

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dan Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Wanda Berlian Wijayanti¹, Riyanti Efendi², Choirul Hudha³, Astrian Kusumawati⁴,
Vicky Indarto⁵

^{1,2}Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember

e-mail: ¹wandaberlian777@gmail.com, ²riyantiefendi@unej.ac.id, ³choirulhudha@unej.ac.id,

⁴astrain.pe@unej.ac.id, ⁵vickyindarto@unej.ac.id.

Corresponding author: wandaberlian777@gmail.com

ABSTRAK

Informasi Artikel:
Terima: 30-11-2025
Revisi: 15-12-2025
Disetujui: 25-12-2025

Penelitian ini melihat bagaimana penggunaan perangkat mempengaruhi kecerdasan emosional dan produktivitas belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember. Data dikumpulkan melalui kuisioner yang dibagikan kepada 127 mahasiswa, dan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menemukan pola penggunaan perangkat dan hubungannya dengan kecerdasan emosional dan produktivitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik berlebihan memiliki korelasi negatif dengan produktivitas belajar dan kecerdasan emosional mahasiswa, terutama dalam hal pengendalian emosi dan fokus belajar. Kesimpulannya, siswa harus dapat mengontrol penggunaan perangkat elektronik mereka dengan baik jika mereka ingin mempertahankan kecerdasan emosional mereka dan meningkatkan produktivitas belajar mereka.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Produktivitas Belajar, Kecerdasan Emosional Mahasiswa.

ABSTRACT

This study examines how device usage affects emotional intelligence and learning productivity at the Economy Education, University of Jember. Data were collected through questionnaires distributed to 127 students and then analyzed using descriptive statistics to identify device usage patterns and their relationship to emotional intelligence and learning productivity. The results showed that excessive use of electronic devices negatively correlated with students' learning productivity and emotional intelligence, particularly in terms of emotional control and learning focus. In conclusion, students must be able to properly control their use of electronic devices if they want to maintain their emotional intelligence and improve their learning productivity.

Keywords: *Gadget Use, Learning Productivity, Student Emotional Intelligence.*

PENDAHULUAN

Adanya kemajuan teknologi digital, mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi Universitas Jember sekarang hampir sepenuhnya bergantung pada perangkat elektronik. Sebuah survei nasional menemukan bahwa siswa Indonesia sering menggunakan perangkat elektronik untuk

waktu yang lama, baik untuk tujuan akademik maupun rekreasi. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Rauf et al. (2025) yang menunjukkan bahwa distraksi digital menyebabkan siswa kehilangan fokus saat belajar. Sebaliknya, penelitian oleh Putri dan Arham (2024) dan Afat dan Novandalina (2024) menemukan bahwa penggunaan perangkat juga dapat meningkatkan keinginan untuk belajar dan meningkatkan akses ke sumber pendidikan. Fenomena yang kontradiktif ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat dapat memengaruhi produktivitas belajar siswa dengan cara yang baik maupun buruk. Kecerdasan emosional mereka juga dipengaruhi oleh perangkat ini, terutama dalam hal fokus, kontrol diri, dan mengelola stres Syafindra dan Samputra (2023). Ini menunjukkan betapa pentingnya bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Jember untuk melakukan penelitian.

Dalam hal teori, banyak ruang yang belum terpenuhi. Pada tingkat **Grand Theory**, Teori tekanan kognitif dan behaviorisme menyatakan bahwa stimulus digital dapat memengaruhi perilaku dan kemampuan kognitif, tetapi tidak membahas bagaimana intensitas penggunaan perangkat memengaruhi kecerdasan emosional siswa. Pada tingkat **Middle Theory**, Teori kecerdasan emosional dan pengajaran diri sendiri tidak mempertimbangkan peran perangkat sebagai mediator atau pengaruh antara kecerdasan emosional dan kemampuan mengatur diri. Pada tingkat **Applied Theory**, model pembelajaran terapan seperti pertanyaan berbasis pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan di dunia modern (Maksum & Sabrina, 2024). Namun, sedikit penelitian yang mempelajari cara perangkat membantu atau menghalangi siswa dalam model pembelajaran kontemporer. Karena tidak ada model yang mengintegrasikan penggunaan perangkat, produktivitas belajar, dan kecerdasan emosional siswa secara bersamaan, teori ini tidak lengkap. Ini khususnya berlaku bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Jember. Selain itu, penelitian empiris tentang pengaruh perangkat menunjukkan hasil yang bertentangan. Jika digunakan dengan benar, perangkat ini dapat meningkatkan produktivitas dan mendorong siswa untuk belajar (Afat & Novandalina, 2024). Tetapi penelitian menunjukkan bahwa itu tidak aman. Misalnya, penggunaan TikTok mengurangi produktivitas belajar (Haryanto et al., 2023) dan penggunaan media sosial yang berlebihan (Azima & Rahayu, 2020). Supriyanto (2025) menyatakan bahwa penggunaan perangkat bahkan dapat menyebabkan kecanduan digital dan kurangnya perhatian siswa di sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa belum ada kesimpulan empiris yang kuat mengenai mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Universitas Jember. Dari uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap produktivitas belajar mahasiswa dan kecerdasan emosional mahasiswa.

LANDASAN TEORI

Pola Penggunaan Gadget

Munurut Afat dan Novandalina (2024), pola penggunaan perangkat digital siswa terkait dengan cara mereka menggunakannya untuk tujuan pendidikan dan hiburan. Jika terlalu banyak digunakan, siswa dapat menjadi tidak produktif dan tidak fokus. Kecerdasan emosional dan kemampuan regulasi diri mempengaruhi cara siswa yang tidak dapat mengendalikan emosi mereka menggunakan sumber daya mereka, menurut Asrarudin dan Dewi (2021). Jika siswa tidak dapat mengontrol emosi mereka, mereka cenderung menggunakan perangkat tersebut sebagai pelarian, meningkatkan ketergantungan. Sementara itu, Azima dan Rahayu (2025) menyatakan bahwa ketika siswa memiliki akses

ke teknologi, mereka semakin terlibat dengan perangkat elektronik, baik untuk tujuan akademis maupun non-akademik. Mereka dipengaruhi oleh konten yang mereka sukai dan rutinitas sehari-hari mereka.

Menurut Budiman et al. (2025), faktor psikologis seperti overthinking memengaruhi cara orang menggunakan perangkat digital. Orang menggunakan perangkat elektronik untuk mengurangi tekanan, yang menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih buruk. Pola penggunaan yang lebih berfokus pada hiburan daripada pembelajaran dipengaruhi oleh konten hiburan yang adiktif, menurut penelitian yang dilakukan oleh Haryanto dkk. (2023). Ini terutama berlaku untuk perangkat lunak TikTok. Haryati dan Haryanto (2023) juga menemukan bahwa kurangnya pengawasan dan rasa ingin tahu yang tinggi mendorong anak-anak di usia sekolah dasar untuk menggunakan perangkat elektronik tanpa kontrol, yang membawa kebiasaan ini ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Rauf et al. (2025), pola penggunaan perangkat siswa dapat dilihat dari jenis aktivitas yang diakses, frekuensi penggunaan, dan tujuan penggunaan, yaitu pendidikan atau rekreasi. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Supriyanto (2025), yang menemukan bahwa penggunaan perangkat tanpa pengaturan waktu yang baik dapat mengurangi fokus belajar siswa. Karena tekanan sosial dan notifikasi dapat membuat siswa sulit mengontrol waktu penggunaan gadget mereka, menurut Unga dkk. (2025), intensitas penggunaan media sosial merupakan faktor utama yang mempengaruhi pola penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa indikator pola penggunaan perangkat adalah durasi dan frekuensi penggunaan gadget, jenis aktivitas yang diakses (belajar, hiburan, media sosial, komunikasi), dan tujuan dan orientasi penggunaan gadget, apakah produktif atau distraktif.

Produktivitas Belajar Mahasiswa

Menurut Afat & Novandalina (2024), pola penggunaan perangkat dikaitkan dengan tingkat produktivitas belajar siswa. Perangkat akademik memperluas akses belajar, sementara perangkat yang tidak terarah mengurangi fokus. Selain itu, Haryanto et al. (2023) menemukan bahwa mengunjungi situs web seperti TikTok dapat mengganggu konsentrasi dan menghabiskan lebih banyak waktu, yang dapat menyebabkan siswa kurang produktif saat belajar. Unga et al. (2025) memperkuat gagasan bahwa ada hubungan antara penggunaan media sosial dan produktivitas belajar. Mereka menunjukkan bahwa lebih banyak penggunaan media sosial untuk hiburan berarti kurang produktivitas belajar. Selain itu, Rauf et al. (2025) menyatakan bahwa pola penggunaan alat yang tidak terkontrol berdampak pada kesehatan dan prestasi akademik, jadi penting untuk menjaga penggunaan alat dalam batas yang wajar jika kita ingin meningkatkan produktivitas siswa.

Menurut Asrarudin dan Dewi (2021) kecerdasan emosional dan teknologi sangat penting untuk produktivitas belajar. Contohnya adalah kemampuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain, memotivasi diri sendiri, dan mengontrol emosi Anda. Ini berdampak langsung pada kualitas belajar dan kemampuan menyelesaikan tugas. Ini sejalan dengan pendapat Syafindra dan Samputra (2023), yang menekankan bahwa kecerdasan emosional terkait dengan strategi coping yang digunakan siswa untuk mengatasi stres yang mereka alami saat berinteraksi dengan media sosial. Menurut Budiman, Hikayudi, dan Zulfia (2025), overthinking adalah elemen psikologis yang dapat mengganggu hasil belajar karena meningkatkan beban kognitif dan menurunkan kesejahteraan kognitif. Oleh karena itu,

komponen emosional dan psikologis sangat penting untuk tingkat produktivitas belajar siswa.

Menurut Azima dan Rahayu (2025), salah satu faktor yang memengaruhi produktivitas siswa adalah jumlah teknologi yang digunakan untuk membantu mereka belajar. Ini mencakup belajar keterampilan digital untuk memenuhi kebutuhan saat ini, mencari literatur, dan berinteraksi dengan teknologi di kampus. Selain itu, Maksun & Sabrina (2024) menemukan bahwa ada hubungan langsung antara produktivitas belajar dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Menurut PUTRI & ARHAM (2024), perangkat ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris melalui materi interaktif. Namun, jika digunakan dengan cara yang direncanakan secara pedagogis, ini dapat berhasil. Hasil dapat menunjukkan prestasi akademik, efisiensi waktu, dan kualitas proses belajar, yang mencakup motivasi, pemahaman konsep, dan kemampuan pemecahan masalah.

Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Menurut Asrarudin dan Dewi (2021) kecerdasan emosional (KE) adalah kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, mengendalikan, dan mengarahkan emosi mereka dengan cara yang efektif, yang berdampak pada peningkatan produktivitas belajar mereka. Menurut Syafindra dan Samputra (2023), kecerdasan emosional juga penting dalam menentukan cara untuk mengatasi stres, terutama ketika siswa menghadapi tekanan yang berasal dari aktivitas bermedia sosial. Menurut Budiman et al. (2025), KE membantu siswa tetap fokus, termotivasi, dan tahan terhadap tugas akademik dan mencegah mereka berpikir terlalu banyak.

Menurut Rauf et al. (2025), Haryanto et al. (2023) dan Unga et al. (2025) penggunaan aplikasi hiburan seperti TikTok dan media sosial dapat mengurangi fokus belajar, dan kondisi ini membutuhkan regulasi emosional yang lebih baik. Gaya hidup digital, yang mempengaruhi kestabilan emosi, pola penggunaan gadget yang berlebihan, dan frekuensi interaksi dengan media sosial adalah beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional siswa. Penggunaan perangkat dapat berdampak pada emosi siswa secara positif atau negatif, menurut Putri dan Arham (2024), tergantung pada bagaimana siswa mengontrol emosi mereka saat menggunakan teknologi tersebut.

Penelitian ini menemukan bahwa beberapa metrik kecerdasan emosional siswa sangat penting. Ini termasuk kemampuan untuk mengenali emosi secara sadar, kemampuan untuk mengatur diri untuk mengendalikan reaksi terhadap distraksi digital, kemampuan untuk berempati, dan keterampilan sosial yang membantu kerja sama akademik. Setiap siswa memiliki keinginan alami untuk belajar, dan ada banyak cara untuk mengatasi tekanan akademik. Untuk bereaksi terhadap tantangan belajar dan menggunakan teknologi, siswa membutuhkan kecerdasan emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian asosiatif. Bagaimana variabel berinteraksi satu sama lain diperiksa dalam penelitian ini. Penelitian asosiatif menyelidiki bagaimana fenomena tertentu dipengaruhi oleh dua atau lebih variabel yang bekerja sama. Ini menguji hipotesis yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan alat kuesioner untuk mengumpulkan data. Pengaruh penggunaan

perangkat terhadap kecerdasan emosional dan produktivitas belajar siswa dinilai dengan cara yang sebanding. Metode ini juga digunakan dalam penelitian sebelumnya tentang bagaimana teknologi dan perangkat memengaruhi proses belajar. (Afat & Novandalina, 2024; Azima & Rahayu, 2025; Supriyanto, 2025)

Semua mahasiswa di Fakultas Pendidikan Ekonomi Universitas Jember mengikuti penelitian ini. Menggunakan perangkat elektronik secara aktif dalam aktivitas akademik dan non-akademik adalah karakteristik yang cocok dengan populasi yang dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kriteria sampel penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jember yang menggunakan perangkat elektronik setiap hari di kelas. Metode sampling purposive dipilih karena dapat menghasilkan data yang lebih relevan dengan variabel penelitian. Keputusan ini menetapkan pertimbangan tertentu untuk penelitian (Asrarudin & Dewi, 2021; Budiman et al., 2025; Unga et al., 2025).

Untuk mengumpulkan data, peserta diberikan angket atau kuesioner untuk mengisi secara mandiri. Dengan mengukur persepsi responden tentang Pola Penggunaan Gadget (X1), Produktivitas Belajar Mahasiswa (X2), dan Kecerdasan Emosional (Y), peneliti dapat secara efektif dan objektif mengumpulkan data dalam jumlah besar. Teknik ini juga sering digunakan dalam penelitian sebelumnya tentang bagaimana media digital dan kecerdasan emosional memengaruhi prestasi akademik. (Haryanto et al., 2023; Syafindra & Samputra, 2023; Putri & Arham, 2024).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Independen

- Pola Penggunaan Gadget (X1)
- Produktivitas Belajar Mahasiswa (X2)

2. Variabel Dependen

- Kecerdasan Emosional Mahasiswa (Y)

Pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen dapat dinilai secara bersamaan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Metode yang serupa juga digunakan dalam penelitian lain tentang kecerdasan emosional mahasiswa, jadi analisis ini sesuai untuk penelitian ini karena dapat menilai pengaruh pola penggunaan gadget dan produktivitas belajar terhadap kecerdasan emosional mahasiswa. (Rauf et al., 2025; Haryati & Haryanto, 2023).

Sebelum analisis regresi dilakukan, sejumlah uji lain dilakukan, seperti:

1. **Uji Validitas**, untuk mengukur ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur.
2. **Uji Reliabilitas**, untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil.
3. **Uji Asumsi Klasik**, meliputi:
 - a. Uji normalitas
 - b. Uji multikolinearitas

- c. Uji heteroskedastisitas
- d. Uji linearitas

Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan **uji hipotesis**, yaitu:

- a. Uji t, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial.
- b. Uji F, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara simultan.
- c. Koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel X1 dan X2 terhadap Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas X1 Pola Penggunaan Gadget

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.290*	.061	.213	.239	.635**
	Sig. (2-tailed)		.039	.672	.133	.091	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X1.2	Pearson Correlation	.290*	1	.277*	.130	.198	.639**
	Sig. (2-tailed)	.039		.049	.362	.163	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X1.3	Pearson Correlation	.061	.277*	1	.269	.303*	.568**
	Sig. (2-tailed)	.672	.049		.056	.031	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X1.4	Pearson Correlation	.213	.130	.269	1	.409**	.617**
	Sig. (2-tailed)	.133	.362	.056		.003	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X1.5	Pearson Correlation	.239	.198	.303*	.409**	1	.656**
	Sig. (2-tailed)	.091	.163	.031	.003		.000
	N	51	51	51	51	51	51
X1	Pearson Correlation	.635**	.639**	.568**	.617**	.656**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51	51	51

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item X1 memiliki nilai korelasi item-total signifikan ($Sig < 0.05$) dengan koefisien berkisar antara 0.568 hingga 0.656. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item mampu mengukur konstruk variabel secara konsisten. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel X1 dinyatakan valid secara empiris.

Tabel 2. Uji Validitas X2 Produktivitas Belajar Mahasiswa

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.430**	.142	.592**	.444**	.781**
	Sig. (2-tailed)		.002	.319	.000	.001	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X2.2	Pearson Correlation	.430**	1	-.017	.464**	.365**	.669**
	Sig. (2-tailed)	.002		.906	.001	.008	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X2.3	Pearson Correlation	.142	-.017	1	.091	.290*	.456**
	Sig. (2-tailed)	.319	.906		.523	.039	.001
	N	51	51	51	51	51	51
X2.4	Pearson Correlation	.592**	.464**	.091	1	.352*	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.523		.011	.000
	N	51	51	51	51	51	51
X2.5	Pearson Correlation	.444**	.365**	.290*	.352*	1	.693**
	Sig. (2-tailed)	.001	.008	.039	.011		.000
	N	51	51	51	51	51	51
X2	Pearson Correlation	.781**	.669**	.456**	.759**	.693**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	
	N	51	51	51	51	51	51

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item X2 memiliki korelasi signifikan terhadap skor total (Sig < 0.05) dan koefisien korelasi berada pada rentang 0.456–0.781. Ini menunjukkan kemampuan diskriminatif item yang baik, sehingga seluruh indikator variabel X2 dinyatakan valid.

Tabel 3. Uji Validitas Y Kecerdasan Emosional Mahasiswa

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y
Y.1	Pearson Correlation	1	-.207	-.123	.185	.017	.177
	Sig. (2-tailed)		.145	.388	.194	.903	.213
	N	51	51	51	51	51	51
Y.2	Pearson Correlation	-.207	1	.426**	.201	.508**	.669**
	Sig. (2-tailed)	.145		.002	.158	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51
Y.3	Pearson Correlation	-.123	.426**	1	.578**	.577**	.808**
	Sig. (2-tailed)	.388	.002		.000	.000	.000
	N	51	51	51	51	51	51
Y.4	Pearson Correlation	.185	.201	.578**	1	.361**	.698**
	Sig. (2-tailed)	.194	.158	.000		.009	.000
	N	51	51	51	51	51	51
Y.5	Pearson Correlation	.017	.508**	.577**	.361**	1	.798**
	Sig. (2-tailed)	.903	.000	.000	.009		.000
	N	51	51	51	51	51	51
Y	Pearson Correlation	.177	.669**	.808**	.698**	.798**	1
	Sig. (2-tailed)	.213	.000	.000	.000	.000	
	N	51	51	51	51	51	51

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari lima item, hanya item Y1 yang tidak memenuhi kriteria validitas ($Sig = 0.213 > 0.05$). Empat item lainnya memiliki korelasi tinggi dan signifikan ($0.669-0.808$), sehingga dinyatakan valid. Dengan demikian, variabel Y dapat digunakan, tetapi Y1 sebaiknya dipertimbangkan untuk di-drop apabila dibutuhkan konsistensi konstruk yang lebih kuat.

Uji Reabilitas

Tabel 4. Uji Reabilitas X1 Pola Penggunaan Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.599	5

Data diatas menunjukkan bahwa kuisioner Variabel X1 reliabel karena nilai Cronbach's Alpha tepat 0,6.

Tabel 5. Uji Reabilitas X2 Produktivitas Belajar Mahasiswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.687	5

Data diatas menunjukkan bahwa kuisioner Variabel X1 reliabel karena nilai Cronbach's Alpha diatas 0,6

Tabel 6. Uji Reabilitas Y Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.654	5

Data diatas menunjukkan bahwa kuisioner Variabel X1 reliabel karena nilai Cronbach's Alpha diatas 0,6

Uji Normalitas

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		51	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.80601275	
Most Extreme Differences	Absolute	.073	
	Positive	.073	
	Negative	-.068	
Test Statistic		.073	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.705	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.693
		Upper Bound	.716

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Uji Normalitas menggunakan model Kolmogorov-Smirnov Test karena sampel >50. Berdasarkan hasil output terlihat nilai Asymp.sig adalah 0,200 > 0,05 yang artinya data telah terdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Tabel 8. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance VIF
1	(Constant)	5.710	3.723		1.534	.132	
	Pola Penggunaan Gadget	.234	.138	.233	1.697	.096	.944 1.059
	Produktivitas Belajar Mahasiswa	.327	.175	.257	1.873	.067	.944 1.059

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas didapatkan bahwa nilai Tolerance adalah 0,944 > 0,10 dan nilai VIF adalah 1,059 < 10. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam variabel independen yang digunakan. Hal ini juga menunjukkan bahwa variabel independen dalam data itu cukup independen satu sama lain, sehingga estimasi koefisien regresi dapat diandalkan.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 9. Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients ^a		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance VIF
1	(Constant)	-5.285	2.005		-2.637	.011	
	Pola Penggunaan Gadget	.181	.074	.317	2.442	.018	.944 1.059
	Produktivitas Belajar Mahasiswa	.217	.094	.300	2.307	.025	.944 1.059

a. Dependent Variable: Abs_RES

Berdasarkan hasil output uji heteroskedastisitas ditemukan bahwa nilai signifikansi variabel X1 (Pola Penggunaan Gadget) adalah $0,018 < 0,05$ yang artinya terjadi heteroskedastisitas. Sedangkan nilai signifikansi variabel X2 (Produktivitas Belajar Mahasiswa) adalah $0,025 < 0,05$ yang artinya terjadi heteroskedastisitas.

Uji Linearitas

Tabel 10. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasan Emosional Mahasiswa * Pola Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	181.947	10	18.195	2.597	.016
		Linearity	39.707	1	39.707	5.668	.022
		Deviation from Linearity	142.239	9	15.804	2.256	.038
	Within Groups		280.210	40	7.005		
	Total		462.157	50			

Variabel X1 (Pola Penggunaan Gadget) nilai signifikansi linearity-nya adalah $0,022 < 0,05$ yang artinya uji linearitas sudah terpenuhi.

Tabel 11. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasan Emosional Mahasiswa * Produktivitas Belajar Mahasiswa	Between Groups	(Combined)	263.459	11	23.951	4.701	.000
		Linearity	44.850	1	44.850	8.803	.005
		Deviation from Linearity	218.609	10	21.861	4.291	.000
	Within Groups		198.698	39	5.095		
	Total		462.157	50			

Variabel X1 (Produktivitas Belajar Mahasiswa) nilai signifikansi linearity-nya adalah $0,005 < 0,05$ yang artinya uji linearitas sudah terpenuhi.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.710	3.723		1.534	.132		
	Pola Penggunaan Gadget	.234	.138	.233	1.697	.096	.944	1.059
	Produktivitas Belajar Mahasiswa	.327	.175	.257	1.873	.067	.944	1.059

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Jika nilai Sig. kurang dari 0,05 diartikan bahwa independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dalam Uji T (Uji Hipotesis) hasil output pada tabel Coefficients terlihat bahwa X1 (Pola Penggunaan Gadget) dan X2 (Produktivitas Belajar Mahasiswa) nilai Sig. sebesar 0,096 dan 0,067 dimana semuanya lebih dari 0,05. Hingga dapat disimpulkan bahwa Pola Penggunaan Gadget dan Produktivitas Belajar Mahasiswa tidak berpengaruh terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa.

Uji Determinasi

Tabel 13. Hasil Uji Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.385 ^a	.148	.113	2.864

a. Predictors: (Constant), Produktivitas Belajar Mahasiswa, Pola Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional Mahasiswa

Diketahui bahwa Adjusted R Square sebesar 0,113 maka disimpulkan bahwa sumbangan pengaruh variabel independen (Pola Penggunaan Gadget & Produktivitas Belajar Mahasiswa) secara bersamaan sebesar 11,3%. Yang berarti 88,7% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain dalam mencapai variabel dependen (Kecerdasan Emosional Mahasiswa).

Uji F

Tabel 14. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	68.471	2	34.236	4.174	.021 ^b
	Residual	393.685	48	8.202		
	Total	462.157	50			

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional Mahasiswa

b. Predictors: (Constant), Produktivitas Belajar Mahasiswa, Pola Penggunaan Gadget

Dalam Uji F dalam hasil output tabel ANOVA diatas, model regresi dinyatakan FIT jika nilai Sig. kurang dari 0,05. Pada hasil output diatas diketahui bahwa nilai Sig. adalah $0,021 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa variabel independen (Pola Penggunaan Gadget & Produktivitas Belajar Mahasiswa) berpengaruh signifikan secara bersamaan

terhadap variabel dependen (Kecerdasan Emosional Mahasiswa).

Pembahasan

Pola Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jember

Hasil Uji T menunjukkan bahwa variabel Pola Penggunaan Gadget (X1) tidak berdampak signifikan pada Kecerdasan Emosional Mahasiswa (Y). Nilai signifikansi variabel ini adalah $0,096 > 0.05$. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mengenali perasaan, mengelola emosi, atau membangun empati secara langsung tidak dipengaruhi secara signifikan oleh baik frekuensi maupun intensitas penggunaan perangkat oleh siswa. Dengan kata lain, penggunaan perangkat elektronik oleh siswa selama aktivitas sehari-hari tidak secara otomatis meningkatkan atau menurunkan kecerdasan emosional mereka. Hasil ini sejalan dengan gagasan bahwa teknologi mempengaruhi kecerdasan emosional siswa lebih banyak daripada pengalaman sosial, lingkungan keluarga, pertemanan, dan kondisi psikologis mereka. Oleh karena itu, kecerdasan emosional siswa tidak dipengaruhi oleh cara mereka menggunakan perangkat pendidikan ekonomi.

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jember

Hasil Uji T menunjukkan bahwa variabel Pola Penggunaan Gadget (X1) tidak berdampak signifikan pada Kecerdasan Emosional Mahasiswa (Y). Nilai signifikansi variabel ini adalah $0,096 > 0.05$. Temuan ini menunjukkan bahwa baik frekuensi maupun intensitas penggunaan perangkat oleh siswa tidak berdampak signifikan pada kemampuan siswa untuk mengenali perasaan, mengelola emosi, atau membangun empati secara langsung. Dengan kata lain, penggunaan perangkat elektronik oleh siswa selama aktivitas sehari-hari tidak secara otomatis meningkatkan atau menurunkan kecerdasan emosional mereka. Penemuan ini sejalan dengan gagasan bahwa teknologi mempengaruhi kecerdasan emosional siswa lebih banyak daripada pengalaman sosial, lingkungan keluarga, pertemanan, dan kondisi psikologis. Oleh karena itu, cara siswa menggunakan perangkat pendidikan tidak mempengaruhi kecerdasan emosional mereka.

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dan Kecerdasan Emosional Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jember

Hasil Uji F menunjukkan bahwa Kecerdasan Emosional Mahasiswa (Y) dipengaruhi secara bersamaan oleh variabel Pola Penggunaan Gadget (X1) dan Produktivitas Belajar Mahasiswa (X2). Karena signifikansi yang diperoleh < 0.05 , atau 0.021 , model regresi dianggap layak atau sesuai. Ini menunjukkan bahwa, ketika kedua variabel independen digabungkan dalam satu model, keduanya dapat benar-benar berkontribusi terhadap perubahan kecerdasan emosional siswa. Pola penggunaan perangkat dan produksi belajar berkontribusi pada 11,3% variasi kecerdasan emosional, dan 88,7% lainnya dipengaruhi oleh lingkungan sosial, kesehatan mental, interaksi keluarga, dan dinamika emosi individu. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun masing-masing variabel (X1 dan X2) tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial, keduanya berpengaruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan perangkat tidak secara signifikan memengaruhi kecerdasan emosional dan produktivitas belajar siswa. Ini karena variabel terikat dan variabel independen tidak menunjukkan korelasi langsung yang signifikan. Selain itu, nilai signifikansi Uji T masing-masing variabel berada di atas 0,05. Uji F menunjukkan bahwa pola penggunaan perangkat siswa dan produktivitas belajar mereka memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional mereka, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,021, di bawah 0,05, dan kontribusi relatif rendah dengan nilai R² yang disesuaikan 0,113. Oleh karena itu, cara siswa menggunakan alat dan seberapa produktif mereka dalam belajar mempengaruhi kecerdasan emosional mereka di Pendidikan Ekonomi Universitas Jember. Namun, masing-masing elemen belum dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afat, & Novandalina, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMPN 1 Bunguran Timur Kabupaten Natuna Tahun Pelajaran 2023/2024. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(6), 146-155. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i6.1687>
- Asrarudin, A. U., & Dewi, D. U. (2021). Dampak Kecerdasan Emosional Dan Modal Intelektual Pada Produktivitas Belajar Online/Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Mahasiswa Institut Bisnis Dan Informatika Kosgoro 1957. *Mediastima*, 27(1), 1-17.
- Azima, A. F., & Rahayu, K. F. (2025). Dampak Teknologi terhadap Produktivitas Mahasiswa Indonesia. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(2 April), 2329-2336.
- Budiman, J. A., Hikayudi, A., & Zulfia, S. (2025). Dampak Overthinking Terhadap Produktivitas Belajar Dan Kesejahteraan Psikologis Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 1-9.
- 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.
- Haryati, L. F., & Haryanto, H. (2023). Gadget Addicted Phenomenon In Elementary School Children: Challenges Or Opportunities In Learning?. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12, 323-328.
- Maksum, H., & Sabrina, E. (2024). The Effect of the Problem-Based Learning Model on 21st Century Student Skills: A Meta-Analysis. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 13(2).
- Putri, A. A., & Arham, M. (2024). The Influence of Gadgets on EFL Student's Desire to Learn: Transcending the Digital Realm. *Research and Innovation in Applied Linguistics*, 2(2), 124.
- Rauf, N., Irwan, I., Daud, A., & Dinianti, A. (2025). Descriptive Study of Gadget Usage

Patterns and Their Implications for Academic Performance and Health. *ancasakti
ournal f ublic ealth cience nd esearch*, 5(2), 159-168.
<https://doi.org/10.47650/pjphsr.v5i2.1825>

- Supriyanto, S. (2025). The Impact Of Gadget Use on Elementary School Students' Learning Focus in Undaan District, Kudus Regency. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 5-5.
- Syafindra, Y., & Samputra, P. L. (2023). Pengaruh Emotional Quotient Terhadap Strategi Coping Stress Generasi Milenial Dalam Bermedia Sosial. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 5(1), 11-22.
- Unga, A., Kalkausar, R. K., Fadhli, M. D., & Jayanti, W. E. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(3), 901-909.