

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Produktivitas Belajar Mahasiswa

Erfin Anastasya Silaban¹, Darwis Robinson Manalu²

^{1,2}Universitas Methodist Indonesia

[¹erfinasilaban123@gmail.com](mailto:erfinasilaban123@gmail.com), [²manaludarwis@gmail.com](mailto:manaludarwis@gmail.com)

ABSTRACT

Advancements in digital technology have made devices crucial tools for university students' learning activities. However, how an individual utilizes these devices can influence learning outcomes—either enhancing or diminishing quality—depending on the purpose and method of use. This study aims to assess how students at the Indonesian Methodist University utilize devices to boost their learning productivity. The research employs a quantitative method and a correlational approach, surveying 102 active students selected via convenience sampling. Data were collected using a questionnaire based on a five-point Likert scale and subsequently analyzed using IBM SPSS software. The analysis included validity and reliability testing, descriptive statistics, normality testing, simple linear regression, the coefficient of determination, and t-tests. The results indicate a positive and significant relationship between the frequency of device usage and student learning productivity, with a significance value of 0.001.

Keywords: *Gadget Use Intensity, Learning Productivity , University Student*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menjadikan perangkat sangat krusial dalam kegiatan belajar mahasiswa. Namun, cara seseorang memanfaatkan perangkat dapat mempengaruhi hasil belajar, baik meningkatkan maupun menurunkan kualitasnya, tergantung pada tujuan dan metode penggunaan. Studi ini bertujuan untuk menilai bagaimana mahasiswa di Universitas Methodist Indonesia memanfaatkan perangkat dalam meningkatkan produktivitas belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan korelasional dengan melakukan survei terhadap 102 mahasiswa aktif yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel nyaman. Data diperoleh melalui kuesioner yang menerapkan skala Likert lima titik, kemudian dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS. Analisis yang dilakukan mencakup pengujian validitas dan reliabilitas, statistik deskriptif, pengujian normalitas, regresi linier sederhana, koefisien determinasi, serta uji-t. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara frekuensi penggunaan perangkat dan produktivitas belajar mahasiswa, dengan nilai signifikansi 0,001.

Kata Kunci: *Intensitas Penggunaan Gadget, Produktivitas Belajar , Mahasiswa.*

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi di bidang TI dan komunikasi. Pemanfaatan perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop sekarang menjadi bagian penting dari kehidupan siswa, yang merupakan contoh dari kemajuan teknologi ini. Selain berfungsi untuk berkomunikasi, alat-alat ini berfungsi sebagai alat bantu belajar yang memungkinkan siswa mengakses materi kuliah, mencari referensi akademik, mengikuti kuliah online, dan berinteraksi dengan guru dan teman-teman siswa. Keuntungan-keuntungan ini membuat perangkat ini sebagai alat yang sangat berguna untuk membantu siswa belajar di sekolah tinggi.

Sebaliknya, semakin banyak pemanfaatan alat teknologi juga menghasilkan banyak masalah. Banyak siswa menggunakan perangkat ini tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain permainan, menonton video hiburan, dan berpartisipasi dalam aktivitas lain yang tidak terkait dengan pembelajaran. Penggunaan alat yang berlebihan dapat mengganggu perhatian, mempersingkat waktu belajar, dan menunda pekerjaan. Alat dapat mengganggu prestasi akademik siswa jika tidak diatur dengan baik.

Produksi belajar dapat dijelaskan sebagai kemampuan siswa untuk memanfaatkan waktu, tenaga, dan sumber daya secara efisien demi mencapai hasil yang terbaik. Siswa

yang memiliki produktivitas belajar yang tinggi umumnya mampu mengendalikan waktu dan menyelesaikan tugas tepat waktu, terlibat aktif dalam kegiatan belajar, dan tetap konsentrasi selama proses pembelajaran. Di sisi lain, siswa yang menghabiskan banyak waktu untuk kegiatan yang tidak mendukung pembelajaran mereka cenderung kurang produktif. Oleh sebab itu, penting untuk memperhatikan frekuensi penggunaan alat elektronik karena ini dapat memengaruhi produktivitas belajar siswa, baik secara positif maupun negatif.

Menurut suatu penelitian, terdapat hubungan antara efektivitas pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan teman-teman mengungkapkan bahwa, meskipun pengaruh ini belum mencapai tingkat signifikansi statistik, (2026) menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan ponsel pintar dapat meningkatkan kinerja akademik siswa. Di sisi lain, penelitian oleh Safitri dan rekan-rekannya (2025) menemukan ada korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dan efisiensi belajar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,596. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat penggunaan perangkat sangat tergantung pada tujuan dan jenis perangkat yang dimanfaatkan. Menggunakan perangkat sebagai sarana pembelajaran bisa meningkatkan efektivitas belajar, namun jika pemakaiannya berlebihan untuk

tujuan hiburan, kinerja belajar bisa terpengaruh negatif.

Didasarkan pada temuan ini, Penelitian tambahan diperlukan untuk mengetahui bagaimana hubungannya intensitas penggunaan gawai siswa dengan produktivitas belajar mereka, khususnya di Universitas Methodist Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar penggunaan gawai mempengaruhi tingkat produktivitas belajar siswa dan bagaimana kedua variabel tersebut berinteraksi satu sama lain. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan dasar bagi siswa untuk menggunakan perangkat elektronik mereka dengan lebih cerdas. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk membantu lembaga pendidikan tinggi memaksimalkan penggunaan teknologi digital mereka untuk mendukung pendidikan.

B. Metode Penelitian

Variabel bebas intensitas penggunaan gawai (X) dan variabel terikat produktivitas belajar siswa (Y) adalah subjek penelitian ini, yang bertujuan untuk menentukan tingkat hubungan antara keduanya. Studi ini menggunakan pendekatan korelasional kuantitatif. Pendekatan korelasional dipilih karena penelitian ini tidak memberikan perawatan khusus kepada responden.

Studi ini dilakukan pada semester kedua tahun akademik 2025/2026 di Universitas Methodist Indonesia. Dalam populasi penelitian termasuk

semua mahasiswa aktif di Universitas Methodist Indonesia. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel non-probabilitas. Metode pengambilan sampel yang menyenangkan juga dikenal sebagai pengambilan sampel tidak sengaja digunakan. Dengan kata lain, responden yang dimaksud adalah mereka yang bersedia mengisi survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 102 responden memenuhi kriteria analisis.

Google Forms digunakan untuk menyebarkan kuesioner secara online untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian dibuat dengan indikator yang sesuai dengan variabel masing-masing. Enam indikator digunakan untuk menentukan "intensitas penggunaan gawai": frekuensi penggunaan, durasi, tujuan penggunaan, kebiasaan memeriksa notifikasi, tingkat ketergantungan pada gawai, dan penggunaan gawai selama waktu belajar. Sebaliknya, variabel "produktivitas belajar siswa" diukur dengan enam indikator: kemampuan untuk mengatur waktu untuk belajar, ketepatan waktu untuk menyelesaikan tugas, konsentrasi selama proses belajar, dan partisipasi aktif. Semua indikator dinilai dengan skala Likert lima poin, yang dimulai dengan "sangat tidak setuju" (1) dan berakhir dengan "sangat setuju" (5).

Validitas instrumen penelitian sebelum analisis data diuji dengan korelasi "moment produk" Pearson, dan reliabilitas instrumen diuji dengan metode "Cronbach's alpha." Program

statistik IBM SPSS digunakan untuk menganalisis data. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai siswa terhadap produktivitas belajar mereka, analisis koefisien determinasi (R-kuadrat), statistik deskriptif, regresi linear sederhana, uji hipotesis (uji-t) dan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov digunakan. Tingkat signifikansi hipotesis adalah 0,05. Nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan hubungan signifikan antara dua variabel penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi ini melihat 102 siswa aktif di Universitas Methodist Indonesia yang memenuhi syarat. Dua variabel yang diukur selama pengumpulan data adalah intensitas penggunaan gawai (X) dan produktivitas belajar siswa (Y). Sebelum diuji, setiap instrumen penelitian diuji untuk memastikan bahwa setiap pernyataan sesuai untuk digunakan sebagai metrik penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Hasil Uji Validitas	Cronbach's Alpha	Keterangan
Intensitas Penggunaan Gadget (X)	Seluruh item valid	0,859	Sangat Reliabel
Produktivitas Belajar Mahasiswa (Y)	Seluruh item valid	0,831	Sangat Reliabel

Tabel 1 menunjukkan bahwa pernyataan untuk kedua variabel memiliki nilai korelasi yang memenuhi kriteria validitas. Selain itu, masing-masing variabel memiliki nilai alfa Cronbach lebih dari 0,70: variabel "intensitas penggunaan gawai" mencapai 0,859 dan variabel "produktivitas belajar siswa" mencapai 0,831. Hasil ini menunjukkan bahwa alat penelitian sangat konsisten, sehingga diperlukan analisis tambahan.

Uji normalitas juga diperlukan untuk analisis regresi. Hasil menunjukkan bahwa data penelitian didistribusikan dengan cara yang normal dan memenuhi syarat untuk analisis regresi linear sederhana.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Metode	Nilai Sig.	Keterangan
Kolmogorov–Smirnov	0,200	Normal
Shapiro–Wilk	0,384	Normal

Distribusi normal ditunjukkan dalam tabel dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Akibatnya, analisis regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menentukan hubungan antara produktivitas belajar siswa dan intensitas penggunaan gawai.

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan koefisien korelasi (R) 0,378 dan nilai R-kuadrat 0,143. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gawai memengaruhi variasi dalam produktivitas belajar siswa sebesar

14,3%. Di sisi lain, faktor-faktor di luar cakupan penelitian, seperti kedisiplinan, lingkungan belajar, motivasi belajar, dan keterampilan manajemen waktu, memengaruhi 85,7%.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien(B)	t hitung	Sig.
Konstanta	12,723	6,504	0,001
Intensitas Penggunaan Gadget	0,340	4,082	0,001

Persamaan regresi yang diperoleh Adalah :

$$Y = 12,723 + 0,340X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap kemajuan satu unit dalam intensitas penggunaan gawai, produktivitas belajar siswa meningkat sebesar 0,340 unit. Koefisien regresi yang Positif menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara dua faktor: penggunaan gawai yang lebih efektif dalam kegiatan akademik terkait dengan produktivitas belajar siswa. Selain itu, hipotesis penelitian divalidasi dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa hubungan itu signifikan secara statistik.

Persamaan ini menunjukkan bahwa produktivitas belajar siswa meningkat 0,340 unit dengan setiap peningkatan satu unit dalam intensitas penggunaan gawai. Hubungan positif antara dua variabel, produktivitas

belajar siswa dan penggunaan gawai yang lebih efektif dalam kegiatan akademik. Selain itu, hipotesis studi divalidasi dengan nilai signifikansi 0,001 (di bawah 0,05), menunjukkan bahwa korelasi itu signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Putri dkk. (2026), yang menunjukkan bahwa jika ponsel pintar digunakan dengan benar, dapat meningkatkan produktivitas siswa. Selain itu, Hasil dari Safitri et al. didukung oleh penelitian ini. yang menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan teknologi digital dan produktivitas belajar siswa.

Ini menunjukkan bahwa perangkat seluler tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan pembelajaran juga yang dapat membantu mahasiswa dalam menemukan sumber akademis, mengikuti perkuliahan daring, mengakses jurnal ilmiah, serta menyelesaikan tugas akademik dengan lebih efisien. Namun, nilai R-squared sebesar 14,3% menunjukkan bahwa produktivitas belajar mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering perangkat digunakan, tetapi juga oleh variabel tambahan, seperti disiplin, manajemen waktu, dan keinginan untuk belajar, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penggunaan perangkat sebaiknya difokuskan pada aktivitas yang mendukung pembelajaran agar manfaat yang diperoleh dapat secara optimal

meningkatkan produktivitas belajar mahasiswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang menyelidiki hubungan antara produktivitas belajar siswa dan tingkat penggunaan gawai, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan gawai memiliki dampak positif dan signifikan pada produktivitas belajar siswa. Hasil analisis Nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$) ditemukan melalui regresi linear sederhana, mendukung hipotesis penelitian. Persamaan regresi yang ditemukan adalah $Y = 12,723 + 0,340X$, yang menunjukkan bahwa jika penggunaan gawai meningkat Produksi belajar siswa meningkat dengan tujuan yang jelas. Tingkat penggunaan gawai juga memberikan kontribusi sebesar 14,3% terhadap produktivitas belajar siswa, berdasarkan nilai R-squared sebesar 0,143. Faktor-faktor di luar lingkup penelitian seperti kedisiplinan, manajemen waktu, motivasi belajar, dan lingkungan belajar memberikan 85,7% kontribusi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika perangkat digital digunakan untuk tujuan akademik, mereka dapat meningkatkan produktivitas belajar. Ini termasuk mengakses materi kuliah, mencari referensi ilmiah, mengikuti kursus online, dan menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, agar teknologi dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, siswa diharapkan untuk menggunakan

perangkat digital dengan bijak dan proporsional.

Faktor lain yang mungkin memengaruhi produktivitas belajar siswa termasuk motivasi belajar, manajemen waktu, kedisiplinan belajar, lingkungan belajar, dan pengendalian diri. Variabel-variabel ini harus dimasukkan ke dalam penelitian yang akan datang. Selain itu, untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian, jumlah responden dan jangkauan geografis penelitian sebaiknya ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putri, A. N., Sari, D. P., & Hidayat, R. (2026). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap produktivitas belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 115–126.
- Safitri, N., Rahmawati, E., & Kurniawan, A. (2025). Hubungan penggunaan media sosial dengan produktivitas belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 45–56.

- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2018). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuberti. (2020). Pengantar Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.