

BAB I

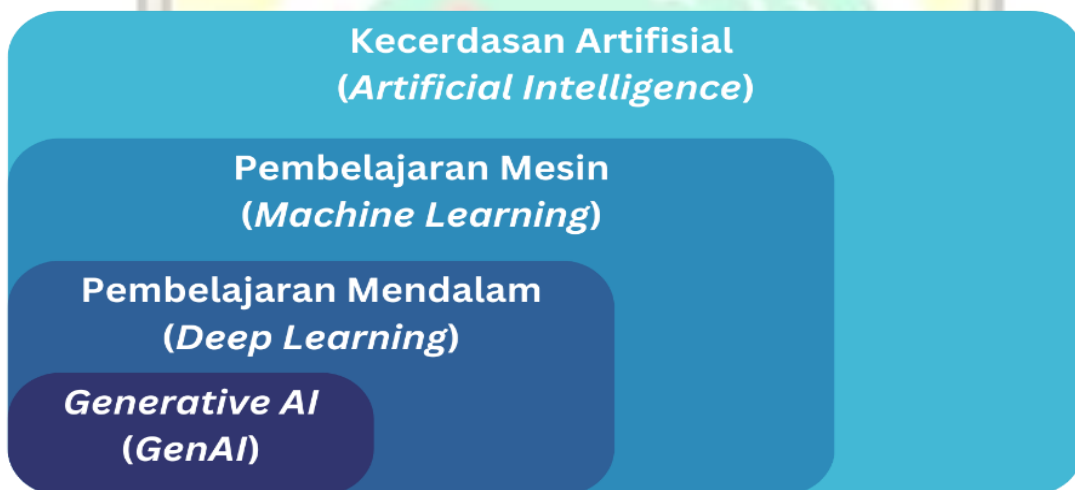
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan pesat di ranah teknologi informasi telah mengubah tatanan di masyarakat, yang sebelumnya sistem produksi masyarakat dari pengganti otot (revolusi industri 1.0) hingga terintegrasi dalam sistem mesin (2.0) dan produksi massal (3.0) (Nugroho, 2020). Lompatan signifikan terjadi dengan revolusi industri (4.0), di mana batas antara fisik, digital dan biologis kabur akibat penggabungan beberapa teknologi seperti IoT dan *Artificial Intelligence* (AI). Kecerdasan buatan (AI) adalah sebuah alat yang mencoba *mengcopy* keahlian kecerdasan manusia (AI Center, 2024). Namun, di era (4.0) yang berpusat pada teknologi dikritik karena berpotensi menghilangkan peran manusia. Sebagai respon, Jepang memperkenalkan era *Society* (5.0), merupakan era yang secara aktif memanfaatkan IoT, robot, dan AI untuk kebermanfaatan masyarakat, sehingga teknologi melayani manusia, bukan sebaliknya (Mourtzis et al., 2023). Semangat inilah yang mendasari integritas teknologi cerdas, termasuk *Artificial Intelligence* di berbagai kehidupan, terutama ranah pendidikan.

Dalam konteks pendidikan, AI yang paling transformatif adalah *Generative Artificial Intelligence* (*GenAI*). Sebagai salah satu cabang dari kecerdasan buatan, *GenAI* berpijak pada prinsip pembelajaran mesin khususnya pada ranah pembelajaran mendalam (*deep learning*). Dalam pembelajaran mesin, sistem dirancang agar mampu

mengenali pola atau data secara mandiri, tanpa perlu di program secara eksplisit untuk setiap kasus (Sarker, 2021). Selanjutnya pola ini digunakan untuk melakukan penalaran atas tanggapan si pengguna. Pembelajaran mendalam (*deep learning*) adalah bagian dari pembelajaran mesin yang menggunakan teknik jaringan saraf tiruan dengan arsitektur jaringan yang lebih kompleks. Algoritma pembelajaran mendalam digunakan oleh *GenAI* untuk menghasilkan produk baru yang terdiri kumpulan konten seperti teks, gambar, video atau suara. Gambar 1.1 menunjukkan tempat *GenAI* dalam kecerdasan buatan (Kemendikbudristek, 2024)



Gambar 1. 1 Posisi *GenAI* Pada *GenAI*

Sumber: Data Sekunder dari Buku Panduan Penggunaan GenAI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi Kemendikbudristek 2024

GenAI yang paling umum dipakai adalah *ChatGPT*, menjadi teknologi kecerdasan buatan yang dirancang untuk komunikasi, memungkinkan percakapan terasa alamiah dan dinamis antara pengguna dan sistem (Oghaz et al., 2022). Kemampuan *ChatGPT* bahkan dapat menganalisis pola komunikasi penggunanya sehingga terus memperbaiki kualitas informasi yang disampaikan. Popularitas *ChatGPT* dapat dilihat

dari rata-rata kunjungan per bulan yakni sekitar 5,8 miliar pengguna di dunia (Singh, 2025). Indonesia menjadi pengguna *ChatGPT* tertinggi ke 5 di dunia hingga bulan Agustus 2025 (Haq, 2025). Tabel 1.1 menunjukkan kunjungan pengguna *ChatGPT* di Indonesia dari bulan Januari sampai Oktober 2025.

Tabel 1. 1
Jumlah Kunjungan Pengguna ChatGPT di Indonesia dari Januari ke Oktober 2025

Bulan	Jumlah Kunjungan
Januari-Juli 2025	17,5 Juta Kunjungan
Agustus 2025	216 Juta Kunjungan
Oktober 2025	143,89 Juta Kunjungan

Sumber: Data Sekunder Indonesia Pengguna ChatGPT Tertinggi ke 5 di Dunia (Haq, (2025))

Menurut *GreatAIPrompts* dalam Financy & Irwansyah (2025), Indonesia tercatat memiliki pengguna *ChatGPT* sekitar 3,6 juta pengguna yang rata-rata didominasi oleh pelajar. Hasil survei yang dilakukan oleh Inteligent dalam Financy & Irwansyah (2025) kepada 1223 mahasiswa tingkat sarjana dan pascasarjana di berbagai negara dengan rentang umur 18-30 tahun mengungkapkan bahwa hampir sepertiga responden memakai *ChatGPT* untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah dalam rentang setahun terakhir, dan sebagian besar mereka menyarankan menggunakan *ChatGPT* kepada mahasiswa lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Raptopoulou (2025), mahasiswa memanfaatkan *ChatGPT* untuk membantu tugas tertulis, menghasilkan ide, meringkas dokumen, parafrase, dan mengoreksi tulisan mereka. Namun, dibalik kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan, penggunaan *GenAI* dalam akademik membawa sejumlah tantangan dan kerumitan etika yang tidak dapat diabaikan, isu-isu seperti kebenaran

karya, keakuratan informasi (*hallucination*), ketergantungan berlebihan, dan keadilan dalam penilaian akademik menjadi perhatian utama. Menyikapi hal ini, Kemendikbudristek menekankan prinsip kehati-hatian (*prudent principle*) dan menetapkan bahwa pemanfaatan AI harus sejalan dengan nilai-nilai akademik, termasuk integritas, orisinalitas, dan pertanggung jawaban ilmiah. Merespon kebijakan pusat ini, berbagai perguruan tinggi di Indonesia mulai bergerak menyusun regulasi spesifik tingkat institusi.

Salah satunya Universitas Indonesia, telah menerbitkan peraturan rektor nomor 16 Tahun 2025 yang membahas konteks *GenAI* dalam kepenulisan. Maksud dari peraturan tersebut adalah membatasi penggunaan *GenAI* dalam kepenulisan karya ilmiah, karena karya ilmiah merupakan karya orisinalitas hasil akademika di lingkungan UI yang dibuat tertulis baik cetak maupun elektronik yang diterbitkan atau dipresentasikan, sehingga perlu membatasi penggunaan *GenAI* dalam pembuatan karya ilmiah tersebut (Kemahasiswaan, 2025). Jika melanggar, bakal ada sanksi yang diberikan sesuai dengan peraturan rektor tersebut. Dalam konteks penelitian yang berlokasi di Universitas Andalas, hingga detik ini belum ada regulasi secara resmi yang diterbitkan oleh rektor Universitas Andalas mengenai penggunaan *GenAI* di lingkungan kampus, sehingga penelitian ini bisa menjadi landasan dalam menetapkan kebijakan penggunaan *GenAI* di lingkungan Universitas Andalas. Dalam situasi yang belum teregulasi di lingkungan Universitas Andalas, efektivitas dan etika

pemanfaatan *GenAI* sangat bergantung pada kapasitas individu mahasiswa. Kapasitas ini direpresentasikan melalui konsep modal digital.

Modal digital merupakan seperangkat keahlian dan bakat terinternalisasi kemampuan digital serta sumber daya yang tereksternalisasi (teknologi digital) yang dapat diakumulasi secara historis dan di transfer dari satu tempat ke tempat lain (Ragnedda et al., 2019). Definisi ini mengkonseptualisasikan modal digital sebagai modal spesifik (meskipun saling terkait dengan modal lainnya). Beranjak dari konseptualisasi ini, Ragnedda dan Ruiu (2019) mengusulkan beberapa indikator untuk mengukur modal digital, diantaranya: modal digital berhubungan positif dengan tingkat pendidikan, yang mana asumsinya adalah semakin tinggi jenjang pendidikan, maka semakin tinggi pula lah modal digital yang dipunya. Namun, dalam konteks pendidikan tinggi yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu, tingkat pendidikan saja tidak cukup untuk menjelaskan variasi modal digital. Latar belakang disiplin ilmu menciptakan "arena" yang berbeda, di mana modal digital diakumulasi dan ditransfer dengan cara yang khas. Hal ini memunculkan kesenjangan modal digital yang signifikan antara mahasiswa rumpun sosial humaniora (soshum) dan eksakta.

Dalam konteks penelitian ini, secara spesifik lebih difokuskan ke mahasiswa rumpun soshum, karena dibandingkan mahasiswa rumpun eksakta, mahasiswa soshum kurang mendapatkan paparan teknis mengenai *GenAI* (Alenezi & Alenezi, 2025). Berbeda dengan mahasiswa eksakta yang umumnya memahami teknologi AI seperti

GenAI dalam kurikulum perkuliahan, mahasiswa soshum cenderung lebih kuat pada aspek etis dan dampak sosial teknologi, namun menghadapi kendala pada aspek praktis. Fenomena ini menyebabkan modal digital individu menjadi faktor utama dalam penggunaan *GenAI*. Ketiadaan panduan teknis yang kuat di rumpun soshum, menciptakan variasi penggunaan yang menarik untuk dikaji, mulai dari penggunaan yang memandang aspek etis hingga sekedar instrumental, yang semuanya bertumpu pada perbedaan kapasitas modal digital masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan kerangka teoritis tersebut, maka hubungan antara modal digital terhadap penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum khususnya dalam media pembelajaran menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Media pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan. Oleh karena, penggunaan media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan alat berbasis kecerdasan buatan manusia (AI) dapat menjembatani perbedaan kebutuhan generasi digital saat ini dan pendekatan pembelajaran konvensional itu sehingga penggunaan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar (Jayadi et al., 2024). Menurut Candra Nainggolan dalam Jayadi et al (2024) menjelaskan bahwasanya, tidak semua guru ataupun siswa memiliki kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi terkini. Efektivitas pemanfaatan teknologi sangat bergantung pada modal digital yang dimiliki penggunanya. Modal digital tidak hanya mempengaruhi seberapa sering mahasiswa menggunakan *GenAI*, tetapi lebih mendalam lagi, membentuk karakteristik dan kualitas pemanfaatannya. Salah satu

aspek krusial yang menjembatani modal digital dengan kualitas penggunaan *GenAI* adalah keterampilan *prompting*. Keterampilan *prompting* merupakan kemampuan menyusun perintah atau intruksi yang efektif, spesifik dan tepat sasaran untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan dari sistem *GenAI* (Gadesha, 2026). *Prompting* bukan hanya sekedar kemampuan teknis, melainkan sebuah keterampilan kognitif yang melibatkan literasi digital, pemahaman tentang cara kerja *GenAI*, serta kemampuan merumuskan pertanyaan secara terstruktur dan kontekstual. Perbedaan *prompting* mahasiswa, sangat bergantung dari modal digital yang dimilikinya, Mahasiswa yang mempunyai keahlian memahami dan menggunakan informasi yang baik/literasi digital akan mampu menggunakan *prompting* yang cukup baik dibandingkan mahasiswa dengan modal digital yang rendah. (Andani, 2025).

Namun, tingkat penguasaan modal digital berbeda di setiap disiplin ilmu, karena dipengaruhi oleh latar belakang disiplin ilmunya. Mahasiswa dari rumpun eksakta, lebih mahir menggunakan *GenAI* pada penguasaan teknis seperti keterampilan dalam permodelan prediktif, algoritma dan pengolahan citra digital dibandingkan mahasiswa soshum (Alenezi & Alenezi, 2025). Sedangkan mahasiswa soshum menekankan pemahaman konseptual, penalaran etis, dan dampak sosial AI dan kurang memberikan paparan praktis pada teknologi inti. Dalam konteks mahasiswa soshum, terdapat variasi yang menarik. Meskipun berada di payung yang sama, penguasaan modal digital antar fakultas memiliki perbedaannya tersendiri. Penelitian ini memilih dua fakultas, yaitu Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan Fakultas Ilmu Budaya

(FIB) yang mewakili rumpun Sosial Humaniora (Soshum) sebagai objek penelitian. Pemilihan dua fakultas ini didasarkan pada kedekatan keilmuan dan historis yang koheren di antara keduanya. Secara kelembagaan, kedua fakultas tersebut berada dalam rumpun yang sama, Universitas Hasanudin misalnya, menempatkan FIB dan FISIP dalam rumpun ilmu humaniora (Unhas, 2025). Pengelompokan ini menegaskan bahwasanya FIB dan FISIP memiliki kajian yang hampir mirip, yaitu manusia dan dinamika sosial budayanya (Afrilla & Sauri, 2022). Namun, walaupun dalam rumpun yang sama, keragaman tradisi keilmuan diantara keduanya tidak boleh diabaikan. Dalam konteks digital, mahasiswa FIB dan FISIP cenderung memiliki perbedaan, misalkan mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya (FIB) kerap unggul dalam kreativitas digital, dan keterampilan informasi. Mereka lebih menekankan analisis teks mendalam, kritik sastra, penerjemahan, penafsiran dan ekspresi kreatif (Vodā et al., 2022). Di sisi lain, mahasiswa FISIP lebih unggul dalam hal komunikasi digital, pemecahan masalah, berpikir kritis dan keterampilan teknis digital misalkan dalam pengolahan data sosial, pemahaman jejaring digital, dan komunikasi startegis di ruang publik (Edelmann et al., 2020).

Dengan menyertakan keduanya, penelitian ini bermaksud untuk melihat hubungan modal digital dengan penggunaan *GenAI* yang lebih kaya, tidak bias pada satu keilmuan saja. Hal ini penting, karena terlepas dari perbedaan tersebut mahasiswa FIB dan FISIP menghadapi tantangan yang sama, minimnya panduan dari universits dalam penggunaan *GenAI* (Rahiem, 2026). Mereka sama-sama bertumpu pada modal digital

masing-masing untuk memanfaatkan teknologi ini, dan cenderung memunculkan sebuah fenomena baru apabila penggunaanya tidak merata yaitu *digital divide*, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak merata, *digital divide* muncul di masyarakat (Oktavianoor et al., 2020). *Digital divide* muncul akibat adanya perbedaan akses, kemampuan serta pemanfaatan teknologi digital. Walaupun berada dalam rumpun yang sama, kesenjangan terhadap penggunaan *GenAI* tetap saja terjadi. Hal ini terjadi, karena masih kurangnya kurikulum yang mengatur dan mensosialisasikan penggunaan *GenAI* di rumpun soshum khususnya Universitas Andalas. Baik itu mahasiswa eksakta dan soshum menyatakan keprihatinanya atas kurangnya dukungan kelembagaan untuk pelatihan AI yang komperhensif (Alenezi & Alenezi, 2025). Dalam konteks Universitas Andalas, belum ada aturan resmi dan kurikulum yang mengatur mengenai penggunaan *GenAI* antara mahasiswa disiplin ilmu, terutama mahasiswa soshum. Ketiadaan panduan yang jelas ini menciptakan “kekosongan regulasi yang berpotensi menimbulkan masalah etis”. Sebagai contoh, penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum baik itu mahasiswa Hukum, Ekonomi, FIB dan FISIP cenderung menekankan diskusi etis dan filosofis, sementara aspek praktis dan teknis kurang mendapat porsi yang memadai. Di sisi lain, mahasiswa dari bidang eksakta, khususnya mahasiswa FTI lebih mahir menggunakan *GenAI* namun kurang memahami aspek etika penggunaan *GenAI* secara praktis (Abbas et al., 2024). Namun walaupun belum ada regulasi dan kurikulum yang mengatur, bukan berarti pembelajaran tentang *GenAI* tidak pernah dilakukan di lingkungan Universitas Andalas. Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Andalas menjadi salah satu

fakultas yang melaksanakan kuliah umum tentang pemahaman *GenAI* yang berguna untuk memperkaya wawasan dan pemahaman mahasiswa mengenai *GenAI* di lingkungan kampus (Informasi, 2025). Selain itu contoh penggunaan *GenAI*, terutama di Universitas Andalas adalah pendampingan penulisan artikel ilmiah yang diadakan oleh LPPM Universitas Andalas. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kualitas penulisan ilmiah, dan meningkatkan literasi digital mahasiswa (Unand, 2024).

Inisiatif seperti ini, meskipun positif, masih bersifat parsial dan reaktif, serta belum mampu menjangkau dan menyelaraskan seluruh disiplin ilmu untuk mengatasi *digital divide* yang terjadi terutama mahasiswa soshum. Upaya terstruktur dan merata di berbagai disiplin ilmu di Universitas Andalas sangat diperlukan dalam pemahaman dan literasi digital penggunaan *GenAI*, menimbang populasi mahasiswa Universitas Andalas tersebar dalam berbagai disiplin ilmu dengan jumlah yang tidak seimbang. Ketidakseimbangan ini justru menjadi faktor penting dalam menganalisis dampak *GenAI* secara keseluruhan di lingkungan kampus. Jumlah mahasiswa FIB pada periode 2025/2026 sekitar 2305 Mahasiswa (I. FIB, 2026). Sebaliknya, mahasiswa FISIP Unand pada periode yang sama, berjumlah sekitar 3117 mahasiswa (I. FISIP, 2026). Berdasarkan tabel 1.2 terlihat dengan jelas jumlah mahasiswa aktif per jurusan antara FIB dan FISIP.

Tabel 1. 2
Jumlah Mahasiswa per Jurusan di FISIP dan FIB 2025/2026

Jurusan	Jumlah Mahasiswa Aktif
Sosiologi	542
Antropologi	484
Ilmu Politik	451
Administrasi Publik	526
Hubungan Internasional	508
Ilmu Komunikasi	606
Sastra Inggris	685
Sejarah	441
Sastra Indonesia	478
Sastra Minangkabau	239
Sastra Jepang	455
Arkeologi	7

Sumber: Data Primer dari (ICT. FIB, 2026) (ICT. FISIP, 2026)

Dengan komposisi demikian, diperlukan pendekatan yang lebih holistik untuk memahami bagaimana mahasiswa Universitas Andalas, terutama dari rumpun soshum memahami dan menginternalisasikan *GenAI*, bukan hanya secara etis namun juga lebih secara teknis seperti mahasiswa eksakta. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk “menjelaskan hubungan modal digital dengan penggunaan *Generative Artificial Intelligence* pada mahasiswa soshum, khususnya mahasiswa FIB dan FISIP Universitas Andalas.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan era *Society 5.0* yang menekankan pemanfaatan *GenAI*, salah satunya *ChatGPT* dalam pendidikan menjadi sebuah hal yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Ketiadaan kurikulum yang mengatur dengan jelas penggunaan *GenAI*, serta kurangnya sosialisasi dan pemaparan teknis penggunaan *GenAI* di lingkungan

kampus Universitas Andalas, terutama di rumpun soshum menjadi suatu kendala yang harus segera diatasi. Kondisi ini diperumit oleh realitas bahwa modal digital tidak terdistribusi secara merata, sangat dipengaruhi oleh disiplin ilmu tempat mahasiswa beraktivitas. Mahasiswa eksakta cenderung diunggulkan dalam penggunaan *GenAI* dibandingkan mahasiswa soshum. Dalam konteks soshum, perbedaan penggunaan *GenAI* juga terlihat, misalkan antara mahasiswa humaniora dan sosial. Mahasiswa humaniora yang diwakilkan oleh mahasiswa FIB dalam penggunaan *GenAI* cenderung menggunakan dalam analisis teks mendalam, kritik sastra, translate teks, hermeneutika dan ekspresi kreatif (Vodă et al., 2022). Sedangkan mahasiswa sosial yang diwakilkan oleh mahasiswa FISIP cenderung menggunakannya dalam hal komunikasi digital, pemecahan masalah, berpikir kritis dan keterampilan teknis digital misalkan dalam pengolahan data sosial, pemahaman jejaring digital, dan komunikasi strategis di ruang publik (Edelmann et al., 2020). Perbedaan penggunaan ini akhirnya menciptakan perbedaan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memahami lanskap pemanfaatan *GenAI* secara komperhensif dan sebagai landasan perumusan kebijakan yang tepat sasaran, penelitian ini berguna untuk menjelaskan **“Apakah Terdapat Hubungan antara Modal Digital dengan Penggunaan *GenAI* pada Mahasiswa Soshum Universitas Andalas”?**

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan hubungan antara modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum Universitas Andalas.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Menjelaskan modal digital pada mahasiswa Soshum Universitas Andalas.
- 2) Menjelaskan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa Soshum Universitas Andalas.
- 3) Menjelaskan hubungan antara modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum Univeristas Andalas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya mata kuliah Sosiologi Digital dan Sosiologi Pendidikan. Khususnya, dalam memahami hubungan modal digital terhadap penggunaan *GenAI* di lingkungan kampus Universitas Andalas.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi oleh pihak kampus Universitas Andalas dalam pembuatan kurikulum dan regulasi mengenai penggunaan *GenAI*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dasar untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan tentang *GenAI*, khususnya analisis *GenAI* dalam rumpun soshum Universitas Andalas.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Modal Digital

Modal digital adalah seperangkat kemampuan dan bakat yang terinternalisasi (kompetensi digital) dan sumber daya eksternal (teknologi digital) yang dapat

diakumulasikan secara historis dan ditransfer dari satu arena ke arena lainnya (Ragnedda, 2018). Modal digital terdiri dari dua kategori utama, yaitu:

a. Kompetensi Digital : keterampilan, pemahaman, dan literasi digital dalam menggunakan teknologi.

b. Akses Digital : perangkat, konektivitas, dan infrastruktur teknologi

Tingkat modal digital yang dimiliki oleh seseorang akan mempengaruhi penggunaan internet mereka yang pada gilirannya dapat disesuaikan menjadi modal lain (ekonomi, sosial, budaya). Selain itu, modal digital menjadi jembatan antara kemungkinan hidup secara *online* dan *offline* yang tidak hanya memungkinkan modal-modal sebelumnya untuk dimanfaatkan secara efisien di ranah digital, tetapi juga memupuknya mereproduksi ke ranah offline (Ragnedda, 2018). Dalam masyarakat yang semakin terdigitalisasi, modal digital dapat menjadi peluang hidup seseorang. Kemampuan untuk mengakses layanan digital, berpartisipasi dalam teknologi digital, membangun jejaring profesional melalui media digital semuanya bergantung kepada tingkat modal digital yang dimiliki (Ragnedda & Ruiu, 2020). Oleh karena itu, distribusi modal digital yang timpang, tidak hanya mencerminkan ketidaksetaraan yang ada tetapi juga menciptakan termarginalkan beberapa orang yang memiliki tingkat modal digital yang rendah. Di dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ragnedda et al., 2019) ada beberapa cara untuk mengukur modal digital secara empiris, diantaranya:

a. Kualitas perangkat yang dimiliki.

b. Lokasi dan kualitas internet.

c. Pengalaman historis penggunaan internet

1.5.2 *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*

Generative Artificial Intelligence (GenAI) merupakan teknologi pembelajaran mesin berbasis AI, tepatnya sebagai bagian dari pembelajaran mendalam (*deep learning*) (Kemendikbudristek, 2024). Algoritma yang dapat mempelajari pola atau data secara otomatis disebut dengan pembelajaran mesin (Sarker, 2021). Pola ini kemudian digunakan untuk melakukan penalaran berdasarkan tanggapan si pengguna. Pembelajaran mendalam (*deep learning*) adalah bagian dari pembelajaran mesin, yang menggunakan teknik jaringan dan arsitektur jaringan yang lebih kompleks. Algoritma pembelajaran mendalam digunakan oleh *GenAI* untuk menghasilkan produk baru yang terdiri dari kumpulan konten seperti teks, gambar, video atau suara. Buku panduan dari Kemendikbudristek (2024) mengklasifikasikan *GenAI* dalam beberapa kategori, seperti:

1) Berdasarkan target pengguna

a. Mahasiswa

GenAI diperlukan oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Ketika memakai alat bantu ini, mahasiswa memposisikan *GenAI* sebagai alat bantu awal, yang perlu diselesaikan oleh mahasiswa.

b. Dosen

Mahasiswa dan Dosen sama-sama menggunakan *GenAI* untuk membuat teks, ataupun multimedia. Namun ada juga pertentangan dalam penggunaan, misal dipakai untuk mengoreksi pekerjaan

mahasiswa. Penggunaan *GenAI* untuk dosen dapat membuka peluang-peluang di dalam menyusun materi pembelajaran.

2) Berdasarkan akses antar muka

a. *Web*

Sebagian besar *GenAI* dapat diakses melalui aplikasi peramban, seperti *Chrome*, *Edge*, dan *Firefox* adalah browser yang biasa digunakan untuk mengakses situs web.

b. *Mobile*

Banyak solusi *GenAI* dapat diakses melalui aplikasi *mobile* yang dijalankan di gawai pengguna. Ada dua jenis akses *GenAI* dapat diakses dengan cara ini. Jenis akses ini ada 2 jenis, yang pertama menggunakan internet untuk melakukan koneksi ke server, yang kedua berjalan sendiri di gawai tanpa membutuhkan koneksi server besar.

c. *Desktop*

Aplikasi *desktop* seperti *Adobe Express*, *Blender*, *SheetAI* dari *Microsoft* dapat mengakses langsung aplikasi *GenAI* tanpa menggunakan situs web.

d. *Application Programming Interface (API)*

Akses ke *Application Programming Interface (API)* digunakan oleh layanan web lainnya untuk menyediakan kemampuan *GenAI*.

Dalam konteks penelitian ini, *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* yang spesifik dibahas adalah *ChatGPT*. *ChatGPT* adalah aplikasi *GenAI* dapat menghasilkan nilai baru pada berbagai jenis data, seperti teks, gambar, suara dan video. Namun, untuk menghindari efek halusinasi dan hasil yang salah, masukan *ChatGPT* harus mencakup spesifikasi informasi yang diinginkan serta konten yang dapat dihasilkan menggunakan teknologi RAG (*Retrieval Augmented Generation*). Karena sumber jawaban memiliki informasi referensi, teknologi RAG dapat menghasilkan informasi yang dapat dipercaya, sehingga pengguna dapat dengan mudah memeriksa kebenaran atau validitas informasi (Kemendikbudristek, 2024).

1.5.3 Penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*

Penggunaan mengacu kepada cara, proses, atau kebiasaan sistematis seseorang atau kelompok dalam memanfaatkan suatu alat, teknologi, atau sumber daya secara berulang (Akrom, 2023). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *GenAI* dapat diukur dengan beberapa indikator: frekuensi penggunaan dan ketergantungan, tujuan penggunaan, etika dan tanggung jawab. Penggunaan *GenAI* sangat berhubungan dengan modal digital (keterampilan, akses, pemahaman) yang dimiliki seseorang. *GenAI* mempunyai potensi untuk dipakai secara luas pada pembelajaran di perguruan tinggi. Menurut buku panduan Kemendikbudristek (2024) ada beberapa kegunaan penggunaan *GenAI* oleh mahasiswa di lingkup perguruan tinggi diantaranya:

1) Membantu menjadi referensi dan sumber bacaan

Salah satu cara *GenAI* dapat membantu mahasiswa menemukan referensi dan literatur yang relevan adalah menggunakan aplikasi seperti *Open Knowledge Maps* dan *Connected Paper*. Aplikasi ini memungkinkan mahasiswa untuk menjelajahi berbagai bidang ilmu pengetahuan yang saling terkait, membayangkan hubungan antara konsep, dan menemukan topik-topik baru yang relevan. Setelah itu, Informasi dari *Open Knowledge Maps* dapat dipakai untuk melakukan *prompting* pada *platform* seperti *Connected Paper*. Platform ini memungkinkan mahasiswa menemukan artikel ilmiah terkait dengan mata pelajaran yang mereka pelajari, dengan mempertimbangkan konteks dan relevansinya dengan bidang *researcher* atau pembelajaran mereka.

2) Membantu memberikan ide penulisan

GenAI dapat dipakai untuk menciptakan ide-ide yang relevan untuk tulisan dan membantu mahasiswa menulis. *ChatGPT* adalah aplikasi *GenAI* yang dapat dipakai oleh mahasiswa, mereka dapat memasukkan topik umum yang ingin mereka tulis ke *ChatGPT*, dan *ChatGPT* akan menciptakan ide yang digunakan menjadi inspirasi. Mahasiswa dapat memilih ide-ide yang paling menarik dan sesuai dengan minat mereka, dan kemudian menggunakan ide tersebut sebagai kerangka dasar untuk membangun tulisan mereka.

3) Membantu penulisan dan merancang presentasi dan multimedia

Dengan memberikan saran dan desain konten yang tepat, *GenAI* dapat membantu mahasiswa dalam menulis dan membuat presentasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh mahasiswa adalah *Magic Slide*, yang dapat membantu mereka membuat draft awal presentasi mereka.

4) Menghasilkan materi latihan belajar

GenAI dapat membuat soal-soal latihan yang diperuntukan sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. *QuizBot* adalah salah satu aplikasi *GenAI*, akan menggunakan algoritma generatif untuk membuat algoritma generatif untuk membuat kumpulan soal tentang subjek yang diinginkan. Soal-soal ini disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau fokus khusus yang dibutuhkan.

5) Membantu memahami materi belajar yang sulit

Aplikasi *GenAI* yang paling umum adalah *ChatGPT*, yang dapat menjelaskan konsep-konsep materi kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami untuk membantu mahasiswa memahami pelajaran *ChatGPT* adalah salah satu aplikasi *GenAI* yang paling banyak digunakan. Mahasiswa dapat memulai dengan memasukkan konsep atau topik yang sulit dipahami, misalnya: Teori postmodern dalam Sosiologi. Dengan menggunakan *ChatGPT* mahasiswa dapat mengajukan *prompt* seperti “Tolong jelaskan secara sederhana awal mula munculnya teori postmodern. *ChatGPT* membuat penjelasan lebih sederhana dan mudah dimengerti mengenai konsep-konsep pembahasan teori postmodern.

Menurut buku panduan dari Kemendikbudristek (2024) mahasiswa diharapkan mampu menggunakan *GenAI* secara bertanggungjawab dan etis. Agar mahasiswa mampu menggunakan *GenAI* secara etis dan berpola, mahasiswa perlu memiliki kompetensi yang disebut oleh UNESCO (2024) dalam buku panduan Kemendikbudristek (2024) yaitu kompetensi dari tingkat dasar sampai tingkat lanjutan dengan istilah *AI Competency for Students*.

1.5.4 Penelitian Relevan

Tabel 1. 3
Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	(Alenezi & Alenezi, 2025)	<i>Knowledge and Teaching with Artificial Intelligence: Stem Vs Humanities</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Stem, penggunaanya pada <i>GenAI</i> lebih memprioritaskan pada aspek teknis, seperti: pemrograman dan logika algoritmik. Sedangkan mahasiswa Humaniora lebih ke aspek etis dibanding aspek teknis.	Perbedaan terletak pada metode penelitian yang menggunakan <i>mixed-methods</i> .
2	(Vodá et al., 2022)	<i>Exploring Digital Literacy Skills in Social</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa jurusan ilmu sosial lebih unggul dalam hal komunikasi, berpikir kritis, pemecahan masalah dalam skill digital. Sedangkan	menyeluruh ke aspek digital, bukan hanya spesifik kepada <i>GenAI</i> .

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			mahasiswa humaniora, lebih unggul dalam kreativitas dan informasi dalam penguasaan digital.	
3	(Jayadi et al., 2024)	Optimalisasi Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Artificial Intelligence</i> di SDIT AUM untuk Era Digital yang Inovatif	Hasil penelitian ini menegaskan bahwasanya optimalisasi media pembelajaran menggunakan <i>GenAI</i> berhasil meningkatkan kemampuan guru untuk memudahkan metode pembelajaran,serta membuat guru lebih melek ke digital dan meningkatkan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif	Perbedaan penelitian ini dapat dilihat pada topik penelitiannya. Yang mana penelitian ini berfokus kepada pengembangan produk dari <i>GenAI</i> ,dengan melihat apakah pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar atau malah sebaliknya, serta target dari responden sendiri yang lebih ke siswa dan guru dibanding mahasiswa.
4	(Bećirović et al., 2025)	<i>Exploring Students AI Literacy, and Its Effects on Their AI Output Quality, Self-Efficacy, and Academic Performance</i>	Hasil penelitian menampilkan bahwa pemahaman teknis AI dan aplikasi praktisnya secara signifikan dan positif mempengaruhi efikasi diri, sedangkan aplikasi praktis AI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap	Perbedaan penelitian ini terletak pada pembahasan literasi digital secara menyeluruh, selain itu tidak ada membandingkan antar kelompok per bidang studi seperti penelitian yang akan dilakukan.

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			prestasi akademik siswa.	

Dari beberapa penelitian di atas, fokus penelitian menjelaskan kemampuan digital, akses digital yang disebut dengan modal digital serta penggunaan dari *GenAI*. Keempat penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan digital, pemahaman digital dan akses digital akan mempengaruhi penggunaan seseorang terhadap aspek digital, terutama penggunaan *GenAI*. Dari beberapa penelitian di atas, kebanyakan mengambil latar tempat di luar negeri yang membandingkan penggunaan *GenAI* dari beberapa lintas disiplin ilmu. Sedangkan di Indonesia masih sedikit penelitian yang membahas penggunaan *GenAI* antar lintas disiplin ilmu, Sehingga peneliti tertarik mengangkat topik untuk melihat apakah ada hubungan modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum Universitas Andalas.

1.5.5 Pendekatan Sosiologis

Penelitian ini memakai pendekatan Bourdieu dengan berfokus pada tiga konsep utama yang saling berkaitan, yaitu ranah (*field*), modal dan *habitus*. Ketiga konsep ini dipakai untuk melihat bagaimana modal digital yang dimiliki mahasiswa dapat mempengaruhi penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* di lingkungan akademik. Pertama adalah ranah (*field*), merupakan arena atau ruang sekumpulan tempat untuk berinteraksi dan memiliki posisi yang berbeda- beda berdasarkan sumber daya yang dimilikinya. Dalam konteks penelitian ini, lingkungan akademik atau

kampus dilihat sebagai sebuah ranah tempat mahasiswa saling bersaing untuk mendapatkan capaian akademik yang baik. Di dalam ranah ini, mahasiswa akan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya untuk mendapatkan posisi yang baik.

Kedua adalah modal, sumber daya yang membuat seseorang memiliki nilai atau pengaruh di ranah tempat dia berada. Modal tidak hanya berbentuk material saja, tetapi juga bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan tertentu yang dimiliki seseorang. Pada konteks penelitian ini, modal digital baik berupa akses dan infrastruktur, serta kompetensi digital dilihat sebagai salah satu bentuk modal yang dimiliki oleh mahasiswa di dalam ranah akademik. Modal digital inilah yang menentukan seberapa besar peluang mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi *GenAI* untuk kepentingan akademiknya.

Ketiga adalah *Habitus*, yaitu kebiasaan, cara berpikir, dan cara bersikap yang terbentuk pada diri seseorang karena pengalaman yang berulang-ulang. Semakin sering mahasiswa menggunakan perangkat digital dan mengakses teknologi, semakin terbentuk pula lah kebiasaan atau *habitus* digital dalam dirinya, yang membuatnya semakin percaya diri dan terbiasa memanfaatkan teknologi seperti *GenAI*. Sebaliknya, mahasiswa yang jarang menggunakan perangkat digital dan tidak memiliki kebiasaan yang sama, sehingga cenderung kurang terbiasa dan ragu dalam memanfaatkan *GenAI*. Ketiga konsep ini saling berkaitan menjelaskan tentang penggunaan *GenAI*, di dalam ranah akademik, mahasiswa memiliki modal digital yang berbeda-beda, modal digital tersebut kemudian dipakai secara berulang dalam aktivitas akademik sehari-

hari, sehingga lama kelamaan membentuk *habitus* atau kebiasaan tertentu dalam memanfaatkan teknologi digital termasuk *GenAI*. Mahasiswa dengan modal digital yang tinggi akan lebih terbiasa dan percaya diri dalam memanfaatkan *GenAI*, sedangkan mahasiswa dengan modal digital yang rendah cenderung kurang terbiasa dan lebih terbatas dalam memanfaatkan *GenAI* (Fashri, 2014).

1.5.6 Hubungan Antar Variabel



Gambar 1. 2 Hubungan antara Variabel

Keterangan:



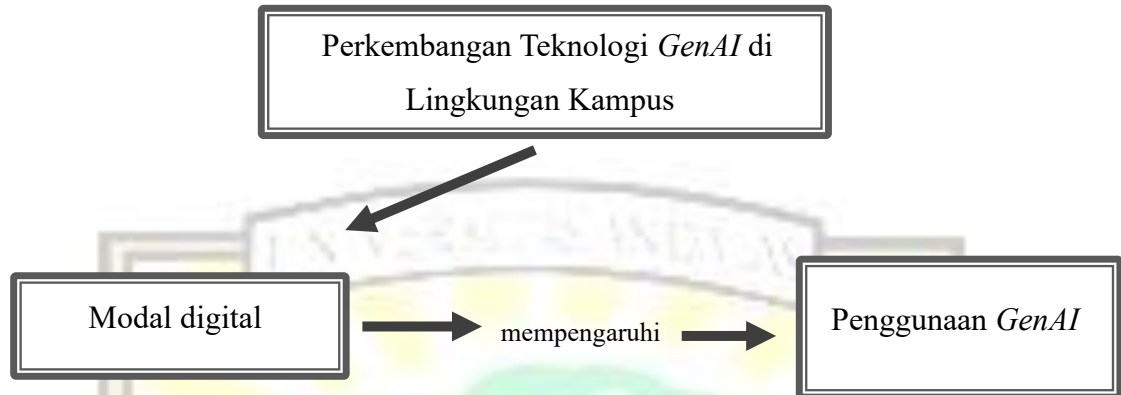
: *Independent Variable* (Variabel bebas)



: *Dependent Variable* (Variabel terikat)

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana hubungan antara modal digital terhadap penggunaan *GenAI* pada mahasiswa sosial humaniora. Gambar 1.2 menyajikan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dalam penelitian. Variabel independen dalam penelitian ini adalah modal digital yang diukur melalui (perangkat, keterampilan, pengalaman penggunaan internet, dan Lokasi dan kualitas internet). Variabel ini diasumsikan sebagai faktor yang dapat mempengaruhi variabel dependen, yaitu penggunaan *GenAI*.

1.5.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 3 Kerangka Pemikiran

GenAI menjadi teknologi yang semakin berkembang digunakan di dunia pendidikan, terutama di kalangan mahasiswa. Teknologi *GenAI* sangat menolong mahasiswa dalam menyudahkan tugas-tugas yang diberikan. Namun, walaupun teknologi *GenAI* sangat membantu mahasiswa, penggunaan teknologi *GenAI* tidak merata di lingkungan kampus terutama di Universitas Andalas, hal ini dipengaruhi oleh modal digital yang tidak merata. Mahasiswa eksakta cenderung lebih unggul dalam penggunaan *GenAI* dibandingkan dengan mahasiswa soshum yang lebih ke aspek etis (Alenezi & Alenezi, 2025). Mahasiswa yang memiliki kompetensi digital dan akses digital (modal digital) cenderung memiliki penggunaan yang berbeda (frekuensi, tujuan, etika) dibanding yang memiliki modal digital rendah. Mahasiswa soshum menarik untuk dilihat hubungannya, karena asumsinya adalah kemampuan digital antar mahasiswa soshum cenderung sama, namun ada sedikit perbedaan, misalnya mahasiswa humaniora yang diwakilkan oleh FIB kerap unggul dalam

keaktivitas digital, dan keterampilan informasi (Vodă et al., 2022). sedangkan mahasiswa sosial yaitu FISIP lebih unggul dalam hal komunikasi digital, pemecahan masalah, berpikir kritis dan keterampilan teknis digital misalkan dalam pengolahan data sosial, pemahaman jejaring digital, dan komunikasi startegis di ruang publik (Edelmann et al., 2020).

1.5.8 Hipotesis

Hipotesis berfungsi sebagai solusi temporer untuk masalah penelitian, di mana masalah penelitian telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis masih berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan data empiris yang dikumpulkan (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, dua hipotesis yang dapat dibuat pertama hipotesis kerja yang dinyatakan dalam bentuk kalimat positif, dan kedua hipotesis nol yang dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif.

- a. Hipotesis kerja (H_a) dalam konteks penelitian ini, terdapat hubungan modal digital tinggi dengan penggunaan *GenAI* tinggi pada mahasiswa soshum Universitas Andalas.
- b. Hipotesis nol (H_o) dalam konteks penelitian ini, tidak terdapat hubungan modal digital tinggi dengan penggunaan *GenAI* tinggi pada mahasiswa sosial humaniora Universitas Andalas.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Studi ini menerapkan metode kuantitatif, karena telah ada sejak lama penelitian kuantitatif disebut sebagai penelitian tradisional. Penelitian kuantitatif berasal dari filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan menggunakan instrument penelitian dan dianalisis secara kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini adalah jenis penelitian survei yang hanya mengumpulkan data dan menggunakan instrument yang telah dibakukan seperti angket, tes dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, menggunakan jenis survei *cross sectional* ini cuma dilakukan sekali dalam satu waktu tertentu (Wibowo, 2024). Pendekatan dan tipe penelitian ini bermaksud untuk menganalisis modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum Universitas Andalas. Khususnya mahasiswa FIB dan FISIP, berdasarkan tujuan ini maka akan dilakukan survei menggunakan instrument kuesioner sebanyak satu kali pada masa penelitian ini dilakukan.

1.6.2 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulanya. Menurut (Sugiyono, 2013), populasi penelitian ini terdiri dari mahasiswa FIB dan FISIP Universitas Andalas yang aktif dari rumpun soshum. Sampel termasuk ke dalam pupulasi tersebut, Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili karakteristik dari populasi tersebut

(Sugiyono, 2013). Dalam konteks penelitian ini, populasi yang menjadi objek penelitian adalah mahasiswa yang aktif secara administratif program sarjana dari rumpun soshum, khususnya mahasiswa FIB dan FISIP Universitas Andalas. Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili ciri khas dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah *proportionate stratified random sampling*. Ini merupakan metode pengambilan sampel yang anggota atau komponen yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Strata dalam penelitian ini adalah jurusan di dua fakultas FIB dan FISIP Universitas Andalas. Sampel diambil secara random dari setiap jurusan dengan alokasi jumlah yang proporsional terhadap besarnya populasi di jurusan tersebut. Di Universitas Andalas, ada 4 fakultas soshum diantaranya.

Tabel 1. 4
Mahasiswa Aktif FIB dan FISIP Periode 2025/2026

Fakultas	Jumlah Mahasiswa
Fakultas Ekonomi dan Bisnis	3081
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	3117
Fakultas Ilmu Budaya	2305
Fakultas Hukum	3106
Jumlah	11609

Sumber: Data Primer (ICT.Hukum, 2026),(ICT. FIB, 2026),(ICT. FISIP, 2026), (ICT.FEB, 2026)

Sesuai dengan fokus penelitian, fakultas yang dikaji dalam penelitian ini yaitu FIB dan FISIP Universitas Andalas. Dalam tabel 5 terlihat dengan jelas jumlah mahasiswa aktif FIB dan FISIP periode tahun 2025/2026.

Tabel 1. 5
Jumlah Mahasiswa di Dua Fakultas Soshum yang Terpilih

Kelompok	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
N1	Fakultas Ilmu Budaya	2305
N2	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	3117
	Total	5422

Sumber Data Primer: (ICT. FIB, 2026), (ICT. FISIP, 2026)

Setelah diketahui populasi antara dua fakultas tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah sampel. Untuk memperkirakan jumlah sampel akan ditentukan dengan menggunakan rumus slovin, yaitu:

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

Maka hasilnya adalah :

$$n = \frac{5422}{1 + 5422 (0,10)^2}$$

$$n = \frac{5422}{1 + 5422 (0,01)} = \frac{5422}{1 + 54}$$

$$n = \frac{5422}{55} = 98,58$$

Pemilihan toleransi kesalahan 10% ($e = 0,10$) dalam penelitian ini berlandaskan pada sifat penelitian yang bersifat eksploratif-korelasional, dengan sampel berukuran 98,58 dibulatkan menjadi 99, serta mempertimbangkan bahwa penelitian tentang *GenAI* di Universitas Andalas masih tergolong baru. Setelah mengetahui ukuran sampel yang digunakan, maka langkah selanjutnya adalah menentukan proporsi sampel jumlah mahasiswa dari sub populasi fakultas, yaitu proporsi setiap mahasiswa per jurusan di dua fakultas, dilakukan dengan cara:

Tabel 1. 6
Proporsi Mahasiswa per Jurusan di Fakultas FIB dan FISIP

Jurusan	Sub Populasi (Ni)	Proporsi (Ni/N)	Sampel (n)
Sosiologi	542	0,099	$0,099 \times 99 = 10$
Ilmu Komunikasi	606	0,111	$0,111 \times 99 = 11$
Ilmu Politik	451	0,083	$0,08 \times 99 = 8$
Administrasi Publik	526	0,097	$0,097 \times 99 = 10$
Antropologi	484	0,089	$0,089 \times 99 = 9$
Hubungan Internasional	508	0,093	$0,093 \times 99 = 9$
Sastra Inggris	685	0,126	$0,126 \times 99 = 12$
Sejarah	441	0,081	$0,081 \times 99 = 8$
Sastra Indonesia	478	0,088	$0,088 \times 99 = 9$
Sastra Jepang	455	0,083	$0,083 \times 99 = 8$
Sastra Minangkabau	239	0,044	$0,044 \times 99 = 4$
Arkeologi	7	0,001	$0,001 \times 99 = 1$
Total			99

Sumber Data Primer : (I. FIB, 2026), (I. FISIP, 2026)

1.6.3 Responden

Responden merupakan *central* data yang memberikan informasi penting terkait penelitian yang mau diangkat (Wibowo, 2024). Dalam penelitian ini, yang menjadi responden yang dibutuhkan adalah mahasiswa program sarjana yang masih aktif secara administratif yang berasal dari rumpun soshum Universitas Andalas terutama dari FISIP dan FIB.

1.6.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian alat penelitian yang menentukan keberhasilan penelitian adalah Metode pengumpulan data. Berdasarkan sumbernya, data dibagi dua kategori yaitu data primer yang diberikan secara langsung kepada peneliti, dan data sekunder yang diberikan

secara tidak langsung kepada si peneliti, seperti melalui dokumen atau orang lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah memberikan kuesioner kepada responden (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode angket atau yang sering disebut dengan kuesioner. Angket penelitian yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan, yang nantinya akan dijawab oleh responden (Aziz, 2023).

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif secara administratif program S1 dari rumpun soshum Universitas Andalas, terutama dari FIB dan FISIP. Data dikumpulkan dari setiap responden mengenai karakteristik modal digital dan penggunaan *GenAI*, kemudian dianalisis pada tingkat individu.

1.6.6 Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dari semua responden atau sumber data lain, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Ada beberapa langkah dalam melakukan analisis data, diantaranya: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menampilkan data berdasarkan variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diusulkan (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis *bivariat*. Pada penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara modal digital dengan penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* pada mahasiswa soshum Universitas

Andalas. Data yang didapatkan selanjutnya diolah dengan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Uji yang dilakukan dengan menggunakan uji *Chi-Square*, karena menguji hubungan antara variabel, dalam penelitian ini yaitu untuk melihat hubungan modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada mahasiswa soshum Universitas Andalas. Sebelum dilakukan pengujian hubungan antar variabel menggunakan Uji *Chi-Square*, data skor total yang diperoleh dari setiap indikator penelitian (akses dan infrastruktur digital, kompetensi digital, intensitas dan ketergantungan, tujuan penggunaan *GenAI* dan etika dan tanggung jawab penggunaan *GenAI*) terlebih dahulu dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu kategori tinggi dan rendah. Pengkategorian ini dilakukan dengan menggunakan teknik median split, yaitu dengan membandingkan skor total responden terhadap nilai median dari keseluruhan data. Responden yang memiliki nilai di bawah nilai median dikelompokkan ke dalam kelompok rendah, dan yang nilainya di atas nilai median berada dalam kategori tinggi, sedangkan responden dengan skor yang sama dikategorikan ke dalam kelompok yang tinggi. Pemilihan median split dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk melihat hubungan antar variabel kategorikal melalui uji *Chi-Square*, yang mensyaratkan data berbentuk kategorik, bukan data interval atau ratio. Dengan median split, sampel terbagi menjadi dua kelompok yang relatif seimbang, sehingga memudahkan pembentukan tabel kontingensi pada tahap analisis bivariat (DeCoster et al., 2011). Uji *Chi-Square* termasuk ke dalam uji statistik komparatif non-parametris, ada beberapa syarat untuk menggunakan uji *Chi-Square* yaitu:

- 1) Tidak ada sel yang memiliki nilai frekuensi kenyataan atau *Count Actual* (F_0) sebesar 0 (Nol)
- 2) Dalam bentuk tabel kontigensi 2×2 , tidak ada satu sel pun yang memiliki frekuensi harapan atau disebut *Expected Count* (f_h) kurang dari 5
- 3) Dalam bentuk tabel lebih dari 2×2 , seperti 2×3 atau 3×2 maka jumlah frekuensi harapan yang kurang dari 5 tidak boleh lebih dari 20%

Untuk mengambil nilai keputusan akan dikomparatif dengan nilai tabel, maka ada beberapa yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) *Pearsons Chi-Square* : digunakan jika asumsi terpenuhi dan tabel yang dibuat selain 2×2 , misal 2×3 atau 3×2
- 2) *Continuity Correction* : digunakan jika asumsi terpenuhi dari 2×2
- 3) *Likelihood Correction* : digunakan jika asumsi tidak terpenuhi dan tabel yang dibuat selain 2×2 , misal 2×3 atau 3×2
- 4) *Fisher Exact* : digunakan jika asumsi tidak terpenuhi dan tabel yang dibuat 2×2

Selanjutnya untuk memudahkan proses menganalisis data, pengolahan data merupakan tahap selanjutnya setelah proses pengumpulan data. Beberapa langkah dalam melakukan pengolahan data, yaitu:

- 1) Tahap pemeriksaan (editing)

Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan melalui kuesioner memenuhi harapan si peneliti, data dibaca kembali. Data tersebut dilihat dari angket yang disebarkan si peneliti atau melalui *G-form*.

2) Tahap kodifikasi (*coding*)

Setelah tahap penyuntingan selesai, data yang berupa jawaban responden disusun dalam kelompok dengan identitas atau kode, sehingga jawaban responden memiliki arti saat analisis dilakukan. Data tersebut dimasukkan ke dalam SPSS versi 25 di kolom *variable view* dan dikelompokkan sesuai kategori data.

3) Tahap tabulasi (*tabulating*)

Tahap tabulasi adalah memasukkan data ke dalam tabel tertentu dan mengatur angka untuk menghitungnya. Pada data yang ada di SPSS, data yang telah dikelompokkan sesuai kategori kemudian dilakukan analisis nya di fitur “*Analyze*”, sesuai dengan penelitian ini yang menggunakan Uji *Chi-Square*, total dari satu variabel disilangkan dengan variabel lain untuk melihat apakah memiliki hubungan atau tidak.

4) Tahap analisis

Perhitungan statistik deskriptif dilakukan pada tahap analisis, langkah terakhir yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan jawaban. Perhitungan ini dilakukan ketika setelah data diolah dengan SPSS versi 25.

1.6.7 Interpretasi Data

Tahap dalam penelitian kuantitatif yang disebut Interpretasi data bertujuan untuk memberikan makna dan penjelasan tentang hasil numerik analisis data. Dalam

penelitian ini, hasil interpretasi data akan membuktikan bahwa hipotesis Nol (H_0), yang berarti bahwa tidak ada hubungan antara data yang diterima atau ditolak, benar.

1.6.8 Definisi Operasional

Tabel 1. 7
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penelitian
Modal Digital	seperangkat keterampilan dan talenta yang terinternalisasi kemampuan digital dan sumber daya eksternal teknologi digital	-Akses dan infrastruktur digital -Kompetensi Digital
Penggunaan <i>GenAI</i>	Pemanfaatan <i>GenAI</i> secara berulang dalam menyelesaikan konteks tertentu.	-Intensitas dan ketergantungan penggunaan <i>GenAI</i> -Tujuan Penggunaan <i>GenAI</i> -Etika dan tanggung jawab Penggunaan <i>GenAI</i>

1.6.9 Lokasi Penelitian

Menurut Afrizal (2016) lokasi penelitian merupakan pengaturan atau konteks dari suatu penelitian. Lokasi dari penelitian ini adalah Universitas Andalas, khususnya penelitian ini dilaksanakan di fakultas soshum yaitu FIB dan FISIP Universitas Andalas. Pemilihan FIB dan FISIP dijadikan tempat penelitian, karena tujuan penelitian dari awal ingin melihat hubungan modal digital dengan penggunaan *GenAI* pada dua fakultas tersebut, sehingganya FIB dan FISIP dijadikan lokasi penelitian untuk menjawab tujuan penelitian.

1.6.10 Jadwal Penelitian

Tabel 1. 8
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Nama kegiatan	2026				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Seminar Proposal					
2	Pembuatan dan Penyebaran Kuesioner					
3	Analisis Data					
4	Penulisan Laporan dan Bimbingan					
5	Ujian Skripsi					

