

Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Digital Terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa di Universitas Buana Perjuangan Karawang

Metha Aghshaina Salsabila¹, Puji Isyanto²

^{1,2}Universitas Buana Perjuangan Karawang, Jawa Barat, Indonesia

mn22.methasalsabila@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, puji.isyanto@ubpkarawang.ac.id²

Abstract

The development of digital technology has resulted in major changes in various aspects of life, especially in the student learning process. This study aims to examine how much influence the use of digital technology has on the learning productivity of Buana Perjuangan University Karawang students. The method used is a quantitative approach with an associative research type. Data were collected through an online questionnaire distributed to 50 active students, then analyzed using validity, reliability, classical assumption tests, and simple linear regression. The results prove that all instruments used are declared valid and reliable. Based on the regression test results, it shows that there is a positive and significant influence between the use of digital technology on student learning productivity. This finding shows that there is a positive and significant relationship between student learning productivity and the use of digital technology. Based on the regression test results, the relationship between variables is significant and the regression model can be used, with an F value of 53.432 and a significance level of 0.000, which means that the regression model is feasible and the relationship between variables is significant. This shows that the more optimal the utilization of digital technology in the learning process, the higher the student learning productivity, especially in terms of time effectiveness, task completion, and academic achievement.

Keywords: Technology Utilization, Learning Productivity, Online Learning

Abstrak

Perkembangan teknologi digital sudah menghasilkan perubahan besar di beragam segi kehidupan, khususnya dalam proses belajar mahasiswa. Riset ini bermaksud untuk menguji sebesar apa pengaruh pemanfaatan teknologi digital pada produktivitas belajar mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Data dikumpulkan lewat kuesioner daring yang disebarluaskan kepada 50 mahasiswa aktif, kemudian dianalisis memanfaatkan uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik, serta regresi linier sederhana. Hasil riset membuktikan bahwa seluruh instrumen yang dimanfaatkan ditetapkan valid dan reliabel. Berlandaskan hasil uji regresi, yang bermakna ada pengaruh positif serta signifikan antara pemanfaatan teknologi digital pada produktivitas belajar mahasiswa. Temuan ini menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan antara produktivitas belajar siswa dan penggunaan teknologi digital. Berdasarkan hasil uji regresi, hubungan antara variabel-variabel tersebut signifikan dan model regresi dapat digunakan, dengan nilai F sebesar 53,432 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa model regresi layak digunakan dan hubungan antar variabel signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin optimal pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar, maka semakin tinggi pula produktivitas belajar mahasiswa, terutama dalam hal efektivitas waktu, penyelesaian tugas, dan pencapaian akademik.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi, Produktivitas Belajar, Pembelajaran Daring

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital kini sudah mengubah posisi manusia pada seluruh dimensi kehidupan, termasuk di dunia pendidikan serta pembelajaran. Teknologi pembelajaran telah memainkan peran yang semakin penting dalam proses belajar mengajar, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah kemampuan kognitif yang melibatkan pemrosesan informasi, analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan secara logis dan rasional. Keterampilan ini diperlukan untuk menghadapi tantangan kompleks dalam kehidupan keseharian, dalam lingkungan akademik ataupun profesional. Tetapi, kemajuan kemampuan berpikir kritis serta pencarian solusi persoalan murid masih sebagai rintangan bagi sistem pendidikan lainnya (Said, 2023). Teknologi sudah berpengaruh signifikan di beragam sektor, misalnya pendidikan. Pendidikan kini bukan dilaksanakan

dengan offline saja di kelas, namun bisa pula kelas online yang memanfaatkan aplikasi meeting dengan tujuan interaksi serta kolaborasi (Lathifah, 2024).

Setiap mahasiswa mempunyai rutinitas serta kegiatan yang unik, tetapi ada sejumlah aktivitas umum yang kerap dilaksanakan oleh mahasiswa. Termasuk kegiatan terpenting pada rutinitas keseharian mahasiswa yakni mengikuti perkuliahan. Mahasiswa diharapkan hadir di kuliah selaras jadwal yang sudah ditetapkan. Pada perkuliahan, mereka belajar dari dosen serta berkomunikasi dengan mahasiswa lain juga mengikuti diskusi kelompok. Selain kehadiran perkuliahan, mahasiswa diharapkan pula melaksanakan pembelajaran mandiri. Mereka membaca buku teks, mencari referensi, menuntaskan sejumlah tugas, serta menyiapkan presentasi. Pembelajaran mandiri ialah faktor utama dalam memahami materi mendalam yang disampaikan saat perkuliahan. Mahasiswa mengelola jadwal mereka untuk belajar serta mencari referensi tambahan untuk menyokong pemahamannya. Mahasiswa bisa menggunakan alat bantu manajemen waktu untuk mengelola jadwal mereka serta mengatur pengingat di sejumlah penting. Beberapa alat bantu manajemen waktu yang ada bagi mahasiswa, misalnya aplikasi kalender digital, aplikasi pengingat, planner, dan lain sebagainya. Mahasiswa seharusnya fokus di satu tugas dalam satu waktu serta menjauhi pemecahan fokus yang bisa mengusik konsentrasi. Sehingga, mereka bisa menuntaskan tugas dengan tambah efisien serta akurat (Cahyani, Agustin, Muslimah, & Khulliyatunnisa, 2023).

Teknologi menjadi media pembelajaran untuk mendukung kekreatifan serta kesuksesan di dunia Pendidikan sebab bisa menyokong kehidupan manusia dengan tujuan melaksanakan sejumlah hal yang tak bisa dilaksanakan dengan menggunakan tangan kosong, teknologi menghadirkan pula segudang manfaat yang bisa mempermudah seseorang melaksanakan aktivitas serta memperoleh informasi, misalnya di bidang pendidikan, lewat teknologi yang tersedia para murid serta guru dapat dengan gampang mencari informasi, membaca berita, membaca wawasan dan sebagainya di internet serta guru bisa memanfaatkan media misalnya power point, youtube serta media lainnya lainnya dengan tujuan menjadikan pembelajaran tambah menarik (Julita & Purnasari, 2022). Teknologi pembelajaran menghadirkan pula beragam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, serta alat evaluasi yang diciptakan khusus dengan tujuan mengikuti serta tuntutan murid pada kegiatan berpikir kritis serta pemecahan solusi yang autentik. Pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadikan lingkungan yang mensupport pengembangan kemampuan ini dengan sejumlah teknik misalnya: akses ke informasi, saat teknologi pembelajaran memungkinkan murid mencari berbagai sumber daya informasi serta teraktual. Ini mendukung mereka meningkatkan keterampilan analitis dengan tujuan mengumpulkan serta mengevaluasi informasi dari beragam sumber. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran dilaksanakan dengan mengerti karakteristik media serta keperluan pembelajaran, supaya pendidik butuh melakukan inovasi saat dihadapkan oleh keterbatasan fasilitas maupun menghadapi kendala teknis lainnya (Budiyono, 2020).

Dalam beberapa dekade terakhir, institusi pendidikan tinggi di seluruh dunia telah mengadopsi teknologi digital sebagai bagian integral dari kurikulum dan metode pengajaran mereka. Penggunaan Learning Management System (Zarafshani, Solaymani, D'Itri, Helms, & Sanjabi), aplikasi konferensi video, dan berbagai platform digital telah memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri dan kolaboratif. Teknologi ini juga membantu mahasiswa dalam mengelola waktu, menyelesaikan tugas, serta meningkatkan disiplin belajar (Al-Fraihi, Joy, Masa'deh, & Sinclair, 2020). Penggunaan teknologi Learning Management Systems (Zarafshani et al.), multimedia, aplikasi mobile, dan platform e-learning sudah bertambah umum. Teknologi ini tidak hanya mendukung dalam menyediakan akses cepat dan gampang ke beragam sumber daya pendidikan tetapi juga memungkinkan metode pembelajaran yang tambah interaktif dan personalisasi. Namun, meskipun potensi teknologi digital sangat besar, implementasinya dalam pendidikan tinggi tidak tanpa tantangan (Siallagan, 2025).

Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan, terutama sejak munculnya pandemi COVID-19 yang mempercepat transformasi pembelajaran dari konvensional menjadi berbasis digital. Mahasiswa dituntut untuk lebih adaptif dalam menggunakan berbagai perangkat dan platform digital guna menunjang proses belajar yang efektif serta efisien. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah mengalami perkembangan yang pesat, lewat berbagai alat dan platform yang tersedia untuk mendukung kegiatan

belajar mengajar, teknologi bukan berperan menjadi alat bantu saja, tetapi telah menjadi faktor integral dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan teknologi digital seperti Learning Management System (Zarafshani et al.), aplikasi video conference (Zoom, Google Meet), serta platform pembelajaran daring (Google Classroom, Moodle, dan sejenisnya) telah mengubah cara mahasiswa mengakses informasi, berinteraksi dengan dosen, serta mengelola proses belajar mereka secara mandiri. Universitas Buana Perjuangan Karawang, termasuk institusi pendidikan tinggi, yang telah mengimplementasikan berbagai bentuk teknologi digital dalam kegiatan perkuliahan, seperti penggunaan e-learning, media sosial, aplikasi diskusi daring, dan perangkat lunak pendukung pembelajaran lainnya. untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan produktivitas belajar mahasiswanya.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang efisien. Pembelajaran efektif dicapai melalui perencanaan yang sesuai dengan proses dan lingkungan yang mendukung, guna mencapai pengetahuan dan keterampilan sesuai standar. Dalam prosesnya, pendidik perlu memilih dan mengembangkan teknik pembelajaran yang tepat. Seiring kemajuan teknologi, e-learning menjadi bentuk digitalisasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara live maupun virtual, dan dikenal sebagai bentuk pendidikan jarak jauh berbasis internet. Penggunaan teknologi dan informasi terbukti membuat pembelajaran lebih efektif, karena mahasiswa menjadi lebih aktif melalui berbagai aplikasi daring. Pembelajaran berbasis teknologi dianggap lebih menarik, menyenangkan, dan fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Wibawa & Pritandhari, 2020).

Kedudukan mahasiswa selaku calon guru pada transformasi digital ini menjadi bertambah penting, karena mereka dihadapkan pada tugas memanfaatkan teknologi sebagai alat dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Kreativitas mahasiswa calon guru merupakan elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang inspiratif, memotivasi, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Teknik serta fokus pembelajaran mesti mulai diselaraskan dengan cara yang sesuai. Fokus pada kelompok siswa kohesif yang tambah sedikit bisa meningkatkan kepercayaan diri di gagasan meningkatkan komunitas belajar di golongan murid dengan menyeluruh (Choset, 2021). Di dunia pendidikan tinggi, produktivitas mahasiswa yang tinggi amat utama. Teknologi sudah berkedudukan penting dalam mendukung mahasiswa meraih misi akademik serta mengatur tugas, jadwal, serta proyek mereka dengan baik.

Adanya teknologi yang bertambah canggih menjadikan mahasiswa bertambah produktif lewat hadirnya kecanggihan teknologi berbentuk aplikasi. Aplikasi yang dibuat untuk menunjang mahasiswa tambah produktif serta efisien di studi mereka. Sejumlah aplikasi menghadirkan beragam fitur serta fungsi yang membantu mahasiswa mengelola waktu, memanajemen tugas, menulis catatan, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan pembelajaran. Melalui hadirnya sejumlah aplikasi itu mahasiswa bisa menambah efisiensi dan produktivitasnya, menurunkan stres serta meraih hasil belajar yang tambah baik. Dengan aplikasi itu pula memungkinkan mahasiswa dengan gampang mengakses materi mata kuliah, bertukar sumber daya dengan teman sekelas, serta memanajemen jadwal belajarnya (Cahyani et al., 2023). Pemanfaatan teknologi digital pada pembelajaran bisa dimaknai selaku system pemrosesan digital yang menstimulasi pembelajaran aktif, kontrusif, kritis, inquiri serta eksplorasi juga memungkinkan untuk interaksi jarak jauh juga bertukar data. Selain itu pemanfaatan teknologi digital juga termasuk tindakan berani menuju arah baru. Tindakan ini memerlukan inovasi, kreativitas, ketekunan, juga keberanian dengan tujuan bahwa sifat wawasan sudah berubah pada lanskap digital (Putra & Pratama, 2023).

Media pembelajaran menemui perubahan yang signifikan, sebab hadirnya teknologi digital, bukan hanya memakai buku cetak saja menjadi sumber pokok informasi. Mereka kini mempunyai akses ke beragam sumber daya digital misalnya e-book, jurnal elektronik, video pembelajaran, serta basis data online. Teknologi digital membuka pintu pula bagi e-learning. Lewat platform pembelajaran online, mahasiswa bisa ikut kursus atau program belajar dari jarak jauh tanpa wajib hadir fisik di kelas. E-learning memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan mandiri, mengelola kecepatan belajar mereka, serta mengulas materi yang sukar (Iskandar et al., 2023). Salah satu aspek penting dalam memahami dampak teknologi terhadap produktivitas mahasiswa adalah pengaruhnya terhadap manajemen waktu dan disiplin diri. Teknologi menawarkan berbagai alat untuk membantu

mahasiswa dalam mengorganisir jadwal, mengelola tugas, dan melacak kemajuan akademik mereka. Namun, kemudahan akses ke hiburan digital dan media sosial juga dapat menjadi sumber prokrastinasi dan pengalihan perhatian yang signifikan (Azima & Rahayu, 2025).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Manfaat Penggunaan Teknologi Digital

Pendapat Hidayat and Khotimah (2019) manfaat potensial dari teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Penggunaanya bisa mendesak praktik dialogis serta emansipatori murid pada aktivitas pembelajaran bahkan mendesak mereka untuk proaktif dalam belajar. E-learning kini termasuk elemen utama dari pendidikan.
2. Teknologi yang berbeda bisa memajukan mutu proses pembelajaran lewat menambah serta mengaitkan kegiatan belajar.
3. Teknologi digital dapat menarik minat belajar peserta didik.
4. Pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran menawarkan feedback langsung untuk murid ataupun guru.

2.2. Tujuan Penggunaan Teknologi Digital

Menurut Iskandar et al. (2023) tujuan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Sebagai motivasi pengelola pendidikan dengan tujuan tambah aktif serta kreatif dalam menampilkan kualitas pendidikan.
2. Menyediakan ruang ke siswa dengan tujuan memanfaatkan seluruh potensi, yang didapatkan dari beragam sumber.
3. Mempermudah jalinan antara pakar serta mahasiswa saat bekerja sama, tidak terbatasi oleh zona, ruang, dan waktu.
4. Menyebarluaskan pesan hasil penelitian supaya digunakan oleh mayoritas pihak sampai bisa mempercepat peningkatan ilmu pengetahuan serta teknologi.
5. Memfasilitasi proses Pendidikan yang bisa diakses oleh rakyat luas.

2.3. Produktivitas Mahasiswa

Menurut Khaneghahi, Sefatgol, and Siyasar (2022) produktivitas mahasiswa merupakan cara mahasiswa untuk menata waktu dengan baik untuk melaksanakan sejumlah perkara yang berfaedah. Pribadi yang produktif menggambarkan potensi, persepsi serta kreativitas seseorang yang selalu berharap meningkatkan keterampilan mereka untuk berguna bagi diri mereka sendiri serta lingkungan mereka. Menurut Haryanto et al. (2023) orang yang produktif ialah orang yang berkontribusi nyata serta berarti bagi rakyat lingkungan sekitarnya, imajinatif juga inovatif dalam memecahkan persoalan hidupnya pula memiliki kecerdasan dengan tujuan meraih misi hidupnya. Pembelajaran bermedia memungkinkan mahasiswa menggunakan seluruh potensi diri yang dimilikinya untuk belajar. Magnesen menunjukkan bahwa kita belajar 10% dari sesuatu yang dibaca, 20% sesuatu yang didengar, 30% dari sesuatu yang dilihat, 50% dari yang terlihat serta terdengar, 70% dari yang kita katakan, dan 90% dari yang kita ucapkan serta laksanakan. Produktivitas belajar mahasiswa termasuk indikator utama dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Perkara ini mencakup kemampuan mahasiswa untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik. Dengan adanya teknologi, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah mengakses informasi, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan meningkatkan keterampilan belajar. Namun, meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, terdapat juga tantangan yang perlu dihadapi, seperti distraksi yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat digital dan kesenjangan akses teknologi di antara mahasiswa.

Produktivitas mahasiswa merupakan cara mahasiswa untuk menata waktu dengan tepat untuk melaksanakan sejumlah hal yang berguna. Produktivitas ialah sikap mental yang selalu berupaya memastikan bahwa kualitas hidup sekarang mesti tambah baik dari kemarin, serta hari esok mesti tambah baik dari sekarang. Selain menjadi produktif, penerapan manajemen waktu yang baik juga

sangat penting. Menurut Hikam, Afifulloh, and Mustafida (2022) produktivitas adalah pendekatan interdisipliner dengan tujuan mencapai hasil yang efektif, merencanakan, serta menjaga kualitas yang tinggi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa keyakinan individu untuk melaksanakan pekerjaan dengan lebih baik dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Perubahan akibat proses belajar bisa terlihat dalam beragam wujud, misalnya pengetahuan, sikap, pemahaman, serta keterampilan.

Menurut Cahyono, Hamda, and Prahastiwi (2022) motivasi bersumber dari kata motif yang bisa ditafsirkan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi meraih suatu misi. Transformasi energi pada diri individu yang berciri dengan timbulnya perasaan serta diawali dengan stimulus dengan tujuan meraih hadirnya tujuan. Motivasi berkedudukan utama pada aktivitas belajar di perguruan tinggi, serta motivasi didampaki oleh misi yang nantinya diraih dengan belajar. Bertambah tinggi tujuan belajar nantinya bertambah besar juga motivasinya, serta bertambah besar motivasi belajarnya nantinya bertambah kokoh juga aktivitas belajarnya. Kegiatan belajar berhubungan kuat saat membangun suatu kesatuan yang dinamakan sebagai proses motivasi belajar. Motivasi berperan amat penting pada proses pembelajaran, karena motivasi nantinya menetapkan intensitas kegiatan belajar yang dilaksanakan peserta didik (Arpizal & Rahayu, 2022).

Motivasi belajar ialah semua daya penggerak pada diri mahasiswa yang menjadikan aktivitas belajar yang menjamin berjalannya dari aktivitas belajar serta yang mengarahkan pada kegiatan belajar, sampai misi yang dikehendaki oleh mahasiswa bisa diraih. Motivasi pada belajar amat dibutuhkan karena individu yang tidak memiliki motivasi saat belajar tak akan dapat melaksanakan aktivitas belajar. Maka, motivasi belajar butuh di tumbuhkan pada diri individu (Agustina & Kurniawan, 2020). Motivasi belajar ialah keseluruhan individu sebagai penyebab berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang bisa menjamin berjalannya belajar serta mengarahkan belajar itu, guna meraih misi yang diinginkan. Pada kegiatan belajar, motivasi merupakan elemen yang amat utama, motivasi dapat mendorong individu supaya ikut serta pada kegiatan (Setiyowati et al., 2025).

2.4. Hipotesis

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menilai hubungan kausal antara teknologi digital dan produktivitas belajar mahasiswa di lingkungan kampus lokal. Tidak seperti studi sebelumnya yang dominan kualitatif atau deskriptif, penelitian ini menyajikan data empiris dan uji statistik yang memberikan bukti nyata atas pengaruh penggunaan teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa, sekaligus memperkaya literatur *Technology-Enhanced Learning* dalam konteks pendidikan tinggi Indonesia.

Penelitian ini memiliki nilai originalitas karena mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital secara praktis dalam konteks mahasiswa lokal dengan pendekatan kuantitatif yang menilai secara langsung dampaknya terhadap produktivitas belajar. Berbeda dengan studi sebelumnya yang cenderung bersifat deskriptif atau fokus pada aspek persepsi pengguna, penelitian ini menguji hubungan sebab-akibat antara variabel melalui analisis regresi sederhana. Dengan memusatkan perhatian pada mahasiswa aktif di Universitas Buana Perjuangan Karawang dan mengaitkannya dengan faktor-faktor produktivitas belajar yang terukur, studi ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah baru yang relevan dan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan institusional dalam pengembangan kebijakan pembelajaran digital. Berdasarkan landasan teori dan temuan-temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya keterkaitan antara pemanfaatan teknologi digital dan produktivitas belajar mahasiswa, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Terdapat pengaruh positif signifikan antara pemanfaatan teknologi digital terhadap produktivitas belajar mahasiswa di Universitas Buana Perjuangan Karawang

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif fokus di sejumlah gejala atau sejumlah fenomena yang memiliki karakteristik pada kehidupan manusia, yang disebut variabel. Pendekatan ini hakikat kaitannya di antara sejumlah variabel yang dianalisis dengan memanfaatkan teori yang objektif (Jaya, 2020). Riset ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif dan korelasional

dengan tujuan mengukur pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap produktivitas belajar mahasiswa di Universitas Buana Perjuangan Karawang. Populasi pada riset ini ialah mahasiswa aktif angkatan 2022, dengan sampel yang diambil sebanyak 50 mahasiswa, didasarkan pada pertimbangan efisiensi dan keterjangkauan populasi mahasiswa aktif angkatan 2022 di Universitas Buana Perjuangan Karawang dengan kriteria pernah atau sedang mengikuti perkuliahan daring berbasis teknologi digital (seperti e-learning, Zoom, Google Classroom) menggunakan teknik random sampling. Jumlah tersebut telah memenuhi syarat minimal untuk analisis regresi sederhana dengan jumlah variabel terbatas, sebagaimana disarankan dalam pedoman metodologi kuantitatif yang menyatakan bahwa ukuran sampel minimal adalah 30-50 responden untuk memperoleh hasil analisis statistik yang cukup representatifaktif (Jaya, 2020). Data dikumpulkan lewat kuesioner yang mengukur pemanfaatan teknologi digital dan produktivitas belajar, yang akan diuji validitas serta reliabilitasnya. Analisis data yang terkumpul akan di proses menggunakan perangkat lunak statis SPSS, dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan pemanfaatan teknologi digital, serta analisis regresi untuk menguji pengaruh pemanfaatan teknologi digital terhadap produktivitas belajar mahasiswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Uji Validitas

Validitas menjelaskan seberapa baik data yang dikumpulkan dapat mencakup area investigasi yang sebenarnya. Validitas pada dasarnya berarti “mengukur apa yang hendak diukur”. Indikator dalam kuesioner dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r tabel (r hitung $> r$ tabel). Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu sungguh mengukur apa yang akan diukur (Anggraini, Aprianti, Setyawati, & Hartanto, 2022). Uji validitas dilaksanakan dengan tujuan mengetahui sampai mana item pada instrumen bisa mengukur variabel yang diteliti. Hasil analisis membuktikan bahwa semua item di variabel X (Pemanfaatan Teknologi Digital) dan Y (Produktivitas Belajar Mahasiswa) memiliki nilai korelasi positif dan signifikan terhadap total skor variabel masing-masing, dengan nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$. Maka, semua item kuesioner ditetapkan valid.

4.1.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menyangkut bagaimana pengukuran suatu data memberikan stabilitas pada hasil yang berhubungan pula dengan konsistensi pengulangan. Contohnya, sebuah tes disebut reliabel apabila pengukuran ulang dilaksanakan dengan keadaan berbeda nantinya masih menunjukkan hasil yang serupa. Reliabilitas ialah pengujian yang memperlihatkan sampai mana suatu alat pengukuran bisa dimanfaatkan (Anggraini et al., 2022). Uji reliabilitas dilakukan memanfaatkan metode Cronbach's Alpha dengan tujuan melihat konsistensi internal instrumen.

- Variabel X mempunyai nilai Cronbach's Alpha sebanyak 0,665 (cukup reliabel)
- Variabel Y memiliki nilai Cronbach's Alpha sebanyak 0,762 (reliabel)

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen kuesioner dapat digunakan untuk pengumpulan data karena memenuhi kriteria reliabilitas.

4.1.3. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif variabel ini butuh dilaksanakan dengan tujuan mengamati gambaran data dengan umum misalnya nilai rata-rata (mean), tertinggi (Max), dan terendah (Min). Standar deviasi dari setiap variabel Pemanfaatan Teknologi Digital (X), dan Produktivitas Belajar Mahasiswa (Y). Terkait hasil uji statistik deskriptif peneitian bisa diamati di tabel ini:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pemanfaatan Teknologi Digital	50	18.00	30.00	23.8600	2.54759
Produktivitas Belajar Mahasiswa	50	20.00	34.00	25.1400	3.28888
Valid N (listwise)	50				

Sumber : Data diproses menggunakan SPSS

- **Variabel Pemanfaatan Teknologi Digital (X)** diperoleh skor minimum sejumlah 18 serta maksimum 30, dengan rata-rata 23,86 serta standar deviasi sebesar 2,54759.
- **Variabel Produktivitas Belajar Mahasiswa (Y)** memiliki nilai minimum 20 dan maksimum 34, dengan nilai rata-rata 25,14 serta standar deviasi sejumlah 3,28888.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum mahasiswa menunjukkan tingkat pemanfaatan teknologi digital dan produktivitas belajar yang baik.

4.1.4. Uji Normalitas

Uji normalitas yang tersederhana yakni merancang grafik distribusi frekuensi atas skor yang hadir. Pengujian kenormalan bersandar di keterampilan kita dalam mengamati plotting data. Apabila total data lumayan tinggi serta penyebarannya bukan 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulannya yang diambil bisa jadi nantinya salah (Usmadi, 2020). Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov ialah elemen dari uji asumsi klasik, dengan tujuan mengetahui apakah nilai residual nerdistribusi normal atau tidak. Berlandaskan uji normalitas memanfaatkan Kolmogorov-Smirnov membuktikan bahwa nilai signifikansi ialah $0,200 > 0,05$, yang bermakna data berdistribusi normal, jadi memenuhi syarat untuk analisis parametrik.

4.1.5. Uji Linearitas

Uji linearitas ialah prosedur yang dimanfaatkan dengan tujuan mengerti status linear tidaknya distribusi data riset. Temuan yang didapatkan lewat uji linearitas nantinya menetapkan sejumlah teknik analisis yang nantinya dimanfaatkan dapat dipakai atau tidak. Apakah 2 variabel mempunyai keterkaitan yang linear atau tidak secara signifikan sebab data yang baik semestinya mempunyai keterkaitan yang linear. Uji linearitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada korelasi yang bersifat linear antara variabel bebas dan terikat. Berlandaskan hasil pengujian membuktikan bahwa nilai **deviation from linearity sejumlah 0,039**, sedangkan nilai **linearity sebesar 0,000**, yang mengindikasikan adanya korelasi linear antara variabel pemanfaatan teknologi digital dengan produktivitas belajar mahasiswa.

4.1.6. Uji Regresi Linier

Analisis regresi linear sederhana ialah analisis yang dimanfaatkan dengan tujuan melihat dampak satu variabel bebas pada variabel terikat. Jika data pada variabel bebas dan variabel terikat digambarkan pada scatterplot dan membentuk garis lurus, maka hal itu menunjukan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan linear. Uji regresi linier sederhana dimanfaatkan untuk mengamati sejauh apa variabel X mempengaruhi variabel Y.

Tabel 2. Uji Regresi Linear

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	279.203	1	279.203	53.432	.000 ^b
	Residual	250.817	48	5.225		
	Total	530.020	49			

Sumber : Data diproses menggunakan SPSS

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 53,432 dengan signifikansi **0,000 < 0,05**, yang berarti bahwa model regresi tersebut signifikan. Dengan kata lain, variabel pemanfaatan teknologi digital berpengaruh terhadap produktivitas belajar mahasiswa. Nilai signifikansi sebesar 0,000, yang jauh di bawah batas 0,05, mendukung kesimpulan ini. Berdasarkan analisis statistik, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak karena probabilitas kesalahan dalam menarik kesimpulan tentang hubungan antara kedua variabel sangat rendah (kurang dari 5%). Hal ini menunjukkan bagaimana produktivitas belajar mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital.

4.2. Pembahasan

Hasil riset membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital berpengaruh secara signifikan pada produktivitas belajar mahasiswa. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas dan efektivitas mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital, maka semakin tinggi pula produktivitas belajarnya. Temuan ini juga didukung oleh riset Ghassaani, Maghfiroh, and Saputra (2024) yang mengemukakan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kemudahan dan manfaat teknologi seperti Google Classroom dan Notion berkontribusi secara langsung terhadap efektivitas dan frekuensi penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, jika mahasiswa merasa bahwa teknologi membantu mereka belajar lebih cepat dan mudah digunakan, maka produktivitas belajar cenderung meningkat.

5. KESIMPULAN

Berlandaskan hasil analisis data yang sudah dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif terhadap mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Pemanfaatan Teknologi Digital

Mahasiswa UBP Karawang secara umum telah memanfaatkan teknologi digital dengan cukup baik dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari skor rata-rata yang menunjukkan tingkat pemanfaatan yang tinggi terhadap berbagai platform digital seperti e-learning, Zoom, Google Classroom, dan aplikasi pendukung lainnya yang dimanfaatkan dalam kegiatan akademik.

2. Tingkat Produktivitas Belajar Mahasiswa

Produktivitas belajar mahasiswa juga berada dalam kategori cukup baik. Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengatur waktu belajar, menyelesaikan tugas tepat waktu, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri ataupun kolaboratif.

3. Hubungan Pemanfaatan Teknologi Digital terhadap Produktivitas Belajar

Berdasarkan uji regresi, didapatkan hasil bahwa ada korelasi yang positif dan signifikan antara pemanfaatan teknologi digital serta produktivitas belajar mahasiswa. Artinya, semakin maksimal dalam pemanfaatan teknologi digital yang dilaksanakan oleh mahasiswa, maka bertambah tinggi pula produktivitas belajar yang dicapai. Nilai signifikansi yang didapatkan ialah 0,000, tambah sedikit dari 0,05, yang membuktikan bahwa hipotesis alternatif diterima.

5.1. Kontribusi Penelitian

1. Kontribusi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai Technology-Enhanced Learning (TEL) dengan menambahkan bukti empiris bahwa pemanfaatan teknologi digital secara langsung memengaruhi produktivitas belajar mahasiswa. Hasil ini menguatkan model-model adopsi teknologi dalam pendidikan, seperti Technology Acceptance Model (TAM), dalam konteks lokal pendidikan tinggi di Indonesia.

2. Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan masukan bagi pengambil kebijakan kampus, dosen, dan pengembang sistem pembelajaran untuk terus mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam

proses pembelajaran, guna mendorong peningkatan kinerja akademik mahasiswa. Selain itu, temuan ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menyusun pelatihan teknologi belajar mandiri untuk mahasiswa agar penggunaan teknologi tidak hanya bersifat konsumtif, tetapi juga produktif.

5.2. Saran Praktis

1. Institusi pendidikan disarankan untuk menyediakan infrastruktur digital yang memadai dan stabil agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal.
2. Dosen perlu terus mengembangkan keterampilan penggunaan platform digital dalam mengelola perkuliahan agar lebih interaktif dan mendorong produktivitas belajar mahasiswa.
3. Mahasiswa didorong untuk memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk keperluan akademik tetapi juga untuk pengembangan diri dan pengelolaan waktu belajar secara lebih efektif.

Ketika mahasiswa merasa terbantu oleh teknologi dalam mencapai tujuan belajarnya, maka motivasi mereka untuk belajar juga akan meningkat. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi pemicu internal bagi mahasiswa untuk lebih aktif dan antusias dalam menempuh proses pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memberikan kontribusi yang penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mahasiswa. Maka, penting bagi lembaga pendidikan untuk terus mengusahakan pengembangan dan penggunaan teknologi digital dalam sistem pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120-128. doi:<https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i2.5168>
- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R. e., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-Learning Systems Success: An Empirical Study. *Computers in human behavior*, 102, 67-86. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Arpizal, & Rahayu, S. P. (2022). Peran Motivasi Belajar dalam Memediasi Komunikasi Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa/I pada Mata Pelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 4(1), 10-21. doi:<https://doi.org/10.38035/jmpis.v4i1.1274>
- Azima, A. F., & Rahayu, K. F. (2025). Dampak Teknologi terhadap Produktivitas Mahasiswa Indonesia. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2), 2329-2336.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300-309. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cahyani, A., Agustin, D., Muslimah, I., & Khulliyatunnisa, N. (2023). Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 262-273. doi:<https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.754>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37-48. doi:<https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Choset, R. L. (2021). Are Living Learning Communities Beneficial? *Journal of Student Affairs, New York University*, 17, 64-70.
- Ghassaani, N., Maghfiroh, I. S. E., & Saputra, M. C. (2024). Analisis Faktor yang mempengaruhi Tingkat Penerimaan Teknologi pada Pengguna Aplikasi Notion menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Termodifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(8), 1-10.

- Haryanto, M., Sidauruk, A. C., Hendy, Y. B., Sabailaket, J. A., Purba, D. R., & Handoyo, E. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa di Yogyakarta. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 330-341. doi:<https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.7213>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15. doi:<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Hikam, A. U., Afifulloh, M., & Mustafida, F. (2022). Implementasi Pembelajaran Pemisah dalam Meningkatkan Produktivitas Antar Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan pada Materi Fiqih di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Pesantren Al-Amin Mojokerto. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(7), 125-133.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., . . . Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Makassar: Penerbit Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239. doi:<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Khaneghahi, S., Sefatgol, S., & Siyasar, M. (2022). Investigating the Relationship between School Culture and Academic Enthusiasm with Academic Hope and Motivation in High School Students. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 3(1), 29-41. doi:<https://doi.org/10.35912/jshe.v3i1.940>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69-76. doi:<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329. doi:<https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Setiowati, A. J., Sianda, A. T. T., Rozzana, A. G., Fitriah, A. A., Savitri, A., Putri, A. W., . . . Widad, E.-t. R. (2025). Metode Layanan Project Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di Panti Asuhan. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 469-476. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3553>
- Siallagan, C. G. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1), 89-94.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.31869/tp.v7i1.2281>
- Wibawa, F. A., & Pritandhari, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *SNPPM-2 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, 109-117.
- Zarafshani, K., Solaymani, A., D'Itri, M., Helms, M. M., & Sanjabi, S. (2020). Evaluating Technology Acceptance in Agricultural Education in Iran: A Study of Vocational Agriculture Teachers. *Social Sciences & Humanities Open*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.1016/j.ssho.2020.100041>