadi korban penipuan dan ancaman *cyber*. Pemerintah harus mengembangkan program pendidikan dan pelatihan literasi digital yang menyeluruh untuk semua lapisan masyarakat, baik dalam lingkungan

sekolah maupun di komunitas.

3. Sebaran Informasi Tidak Benar (*Hoax*)

Penyebaran berita bohong atau *hoax* semakin meluas di zaman digital ini. Banyak individu mengalami kesulitan dalam membedakan informasi yang valid dan yang tidak, sehingga mudah terpengaruh oleh berita-berita yang tidak tepat.

4. Ketidakstabilan *Cyber*

Ancaman *cyber* seperti penipuan di internet, pencurian identitas, dan serangan perangkat lunak berbahaya semakin sering terjadi. Banyak pengguna internet yang tidak menyadari betapa pentingnya keamanan digital, sehingga mereka menjadi rentan terhadap serangan *cyber*. Untuk mengatasi masalah ini, pengguna internet perlu mengambil tindakan pencegahan, seperti membuat kata sandi yang kompleks, mengaktifkan autentikasi dua langkah, dan menghindari mengklik sembarang tautan.

5. Keterbatasan Wawasan

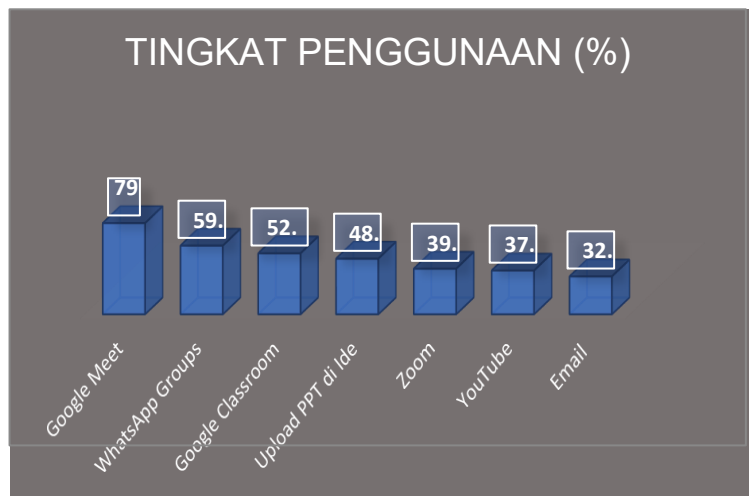
Mengenai Etika Digital Banyak pengguna internet yang belum menyadari etika digital, seperti menjaga privasi orang lain, menghargai hak cipta, dan berperilaku santun di dunia maya. Hal ini dapat memicu konflik dan pelanggaran norma etika dalam ruang digital.

6. Kompleksitas Teknologi yang Selalu Berkembang

Teknologi digital terus maju dengan pesat, dan tidak semua orang mampu mengejar kemajuan ini. Pemanfaatan teknologi baru seringkali memerlukan pengetahuan dan keterampilan tambahan yang tidak dimiliki oleh setiap individu. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan yang berkelanjutan mengenai teknologi terkini agar masyarakat selalu teredukasi dan mahir dalam memanfaatkan teknologi.

Untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan kerjasama antara pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat guna memperbaiki pemahaman serta keterampilan dalam literasi digital (VIDA, 2024).

Literasi digital adalah kemampuan yang sangat krusial untuk dipahami dan diterapkan. Literasi digital merupakan wawasan mengenai dunia digital yang meliputi penggunaan perangkat digital, analisis informasi, berkomunikasi secara daring, serta menyadari risiko yang ada di dunia digital. Platform digital merupakan sistem yang berlandaskan teknologi informasi yang menawarkan infrastruktur, layanan, dan ruang digital guna mendukung interaksi, pertukaran informasi, atau transaksi antara pengguna, baik individu, kelompok, maupun organisasi. Dalam proses belajar, platform digital telah banyak dimanfaatkan untuk metode pembelajaran secara daring. Terdapat berbagai platform yang digunakan untuk pembelajaran online. Beragam platform literasi telah lama menawarkan layanan ini. Contohnya antara lain: *Google Classroom*, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, Sekolahmu, Kelas Pintar. (Mirzon Daheri J. D., 2020).



Gambar 1. Platform atau Media Saat Pembelajaran
Sumber: Philips Nicolas Gunawidjaya, 2021

Selain itu, platform digital memungkinkan pembelajaran yang mandiri dan fleksibel, sehingga mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan serta gaya belajar pribadi mereka. Platform seperti Coursera, Ruangguru, atau edX memungkinkan akses ke ribuan materi dari universitas dan pengajar terkemuka. Dalam hal komunikasi dan kolaborasi, kehadiran aplikasi seperti Zoom, Microsoft Teams, dan WhatsApp Group telah memudahkan interaksi antara mahasiswa dan dosen tanpa batasan ruang dan waktu. Tak hanya itu, platform digital juga berperan sebagai media evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis. Dosen dapat menggunakan Google Forms, Quizizz, atau Moodle untuk memberikan penilaian secara daring, interaktif, dan berbasis data. Terakhir, penggunaan platform digital juga turut meningkatkan literasi digital dan keterampilan abad 21. Mahasiswa dituntut untuk mampu mengelola teknologi, berpikir kritis, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara kreatif kemampuan-kemampuan yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Oleh karena itu, integrasi platform dalam kegiatan akademik menjadi bagian penting dalam mendorong transformasi pendidikan yang lebih modern dan inklusif.

Pada lingkup Universitas Hasanuddin menyediakan beberapa platform digital untuk kegiatan akademik mahasiswa, di antaranya adalah aplikasi MyUnhas, Portal Akademik (NeoSia), Sikola, Coursera (melalui PPDKM), SIPAKATAU, Sesi Zoom Interaktif (USINDO), MOOCs (Trans Diva), SIKOLA (Sistem Kelola Akademik) dan E-Office. Tetapi untuk proses mengajar-mengajar platform digital yang sering digunakan mahasiswa dan dosen adalah aplikasi Whatsapp, Zoom, Google Meet dan Sikola untuk melakukan komunikasi dan penyebaran informasi lebih mudah dalam merencanakan kegiatan-kegiatan akademik yang akan dilakukan. Mahasiswa dan Dosen sering membuat grup di

Whatsapp untuk berdiskusi mengenai mata kuliah yang sedang berjalan, Zoom dan Google Meet juga biasa digunakan Mahasiswa dan Dosen untuk melakukan pembelajaran daring, Serta Sikola yang dulu selalu digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk dosen menyimpan materi-materi pembelajaran dan untuk mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan, Mahasiswa juga sering mengakses Sikola untuk mengetahui informasi-informasi mengenai mata kuliah yang sedang ditempuh dan mempelajari materi- materi yang sudah disediakan oleh dosen, juga untuk absensi dosen dan mahasiswa. Adapun platform digital yang sering digunakan mahasiswa dalam mencari referensi tambahan untuk pengerjaan tugas ialah Google dan ChatCPT, platform digital tersebut sering dimanfaatkan mahasiswa untuk mencari tambahan referensi, mengerjakan tugas, dan memahami materi yang telah diterima

1.2 Deskripsi Konsep, Teori, dan Penelitian Terdahulu

1.2.1 Platform digital dalam Kajian Sosiologi Digital

Peran teknologi dalam pendidikan untuk mencapai kualitas pendidikan sangat penting, mencakup berbagai aspek utama. Pertama, teknologi pendidikan menawarkan sarana pembelajaran melalui proses perencanaan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian sumber belajar. Kedua, teknologi pendidikan berfungsi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran melalui pendekatan multidisiplin, memadukan berbagai ilmu secara menyeluruh. Ketiga, teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas pekerjaan, baik sebagai hasil maupun dalam proses pembelajaran, untuk mengatasi masalah belajar. Keempat, teknologi pendidikan menawarkan solusi alternatif untuk meningkatkan efektivitas organisasi pendidikan, dengan pendekatan kinerja dan desain instruksional yang terencana. Kelima, teknologi pendidikan dapat menciptakan inovasi baru dalam pendidikan untuk menghadapi masalah yang ada. Peran teknologi pendidikan sangat krusial dalam menawarkan platform yang tepat untuk pembelajaran jarak jauh, Platform digital mulai sering digunakan pada saat pandemi hingga saat ini. Platform video konferensi seperti Google Meet dan Zoom menjadi alat utama selama masa pandemi bahkan masih sering digunakan untuk saat ini jika terdapat situasi yang mengharuskan menggunakan Google Meet dan Zoom. Diantisipasi bahwa teknologi ini mampu memperkuat kemampuan manusia melalui berbagai bentuk komunikasi dan menawarkan pengalaman pembelajaran yang inovatif. Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menyusun strategi pembelajaran yang tepat untuk masa pandemi ini agar peserta didik tidak merasa bosan. Di era digital saat ini, fungsi teknologi pendidikan memberikan pengaruh besar dalam perubahan pendidikan. Dengan menjamin pendidikan yang inovatif dan adaptif, kita dapat mencapai pengembangan individu yang lebih baik serta memberikan

kontribusi positif bagi masyarakat (Alfitriana Purba, 2023).

Revolusi digital memberikan kemudahan untuk mengakses dan mendapatkan informasi dengan cepat yang dapat digunakan secara maksimal dalam proses pendidikan. Kemajuan teknologi yang sangat cepat mendorong terjadinya perubahan menuju model pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut Rosenberg, peningkatan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mengalami beberapa transformasi, yaitu: (a) pergeseran dari pelatihan menuju kinerja, (b) pembelajaran secara jarak jauh, (c) pergeseran dari pembelajaran tatap muka ke online, (d) perubahan dari fasilitas fisik ke fasilitas online, (e) dari waktu siklus menjadi waktu nyata. Mempersiapkan siswa dan mahasiswa untuk kegiatan yang fokus pada manusia (*human centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*) memerlukan keterampilan dalam pemrosesan big data. Pembelajaran di zaman digital saat ini semakin diharapkan sejalan dengan keterampilan hidup yang bisa dilakukan oleh siswa dan mahasiswa. Oleh karena itu diperlukan karakter untuk memperkuat kepribadian peserta didik di tengah zaman revolusi digital (Ummi Kulsum, 2022).

Platform digital adalah sebuah program yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran online. Ada berbagai platform yang bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran daring, termasuk Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Google Suite for Education, dan Microsoft Office 365 for Education (Mirzon Dhaheri d. , 2020). Selain platform tersebut, ada juga platform digital lain yang biasa dimanfaatkan oleh mahasiswa Unhas untuk kegiatan akademik dalam pembelajaran, seperti Sikola, Grup Whatsapp, Google Meet, Zoom, Google, dan ChatGPT, yang sering digunakan untuk belajar, berkomunikasi, dan menyampaikan informasi secara lebih efisien.

Sosiologi digital adalah salah satu aspek dari studi akademik sosiologi. Cabang ilmu sosiologi ini fokus pada pemahaman penggunaan media digital dalam setiap kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji kehidupan manusia dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Diskusi tentang sosiologi digital ini terus berkembang dan mulai menarik perhatian banyak peneliti sosiologi dan teknologi. Di Inggris, pertemuan bagi penggemar studi sosiologi digital diadakan secara berkala setiap tahun. Namun, analisis dan studi sosiologi digital yang disesuaikan dengan konteks Indonesia, masih belum (banyak) dilaksanakan. Para sosiolog di negeri zamrud Khatulistiwa ini masih memisahkan sosiologi dan teknologi dalam dua ranah yang terpisah, jadi bisa dikatakan bahwa tulisan ini (mungkin) adalah tulisan pertama yang mengulas secara khusus mengenai sosiologi digital (Tendi, 2016).

Deborah menyatakan bahwa sosiologi digital adalah istilah yang mencakup berbagai konsep berkaitan dengan aktivitas sosiologis yang

dilakukan secara online, seperti sosiologi *cyber*, sosiologi komunitas daring, sosiologi internet, sosiologi budaya digital, sosiologi media sosial, dan sebagainya. Ia berpendapat bahwa sosiologi digital merupakan manifestasi dari karakteristik kumulatif sosiologi yang berkembang secara luas dari gagasan sosiologi *cyber*. Selanjutnya, ia juga menyoroti konsep sosiologi digital dalam empat aspek, yakni: praktik profesional digital, analisis teknologi digital, analisis data digital, dan sosiologi digital kritis (dupton, 2015). Ruang lingkup sosiologi digital tidak terbatas, malah lebih luas daripada yang dapat dibayangkan sebelumnya. Penelitian terbaru dalam kajian sosiologis menunjukkan bahwa sosiologi digital memiliki keterkaitan yang kuat dengan teknologi, komunikasi, media, dan aspek sosio-kultural. Deborah Lupton (dalam Tendi, 2016) Walaupun ruang lingkupnya sangat luas, terdapat batasan-batasan tertentu mengenai apa yang diungkapkan sebagai garis-garis.

Definitif dalam konsep sosiologi digital, yaitu:

1. Praktik profesional digital, di mana pemanfaatan media atau teknologi digital digunakan dalam aktivitas yang bersifat profesional, seperti memberikan pengajaran secara virtual, membangun hubungan akademis, dan sebagainya.
2. Analisis teknologi digital memberikan wawasan menyeluruh tentang cara individu menggunakan media digital untuk membentuk konsep diri dan hubungan sosial dalam kehidupan mereka.
3. Analisis data digital, penggunaan berbagai data digital untuk tujuan riset atau penelitian sosial, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif.
4. Sosiologi digital kritis, di mana informasi yang diperoleh dari media digital dapat dihadapi dengan pendekatan yang bijak melalui tindakan yang analitis, reflektif, dan kritis, berdasarkan pengetahuan dari teori-teori ilmu sosial dan humaniora yang ada.

Empat elemen utama dalam sosiologi digital yang diajukan oleh Deborah ini sejatinya hanya sebuah batasan agar ruang lingkupnya tidak semakin meluas. Pemberian garis yang jelas seperti itu memang perlu agar kajian yang ingin dijalankan tidak menjadi semakin luas. Ketika situasi tersebut terjadi, titik fokus akan lenyap dan permasalahan yang ingin dicari solusinya malah akan semakin tidak jelas.

Pada penelitian ini konsep sosiologi digital yang dibagi menjadi empat aspek oleh Deborah Lupton akan mengarah pada konsep praktik profesional digital, yang mana pemakaian media atau teknologi yang bersifat digital digunakan untuk kegiatan yang bernuansa profesional, seperti untuk memberikan pengajaran daring, membangun hubungan akademis, dan sebagainya. Di era digital sekarang, literasi digital yang berfokus pada platform digital sering kali digunakan dalam lingkungan profesional, terutama dalam hal pendidikan untuk mendukung aktivitas akademik yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Platform digital pada penelitian ini yang dimaksud adalah media yang digunakan secara aktif oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk berkomunikasi, mengerjakan tugas, dan belajar mandiri. Platform digital yang dimaksud yaitu Google Meet, Zoom, Sikola, ChatGPT, Google, dan Whatsapp Group. Dari hal ini, penelitian ini berusaha memahami relasi sosial dan akademik yang dimediasi oleh teknologi, mengkaji budaya belajar mahasiswa dan melihat distribusi pengetahuan pada penggunaan platform digital dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Perguruan Tinggi dan Kegiatan Akademik

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tinggi memiliki kewajiban untuk melaksanakan tridharma perguruan tinggi sesuai dengan yang termuat dalam UU Republik Indonesia No 12 tahun 2012. Sebenarnya tridharma perguruan tinggi adalah landasan tanggung jawab serta kewajiban mahasiswa dan dosen sebagai kaum akademis di negara ini yang menjadi garda terdepan dalam pembangunan bangsa. Pelaksanaan tridharma perguruan tinggi sebagai aktivitas akademik bagi mahasiswa yang berlangsung dari awal masuk hingga lulus dianggap krusial untuk mengatur kelangsungan operasional perguruan tinggi. Mahasiswa sebagai representasi konkret dari suatu input pendidikan diharapkan mampu mengikuti dan melaksanakan tridharma perguruan tinggi sesuai dengan kebijakan yang telah dibuat. Agar mahasiswa bisa bekerja sama dengan dosen dan perguruan tinggi untuk menciptakan karya demi kelangsungan perguruan tinggi yang berkualitas.

Pendidikan dan pengajaran adalah aspek pertama tridharma yang wajib dilaksanakan oleh perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan perguruan tinggi harus menjalankan proses belajar mengajar. Seorang dosen melakukan pengajaran tentunya disertai dengan administrasi pengajaran seperti RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) dan materi yang digunakan, sementara mahasiswa juga diwajibkan untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan SKS (Satuan Kredit Semester) yang diambil, melalui pendidikan dan pengajaran ini terjadilah transfer pengetahuan antara dosen dan mahasiswa. Penelitian adalah aspek kedua dari tridharma yang wajib dilaksanakan oleh perguruan tinggi. Penelitian bukan hanya sekedar tanggung jawab, melainkan juga usaha konkret untuk memajukan ilmu pengetahuan. Diharapkan mampu memberikan kontribusi berarti bagi masyarakat melalui hasil penelitian tersebut, dengan menjalankan fungsi ini, perguruan tinggi bisa berperan sebagai agen perubahan dan pusat perkembangan ilmu. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan menguji dan menemukan solusi untuk sebuah masalah yang diteliti dengan memanfaatkan indikator yang relevan dan sistematis sesuai bidang ilmu yang ada. Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan keuntungan supaya dapat berkontribusi secara aktif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan

bangsa dan negara, terutama untuk komunitas lokal. Informasi potensi yang dapat dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam pelaksana kegiatan pengabdian dapat mengungkapkan masalah secara konkrit dan jelas. Pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa sebagaimana diketahui bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai bentuk partisipasi dan pembelajaran yang dilakukan dengan mempraktekkan secara langsung yang telah dipelajari di perkuliahan.

Ketiga bidang dalam tridharma perguruan tinggi harus dijalankan oleh civitas akademika khususnya dosen dan mahasiswa. Dosen yang tidak menjalankan tugas tridharma perguruan tinggi maka akan berdampak secara nyata pada kinerjanya serta sanksi yang diberikan. Mahasiswa yang tidak menjalankan tri dharma perguruan tinggi maka tidak bisa menyelesaikan proses studinya meskipun seluruh mata kuliah sudah ditempuh.

- Menurut Undang-Undang Perguruan Tinggi (UU PT) No. 12 Tahun 2012 Pasal 1 ayat 9-12 yaitu:
 - a) Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
 - b) Penelitian adalah kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh informasi, data, dan keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan/atau pengujian suatu cabang ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - c) Pengabdian kepada Masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.
 - d) Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Undang-Undang Perguruan Tinggi No 12 Tahun 2012, 2012).

1.2.3 Rasionalitas dan Tindakan Rasional Max Weber

Rasionalitas adalah konsep fundamental yang diterapkan Max Weber untuk mengklasifikasikan tipe-tipe tindakan sosial. Tindakan rasional menurut Weber berkaitan dengan pertimbangan yang sadar serta keputusan yang membuat tindakan tersebut dinyatakan. Pengertian rasional di sini berarti logis atau masuk akal. Rasionalitas yang dikemukakan oleh Max Weber merupakan salah satu teori penting dalam sosiologi yang berfokus pada pemahaman tindakan sosial berdasarkan pertimbangan rasional seorang individu, menurut Weber individu bertindak tidak hanya menggunakan insting dan emosi tetapi juga melalui proses pemikiran yang mempertimpangkan konsekuensi dari tindakan

yang mereka pilih. (Ferdinan Bashofi, 2019)

Weber membagi rasionalitas menjadi empat tipe. Tipe-tipe ini membantu untuk memahami bagaimana individu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan rasional mereka. Berikut adalah penjelasan mengenai empat tipe tindakan sosial menurut Max Weber (George Ritzer, 2019):

1. Rasionalitas Instrumental

Rasionalitas Instrumental adalah tindakan yang dilakukan secara sadar oleh individu berdasarkan pilihan yang rasional, karena melibatkan pengambilan keputusan yang logis dan disengaja terkait dengan tujuan yang ingin diraih serta alat yang digunakan untuk mencapainya. Individu memiliki berbagai tujuan yang diinginkan dan memilih alat yang dapat digunakan untuk mencapainya (Maulidayati, 2025). Dalam penelitian ini, Rasionalitas instrumental dan literasi digital dapat menjadi salah satu pilihan efisien mahasiswa untuk memilih Platform digital dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

2. Rasionalitas Nilai

Rasionalitas nilai, dilakukan melalui pertimbangan nilai. Artinya, tindakan ini diambil berdasarkan keyakinan kuat terhadap nilai-nilai tertentu dalam masyarakat untuk tujuan individu, sementara perhitungan dan pertimbangan yang dilakukan secara sadar hanyalah sebagai alat. Rasionalitas ini mendorong individu untuk memilih apa yang dianggap baik berdasarkan penilaian masyarakat, yang dapat berasal dari moral, etika, agama, atau sumber lainnya (Erfan, 2021). Dalam penelitian ini, Rasionalitas nilai dan literasi digital dapat menjadi salah satu pilihan untuk mempertimbangkan Platform digital dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

3. Tindakan Afektif

Tindakan Afektif adalah tindakan yang tidak mengedepankan pertimbangan sadar; tindakan ini dilakukan berdasarkan perasaan individu yang mengendalikan diri berdasarkan perasaan sedih, senang, marah, atau emosi lainnya. Tindakan afektif muncul secara tak terencana dan tidak terstruktur dengan tujuan tertentu, tindakan ini terjadi berdasarkan emosi yang kita saksikan dalam situasi atau kondisi yang ada di sekitar individu (Ghofur, 2019).

4. Tindakan Tradisional

Tindakan Tradisional muncul dari kebiasaan dan warisan tradisi yang berasal dari masa lalu dan diteruskan secara turun-temurun, individu menunjukkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diperoleh baik dari diri sendiri maupun orang lain, mereka yang terlibat dalam tindakan tradisional seringkali tidak memikirkan konsekuensi dari tindakan yang mereka ambil (Nurul Fathiyatul Mufidah, 2020).

1.2.4 Penelitian Terdahulu: Literasi Digital dan Kegiatan Akademik Mahasiswa

Sejumlah penelitian terdahulu yang mengangkat tema yang sama dalam penelitian ini yaitu literasi digital. Sehingga dalam penelitian ini terdapat beberapa aspek yang menjadi suatu nilai kebaruan sebagai berikut:

1. Adanya kebaruan pada lokasi penelitian ini yang memfokuskan pada Mahasiswa S1 FISIP Unhas untuk menggambarkan pemanfaatan Platform digital untuk menunjang kegiatan akademik.
2. Penelitian ini berfokus untuk melihat apa saja Platform digital yang sering digunakan mahasiswa untuk menunjang kegiatan akademiknya yang di mana terdapat beberapa Platform digital tambahan pada penelitian ini.
3. Penelitian ini dianalisis dari perspektif sosiologi dengan menggunakan teori tindakan sosial dari Max Weber, sehingga menggambarkan rasionalisasi dalam pemanfaatan Platform digital yang di mana pada penelitian sebelumnya belum terdapat dari perspektif sosiologi.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Identitas Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran. Kata Kunci: Pembelajaran Online, Google Classroom, Pembelajaran Efektif.	LailiLatifathu Nafsi, Novi Trisnawati. (Tahun 2022)	Kuantitatif	Google Classroom mempermudah dosen dalam mengelola materi, tugas, dan komunikasi, serta meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Mahasiswa dapat mempelajari kembali materi Pada Google Classroom kapanpun sehingga mahasiswa lebih memahami materi pembelajaran dan kemudahan mahasiswa dalam menyelesaikan serta mengirim penugasan yang diberikan oleh

				dosen.(Laili Latifathu Nafsi, 2022)
2.	Pemanfaatan Media Sosial untuk Meningkatkan Komunikasi Akademik di Perguruan Tinggi. Kata Kunci: Komunikasi Akademik, Media Sosial, Perguruan Tinggi, Etika Digital, Keterampilan Komunikasi	Eka Septariana Puspa, Muhamad Sigid Safarudin, Heri Kurnia, Irawan, Mustofa, Luluk Faridah. (Tahun 2024)	Pendekatan deskriptif dengan teknik partisipatori	Analisis hasil kuesioner setelah pelatihan menunjukkan bahwa 85% mahasiswa merasa lebih terampil dalam menyampaikan informasi akademik melalui media sosial, terutam dalam menyusun pesan yang jelas dan ringkas serta memahami etika komunikasi akademik. Selain itu, peserta juga merasa lebih nyaman menggunakan media sosial sebagai platform diskusi akademik, dengan 90% peserta menyatakan bahwa media sosial kini lebih mereka manfaatkan untuk berkomunikasi tentang kegiatan perkuliahan, tugas, dan informasi akademik lainnya. (Eka Septariana Puspa, 2024)
3.	Pengaruh Pemanfaatan Platform Sosial Media pada Era digital	Dorris Yadewani, Mustika Lukman Arief, Wahyu	Penelitian Korelasional	Terdapat pengaruh signifikan variabel X (media sosial) terhadap variabel Y (prestasi belajar) yang ditunjukkan

	Terhadap Prestasi Mahasiswa. Kata Kunci: Media Sosial, Internet, Prestasi Belajar	Indah Mursalini. (Tahun 2020)		oleh nilai koefisien regresi variabel media sosial sebesar 0,543. Ini berarti semakin baik pemanfaatan platform media sosial, maka akan semakin meningkatkan prestasi belajar mahasiswa AMSS Padang. (Dorris Yadewani, 2020)
4.	Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Kata Kunci: literasi digital, mahasiswa, FKIP Umsida	Vevy Liansari, Ermawati Z. Nuroh (Tahun 2018)	Kuantitatif	Gerakan literasi digital di kampus sekarang sudah mulai bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Sebagai contoh banyak dosen mengajar di kelas sudah membiasakan mahasiswa membawa smartphone dengan memberi tugas yang bisa dicari sumbernya dari digital yaitu dengan mengakses google. Soal yang diberikan dijawab dengan menggunakan aplikasi quipper atau menjawab di Grup WA (Whatsapp) yang telah dibuat sebelumnya. (Vevy Liansari, 2018)
5.	Literasi digital:	Abdul	Kuantitatif	Peneilitian ini

	Tingkat dan Keandalan Sumber Referensi Mahasiswa dalam Menulis Esai Akademik. Kata Kunci: esai akademik; keandalan sumber; literasi digital.	Haliq, Akmal Hamsa. (Tahun 2021)		mendeskrripsikan tingkat literasi digital mahasiswa dan keandalan sumber referensi esai akademik. Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa pada umumnya berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Hal ini berarti mahasiswa memiliki keterampilan literasi digital yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis esai akademik secara daring dengan penggunaan berbagai perangkatteknologi dan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Keterampilan literasi digital sangat dibutuhkan untuk menggunakan berbagai perangkat digital dan aksi-aksi digital mahasiswa dalam memperoleh sumber daya digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring. (Abdul
--	--	--	--	---

				Haliq, 2021)
--	--	--	--	--------------

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat literasi digital di kalangan mahasiswa dalam konteks pemanfaatan Platform digital untuk kegiatan akademik?
2. Apa saja platform digital yang digunakan mahasiswa untuk menunjang kegiatan akademik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan platform digital akademik.
2. Untuk mendeskripsikan platform digital yang digunakan dalam mendukung kegiatan akademik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

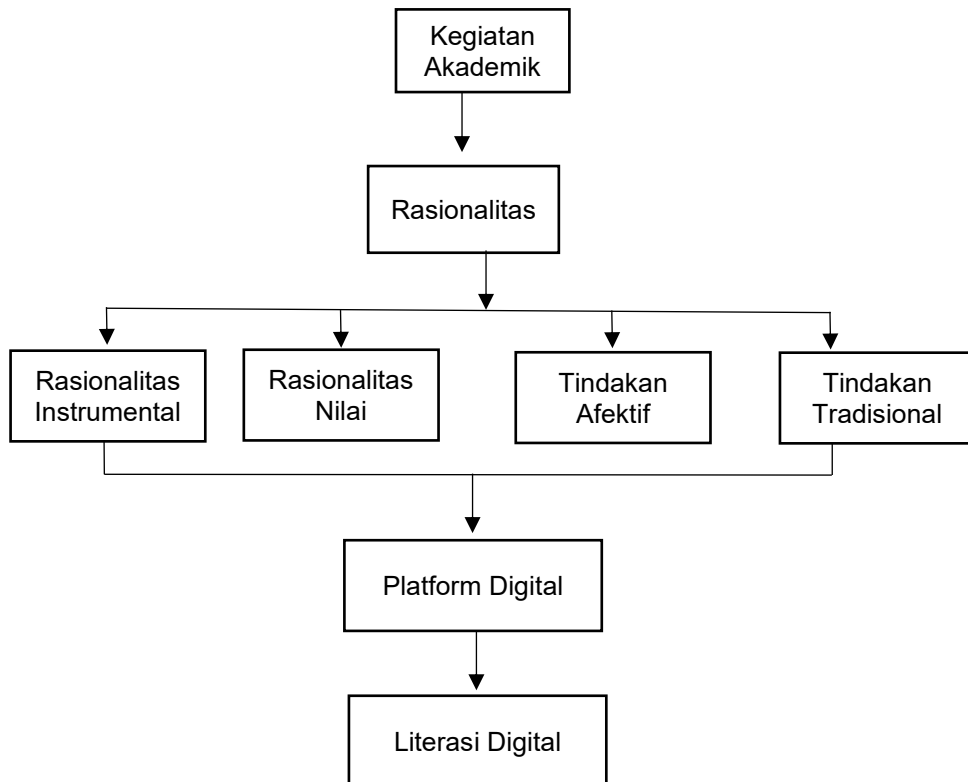
Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya menyangkut pemanfaatan platform literasi sebagai edukasi digital. Disisi lain, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam mengkaji perspektif sosiologi digital dengan melihat perilaku mahasiswa di era digital saat ini.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para mahasiswa untuk mendapatkan alternatif pembelajaran melalui platform literasi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para tenaga pendidik untuk lebih memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

1.6 Kerangka Konseptual

Penelitian ini akan menggambarkan bagaimana Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin memanfaatkan platform digital untuk menunjang kegiatan akademiknya.



Gambar 2. Kerangka Konseptual

Dari gambar 2, dapat diamati bahwa penelitian ini melihat literasi digital melalui pemanfaatan platform digital yang nantinya akan dikaitkan dengan kegiatan akademik mahasiswa. Penelitian ini dianalisis dengan pendekatan teori tindakan rasionalitas dari Max Weber yang di mana kegiatan akademik mahasiswa ini akan menggambarkan platform digital yang digunakan.

Literasi digital dalam penelitian ini mengarah pada pemanfaat platform digital yang digunakan mahasiswa untuk kegiatan akademiknya, Dimana platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring yang cukup sering digunakan mahasiswa dan dosen untuk proses pembelajaran serta berkomunikasi dan memberikan informasi lebih efektif. Kegiatan akademik dalam penelitian ini mengarah pada tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian.

1.7 Matriks Perkembangan Indikator

Matriks pengembangan indikator dalam penelitian ini akan memperjelas pengukuran variabel- variabel. Adapun variabel dependen dari penelitian ini platform digital dan variabel independen dari penelitian ini aktivitas perkuliahan.

Tabel 2. Matriks Pengembangan Indikator

No.	Variabel	Indikator	Parameter Ukur
1.	Platform Digital	1. Whastapp 2. Sikola Unhas 3. Zoom 4. Google Meet 5. Google Search 6. Google Form 7. Google Drive 8. Google Cloud 9. Gemini 10.Chat GPT 11.Deepseek 12.Youtube 13.Sipakamese Unhas	Pengukuran menggunakan skala ordinal yang terdiri dari tiga kategori dengan pilihan jawaban: 1. Tidak Tahu 2. Kurang Terampil 3. Terampil Dan 1. Tidak Pernah 2. Jarang 3. Sering Pengukuran menggunakan skala guttman yang terdiri dari dua kategori dengan pilihan jawaban: 1. Ya 2. Tidak
2.	Kegiatan Akademik (Pendidikan , Penelitian, dan Pengabdian)	1. Menghadiri/men gikuti kuliah 2. Mengerjakan tugas makalah/pape 3. Mengumpulkan/ upload tugas 4. Mencari referensi 5. Unduh materi/referensi materi kuliah 6. Belajar mandiri 7. Berdiskusi dengan teman 8. Berdiskusi dengan dosen 9. Bertanya tentang materi	Pengukuran menggunakan skala ordinal yang terdiri dari tiga kategori dengan pilihan jawaban: 1. Tidak Tahu 2. Kurang Terampil 3. Terampil Dan 1. Tidak Pernah 2. Jarang 3. Sering Pengukuran menggunakan skala ordinal yang terdiri dari dua kategori dengan pilihan jawaban: 1. Ya 2. Tidak

		kuliah 10.Sharing informasi tentang kuliah 11.Membuat presentasi 12.Melakukan pengabdian masyarakat 13.Melakukan penelitian 14.Magang 15.Praktik lapang mata kuliah	
--	--	--	--

1.8 Definisi Operasional

1. Literasi digital : Pemahaman menggunakan teknologi digital untuk mendukung kegiatan akademik.
2. Platform digital : Media berbasis teknologi informasi yang digunakan mahasiswa untuk menunjang kegiatan akademik.
3. Kegiatan akademik : Aktivitas perkuliahan yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian.
4. Pendidikan : Kegiatan pembelajaran formal di kelas dan daring.
5. Penelitian : Kegiatan akademik berbasis riset dan praktik mata kuliah.
6. Pengabdian : Kegiatan akademik mahasiswa dalam konteks KKN.
7. Rasionalitas instrumental : Pemanfaatan platform digital berdasarkan efisiensi dan tujuan akademik.
8. Rasionalitas nilai : Pemanfaatan platform digital berdasarkan etika dan nilai akademik.
9. Tindakan afektif : Pemanfaatan platform digital berdasarkan perasaan dan kenyamanan.
- 10.Tindakan tradisional : Pemanfaatan platform digital berdasarkan kebiasaan.

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan, Tipe, dan Strategi Penelitian

2.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada pengujian teori dengan mengukur variabel-variabel penelitian menggunakan angka serta melalui proses analisis dengan prosedur statistik tertentu. (Creswell, 2021). Penelitian ini akan berfokus pada pemanfaatan platform digital oleh Mahasiswa FISIP Unhas sebagai platform digital yang digunakan untuk kegiatan akademik, sehingga penelitian ini akan mengukur terkait pemanfaatan platform digital untuk menunjang kegiatan akademik dengan menggunakan prosedur statistik.

2.1.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan penelitian deskriptif. Tipe penelitian kuantitatif deskriptif berarti penelitian yang akan menggambarkan dan mendeskripsikan variabel penelitian tanpa mencari perbandingan ataupun hubungan antar variabel penelitian. Tipe deskriptif dipilih untuk menggambarkan pemanfaatan Platform digital mahasiswa untuk proses pembelajaran.

2.1.3 Strategi Penelitian

Strategi dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan model survei. Model survei ini menggunakan kuesioner atau angket sebagai sumber data utama. Dalam penelitian survei, responden diminta untuk memberikan jawaban singkat yang sudah tertulis di dalam kuesioner atau angket. Jawaban dari semua responden nantinya akan diolah menggunakan Teknik tertentu. (Creswell, 2021) mendefinisikan penelitian survei sebagai usaha untuk memaparkan deskripsi kuantitatif atau deskripsi numerik kecenderungan, sikap, atau opini dari suatu populasi tertentu dengan meneliti satu sampel dari populasi tersebut. Penggunaan metode penelitian kuantitatif adalah upaya dari peneliti untuk menggambarkan pemanfaatan platform digital untuk menunjang kegiatan akademik mahasiswa FISIP Unhas.

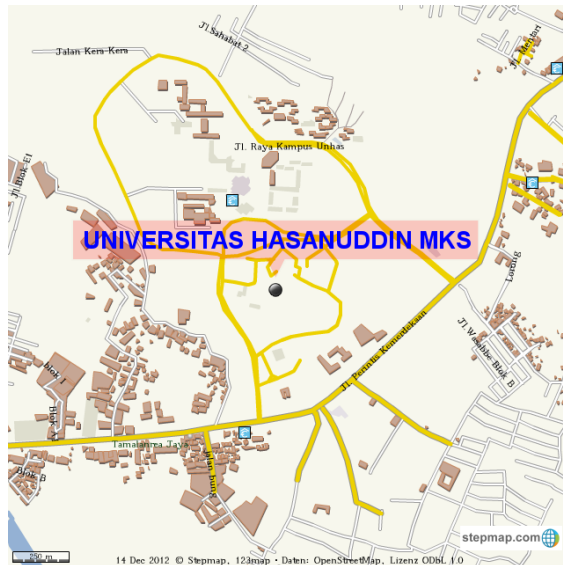
2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

2.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin yang berada di kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan dengan fokus sasaran penelitian pada mahasiswa S1 Universitas Hasanuddin Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Pertimbangan penentuan lokasi ini karena melihat kecenderungan Mahasiswa FISIP Unhas sering menggunakan platform digital sebagai platform untuk mencari informasi dan berkomunikasi dalam menunjang kegiatan akademik.

- Sejarah Universitas Hasanuddin

Universitas Hasanuddin (Unhas) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terkemuka di kawasan Indonesia Timur, yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Cikal bakal Unhas dimulai pada tahun 1947 dengan berdirinya Fakultas Ekonomi cabang Universitas Indonesia (UI) di Makassar. Fakultas ini kemudian menjadi dasar bagi pendirian universitas tersendiri hingga pada tanggal 10 September 1956, Universitas Hasanuddin resmi berdiri dan diberi nama untuk menghormati Sultan Hasanuddin, pahlawan nasional yang dikenal dengan julukan Ayam Jantan dari Timur. Sejak berdirinya, Unhas berkembang menjadi pusat pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat di Indonesia Timur.



Gambar 3. Peta Kampus Unhas

Sumber: StepMap.com

Unhas saat ini memiliki 16 fakultas yang menyelenggarakan program pendidikan pada jenjang sarjana, magister, dan doktor. Fakultas-fakultas tersebut mencakup berbagai disiplin ilmu, antara lain Ekonomi dan Bisnis, Hukum, Kedokteran, Teknik, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Budaya, Pertanian, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Peternakan, Kedokteran Gigi, Kesehatan Masyarakat, Ilmu Kelautan dan Perikanan, Kehutanan, Farmasi, Keperawatan, Vokasi, serta Sekolah Pascasarjana. Keberagaman bidang ilmu ini memperkuat posisi Unhas sebagai universitas komprehensif yang mampu memenuhi kebutuhan pendidikan dan penelitian lintas sektor. Sesuai dengan visinya untuk menjadi pusat unggulan dalam pengembangan sumber daya manusia, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya yang berbasis pada potensi Benua Maritim Indonesia, Unhas berkomitmen mewujudkannya melalui peningkatan mutu pembelajaran, pengembangan dan pelestarian ilmu pengetahuan serta teknologi, serta penerapan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat. Upaya ini diarahkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing tinggi, dan berkontribusi dalam memperkuat posisi Universitas Hasanuddin sebagai perguruan tinggi bereputasi nasional dan internasional.

- Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) merupakan salah satu fakultas yang berada di lingkup Universitas Hasanuddin. Fakultas ini berawal dari perguruan tinggi swasta bernama Fakultas Tata Praja Universitas 17 Agustus 1945 yang didirikan oleh Mr. Tjia Kok Tjiang pada 1945. Fakultas ini merupakan yang pertama di Kawasan Timur Indonesia di bidang administrasi publik.



Gambar 4. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin

Sumber: fisip.unhas.ac.id

Pada 1 Februari 1961, melalui SK Menteri PP dan K Nomor A.4692/U.U.411961, Fakultas Tata Praja resmi dinegerikan dan menjadi FISIP Universitas Hasanuddin. Jurusan Tata Praja kemudian diubah menjadi Administrasi Publik, sedangkan jurusan Publisistik tetap dipertahankan. FISIP terus berkembang pesat di bawah kepemimpinan awal Mr. Soekanto. Pada 1974, fakultas pindah ke kampus baru di Baraya, Makassar. Tahun 1977, FISIP sempat digabung dalam Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya (FIISBUD), tetapi kembali berdiri sendiri pada 1983 berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 1982.

2.3 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan berlangsung dari bulan Juni 2025 sampai pada bulan September 2025. Dalam rentang waktu ini peneliti fokus untuk mempersiapkan segala keperluan penelitian dan pengumpulan data serta menyusun hasil dari penelitian ini. Berikut merupakan tabel jadwal penelitian ini:

Tabel 3. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	April - Mei 2025	Jun- Jul 2025	Agus 2025	Sep- Nov 2025	Des 2025- Jan 2026	Feb- Mar 2025
1	Observasi penelitian						
2	Penyusunan proposal						
3	Seminar proposal						
4	Pengurusan izin penelitian						
5	Pengumpulan data						

6	Pengolahan data						
7	Pengerjaan hasil penelitian						
8	Bimbingan laporan penelitian						
9	Seminar hasil penelitian						

2.4 Populasi dan Sampel

2.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang diteliti yang memiliki ciri-ciri khusus sesuai dengan yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi meliputi semua individu yang terdapat dalam batasan penelitian yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah Mahasiswa S1 FISIP Unhas yang berjumlah 3.461 Mahasiswa. Berikut merupakan tabel jumlah jurusan dan Mahasiswa S1 FISIP Unhas yang di ambil pada tanggal 16 September 2025.

Tabel 4. Jumlah Jurusan dan Mahasiswa S1 FISIP Unhas

No.	Jurusan	Jumlah Mahasiswa
1.	Ilmu Politik	378
2.	Ilmu Pemerintahan	475
3.	Ilmu Hub. Internasional	679
4.	Ilmu Administrasi Publik	523
5.	Ilmu Komunikasi	570
6.	Sosiologi	462
7.	Antropologi	374
Jumlah		3.461

2.4.2 Sampel

Sampel merupakan perwakilan dari jumlah populasi penelitian yang telah ditetapkan. Hal ini diperlukan mengingat jumlah populasi yang cukup besar maka sampel dapat memberikan kesimpulan pada peneliti yang dapat mewakili populasi. Sampel penelitian perlu dipastikan dapat menjadi representatif dari populasi, sehingga muncul teknik pengambilan sampel yang kemudian memastikan hal tersebut.

Penelitian ini menerapkan pengambilan sampel probabilitas, yaitu metode pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang setara bagi setiap populasi untuk menjadi bagian dari sampel. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *proportionate stratified random sampling* (acak berstrata proporsional), yaitu pengambilan sampel dari populasi yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini akan dibagi berdasarkan jurusan yang ada di FISIP Unhas.

Sebelum mengetahui jumlah sampel pada setiap strata, perlu diketahui jumlah sampel penelitian dengan menggunakan rumus slovin. Rumus slovin merupakan suatu Teknik perhitungan yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel dari populasi yang besar. Dalam menggunakan rumus slovin, perlu ditentukan persentase tingkat kesalahan (*margin of error*). Tingkat kesalahan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah sebesar 10% dengan mempertimbangkan jumlah serta homogenitas populasi penelitian.

Rumus Slovin:

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

Keterangan:

- n= ukuran sampel yang ditentukan
- N= Jumlah Populasi

- $e = \text{margin of error}$

$$n = \frac{3461}{1 + 3461(0,1)^2}$$

$$= \frac{3461}{1 + 3461(0,1)}$$

$$= \frac{3461}{1 + 34,61}$$

$$= \frac{3461}{35,61}$$

$$= 97,19 \approx 97$$

Berangkat dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus slovin diatas, maka diketahui bahwa jumlah sampel penelitian ini adalah sebesar 96 mahasiswa. Setelah mendapatkan jumlah sampel penelitian, maka perlu dilakukan perhitungan jumlah sampel pada setiap Jurusan FISIP Unhas untuk mengetahui keterwakilan sampel secara proporsional dengan menggunakan rumus dibawah ini:

populasi

sampel proporsional = total populasi x total sampel

Tabel 5. Jumlah sampel setiap jurusan

No.	Jurusan	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Sampel
1.	Ilmu Politik	378	$\frac{378}{3461} \times 97 = 11$
2.	Ilmu Pemerintahan	475	$\frac{475}{3461} \times 97 = 13$
3.	Ilmu Hub. Internasional	679	$\frac{679}{3461} \times 97 = 19$
4.	Ilmu Administrasi Publik	523	$\frac{523}{3461} \times 97 = 15$
5.	Ilmu Komunikasi	570	$\frac{570}{3461} \times 97 = 16$
6.	Sosiologi	462	$\frac{462}{3461} \times 97 = 13$
7.	Antropologi	374	$\frac{374}{3461} \times 97 = 10$
Total		3.461	97

Setelah mengetahui jumlah sampel secara proporsional pada setiap jurusan. Dalam menemukan responden, peneliti menjadikan responden siapapun yang berada di lapangan pada saat penelitian ini berlangsung atau yang biasa disebut *accidental random sampling*. Di sisi lain, peneliti juga menemukan responden dari rekomendasi responden sebelumnya atau biasa disebut *snowball sampling*.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Ada dua klasifikasi data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui responden dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian ini akan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data primer dari responden.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti dari responden dengan melalui orang lain ataupun melalui dokumen. Data sekunder juga dapat ditemukan melalui lembaga atau instansi tertentu melalui dokumen-dokumen. Penelitian ini akan mendapatkan data sekunder dari staf akademik kemahasiswaan FISIP Unhas dan juga penelusuran data melalui artikel- artikel yang menunjang tujuan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data pada penelitian ini akan mengaplikasikan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden penelitian untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Pertanyaan yang tercantum dalam kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup (responden hanya dapat menjawab sesuai dengan pilihan jawaban yang disediakan peneliti), pertanyaan terbuka (responden dapat menguraikan jawabannya dengan bebas), ataupun pertanyaan semi-terbuka (responden memilih jawaban yang telah disediakan atau menambahkan jawaban sendiri). Kuesioner pada penelitian ini akan menggunakan tipe pertanyaan tertutup dan juga semi-terbuka, hal ini dianggap efisien untuk memperoleh informasi yang lebih detail mengenai variabel penelitian. Dalam menemukan responden, peneliti menjadikan responden siapapun yang berada di lapangan pada saat penelitian ini berlangsung atau yang biasa disebut *accidental random sampling*. Di sisi lain, peneliti juga menemukan responden dari

rekomendasi responden sebelumnya atau biasa disebut *snowball sampling*.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai usaha untuk mengubah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data dapat dipahami dengan mudah dan dimanfaatkan untuk menjawab rumusan masalah. Metode analisis data dalam penelitian ini memanfaatkan program *statistical product and service solution* (SPSS). Proses tersebut meliputi pengkodean data, memasukkan data, pembersihan data, output data, dan analisis data. Adapun prosesnya mencakup data *coding*, data *entering*, data *cleaning*, data *output*, dan data *analyzing* (Martono, 2019).

1. *Editing* Data

Editing data merupakan aktivitas yang dilakukan setelah peneliti menyelesaikan pengumpulan data di lapangan. Hal ini krusial karena seringkali data yang dikumpulkan tidak sepenuhnya memenuhi harapan peneliti, seperti adanya pertanyaan yang kurang atau terlewat, berlebihan, atau terlupakan. Karena itu, proses pengeditan diperlukan sebelum menganalisis data.

2. Data *Coding*

Setelah proses editing selesai, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan data melalui tahap *coding*. Pengkodean dilakukan dengan memberikan identitas agar data mentah tersusun secara sistematis dalam format yang mudah dibaca oleh mesin pengolah data (komputer).

3. Data *Entering*

Data *entering* adalah proses memasukkan data yang telah diubah menjadi kode angka ke dalam komputer

4. Data *Cleaning*

Membersihkan data atau data *cleaning* adalah proses verifikasi untuk memastikan bahwa semua data yang dimasukkan ke dalam komputer sesuai dengan informasi yang akurat.

5. Data *Output*

Keluaran data atau penyajian data adalah langkah menampilkan hasil proses data dalam format yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik.

2.7 Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data merupakan sebuah metode dalam menampilkan ataupun menyajikan data hasil penelitian yang telah diolah. Teknik penyajian data dilakukan agar data yang disajikan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti secara ringkas dengan menggunakan bentuk visual yang beragam sesuai dengan jenis data yang ingin ditampilkan. Beberapa teknik penyajian data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi adalah tabel yang digunakan untuk menunjukkan frekuensi (jumlah kemunculan) dari data yang telah dikumpulkan. Tabel distribusi frekuensi berfungsi untuk menampilkan data secara teratur sehingga dapat dipahami dengan mudah.

2. Diagram batang

Diagram batang adalah jenis diagram yang menggambarkan distribusi frekuensi data dengan menggunakan bentuk batang persegi panjang, baik secara vertikal maupun horizontal. Diagram batang akan menggambarkan berbagai ukuran berdasarkan distribusi frekuensi data yang ditampilkan.

3. Diagram lingkaran (*Pie chart*)

Diagram lingkaran atau *pie chart* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan penyebaran data menggunakan lingkaran. Lingkaran ini kemudian akan dibagi menjadi beberapa irisan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan.