



ECOPEDIA (2026) Vol. 2, No. 1, xx-xx

ECOPEDIA : Journal of Emerging Economic Research

<https://researchpedia.psg.ac.id/index.php/ecopedia>

DOI: <https://doi.org/xx.xxxxx/gp.xxxx.xxx>

Pengaruh Literasi Digital terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Administrasi Perkantoran dalam Penggunaan Gadget

Zahwa Agustin^{1*}, Marsofiyati², Eka Dewi Utari³

¹²³Universitas Negeri Jakarta

Corresponding Author's e-mail : zahwaagustin009@gmail.com

e-ISSN : 0000-0000

Article Info

Article history:

Received June 19, 2026

Approved July 01, 2026

Keywords:

Literasi Digital,
Penggunaan Gadget,
Kesiapan Kerja,
Mahasiswa,
Administrasi
Perkantoran, Society
5.0

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi digital melalui penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kesenjangan antara kemampuan digital mahasiswa dengan kesiapan mereka memasuki dunia kerja di era Society 5.0. Data pra-riset menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan gadget lebih dari lima jam per hari, namun proporsi pemanfaatan untuk kegiatan produktif yang mendukung pengembangan kompetensi kerja masih terbatas. Gap research yang ditemukan adalah belum tersedianya kajian yang secara spesifik menganalisis pengaruh literasi digital berbasis penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa administrasi perkantoran. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi dimensi etika digital ke dalam pengukuran literasi digital dan kaitannya secara langsung dengan konstruk kesiapan kerja. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif dan asosiatif kausal. Populasi adalah mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran UNJ. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan 52 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 4 poin dan diolah menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital melalui penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa dengan nilai $|t_{hitung}| = 2,127 > t_{tabel} = 2,009$ dan signifikansi $0,038 < 0,05$. Persamaan regresi: $\hat{Y} = 40,620 - 0,259X$ dengan $r = -0,288$ dan $R^2 = 8,30\%$. Penelitian ini menegaskan bahwa literasi digital yang tidak diarahkan secara produktif dapat berdampak negatif terhadap kesiapan kerja mahasiswa.

Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 mengalami kemajuan sangat pesat dan memberikan dampak transformatif terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, dan dunia kerja (Hadiyanto et al., 2025). Kehadiran teknologi digital menyebabkan perubahan pola hidup masyarakat dari sistem konvensional menuju sistem modern berbasis teknologi informasi dan komunikasi, di mana hampir seluruh aktivitas manusia saat ini bergantung pada teknologi digital karena dianggap mampu memberikan kemudahan, kecepatan, efektivitas, dan efisiensi (Prasetyo et al., 2024).

Globalisasi yang berkembang cepat juga menyebabkan meningkatnya persaingan antarindividu, yang menuntut setiap individu untuk memiliki kemampuan dan kompetensi sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga penguasaan teknologi menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, terutama mahasiswa sebagai calon tenaga kerja (Sumampouw et al., 2024). Revolusi industri 4.0 merupakan era transformasi digital yang ditandai dengan penggunaan teknologi modern seperti artificial intelligence (AI), big data, Internet of Things (IoT), cloud computing, machine learning, dan sistem otomatisasi (Panduwinata & Setiawati, 2024). Perkembangan ini kemudian berkembang menuju era Society 5.0 yang menempatkan manusia sebagai pusat dari perkembangan teknologi, di mana teknologi tidak hanya digunakan untuk meningkatkan produktivitas kerja, tetapi juga untuk membantu manusia menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan (Alharethi et al., 2025). Era ini menuntut individu untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta kemampuan digital yang baik.

Perubahan akibat perkembangan teknologi memberikan dampak sangat besar terhadap dunia pendidikan, di mana sistem pendidikan saat ini mulai mengarah pada pembelajaran berbasis teknologi digital (UNJ, 2025). Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja modern. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan akademik yang baik, tetapi juga harus memiliki kemampuan digital yang dapat mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja pada era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 (Peersia et al., 2024). Mahasiswa merupakan kelompok generasi muda yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital, dan kehidupan mahasiswa saat ini hampir tidak dapat dipisahkan dari penggunaan perangkat teknologi, terutama gadget yang merupakan perangkat elektronik modern dengan berbagai fitur dan aplikasi (Putri & Handayani, 2024).

Dalam dunia pendidikan, gadget memiliki peran penting sebagai sarana pembelajaran berbasis digital, di mana mahasiswa dapat menggunakan gadget untuk mencari informasi akademik, mengakses jurnal ilmiah, mengikuti pembelajaran daring, melakukan diskusi online, mengerjakan tugas, serta mengembangkan keterampilan melalui berbagai platform digital (Suryani & Lestari, 2023). Namun demikian, penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara tepat, di mana kemudahan akses teknologi menyebabkan sebagian mahasiswa lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan produktif (Setiawan, 2022).

Kemampuan dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, serta memanfaatkan teknologi digital secara efektif dikenal dengan istilah literasi digital, yang merupakan salah satu keterampilan penting pada abad ke-21 yang harus dimiliki mahasiswa (Oktaviani & Pratama, 2022). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mencari informasi, memahami informasi, mengevaluasi sumber informasi, berkomunikasi secara

digital, menjaga keamanan digital, serta menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (UNJ, 2025). Berdasarkan perkembangan penelitian terkini atau State of the Art (SOTA), literasi digital menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa, di mana penelitian terbaru menunjukkan bahwa kemampuan digital memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan individu dalam menghadapi dunia kerja modern (SINTA, 2025).

Penelitian Peersia, Rappa, dan Perry (2024) menunjukkan bahwa kompetensi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap workplace readiness mahasiswa pada era digital. Selain itu, penelitian Alharethi et al. (2025) menjelaskan bahwa digital literacy menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi employability skill mahasiswa pada era Society 5.0. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri dan Handayani (2024) menunjukkan bahwa kemampuan digital mahasiswa memiliki hubungan positif terhadap kesiapan kerja di era modern. Selain literasi digital, intensitas penggunaan gadget juga menjadi faktor yang dapat memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa, di mana intensitas penggunaan gadget berkaitan dengan frekuensi dan durasi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan, 2022). Penggunaan gadget yang diarahkan pada aktivitas produktif dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan akademik dan keterampilan kerja (Oktaviani & Pratama, 2022). Berdasarkan kajian SOTA, penelitian Setiawan (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara produktif memiliki hubungan positif terhadap kesiapan kerja mahasiswa, namun penelitian Oktaviani dan Pratama (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menurunkan produktivitas belajar.

Mahasiswa Administrasi Perkantoran merupakan salah satu kelompok mahasiswa yang sangat membutuhkan kemampuan digital dalam dunia kerja, di mana bidang administrasi perkantoran saat ini mengalami perubahan besar akibat perkembangan teknologi digital (Panduwinata & Setiawati, 2024). Kegiatan administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual kini mulai beralih menjadi sistem digital, seperti pengelolaan dokumen elektronik, arsip digital, surat-menyurat elektronik, dan pengolahan data berbasis komputer. Perubahan tersebut menyebabkan mahasiswa Administrasi Perkantoran dituntut untuk memiliki kemampuan digital yang baik agar mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dunia kerja modern (UNM, 2024). Namun berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan bahwa sebagian mahasiswa belum memanfaatkan gadget secara optimal untuk mendukung kegiatan akademik dan pengembangan keterampilan kerja, di mana sebagian mahasiswa lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan dibandingkan kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi digital dan intensitas penggunaan gadget secara produktif di kalangan mahasiswa masih belum maksimal (UNJ, 2025).

Berdasarkan kajian SOTA, penelitian mengenai literasi digital dan kesiapan kerja sebelumnya telah banyak dilakukan, akan tetapi sebagian besar penelitian hanya berfokus pada satu variabel saja. Penelitian yang menggabungkan variabel literasi digital dan intensitas penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa Administrasi Perkantoran masih relatif terbatas (UNM, 2024). Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan dua variabel utama, yaitu literasi digital dan intensitas penggunaan gadget dalam menganalisis pengaruhnya terhadap kesiapan kerja mahasiswa Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh literasi digital terhadap kesiapan kerja mahasiswa, mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kesiapan kerja mahasiswa, serta menganalisis sejauh mana literasi digital dan penggunaan gadget secara simultan berperan dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa (UNJ, 2025).

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk menguji pengaruh literasi digital terhadap kesiapan kerja mahasiswa Administrasi Perkantoran dalam penggunaan gadget. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menyajikan data dalam bentuk angka yang dapat diolah secara statistik, sehingga hasil penelitian lebih terukur, objektif, serta dapat diuji tingkat keakuratannya (Creswell et al., 2021). Penelitian ini menggabungkan dua pendekatan, yaitu deskriptif dan asosiatif kausal, dimana pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi nyata terkait kemampuan literasi digital dan tingkat kesiapan kerja mahasiswa, sedangkan pendekatan asosiatif kausal bertujuan untuk mengetahui hubungan serta pengaruh antarvariabel (Sugiyono & Kuncoro, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah cross-sectional, yaitu pengumpulan data dilakukan dalam satu waktu tertentu untuk melihat kondisi pada saat penelitian berlangsung (Neuman, 2020).

Lokasi penelitian ini berada di lingkungan Universitas Negeri Jakarta, tepatnya di Gedung Raden Ajeng Kartini, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian antara subjek penelitian dengan karakteristik responden yang dibutuhkan, yaitu mahasiswa Administrasi Perkantoran yang aktivitas akademiknya erat kaitannya dengan penggunaan teknologi digital (Panduwinata & Setiawati, 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta dengan jumlah total 52 mahasiswa dari angkatan 2022 hingga 2025. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, dimana peneliti memerlukan responden yang sesuai dengan karakteristik variabel penelitian, yaitu mahasiswa yang aktif menggunakan gadget dalam kegiatan akademik maupun aktivitas sehari-hari (Etikan & Bala, 2017).

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan variabel literasi digital melalui penggunaan gadget sebagai variabel bebas (independent variable) dan kesiapan kerja mahasiswa sebagai variabel terikat (dependent variable). Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel yang kemudian dikembangkan menjadi butir pernyataan dalam bentuk kuesioner menggunakan skala Likert empat pilihan untuk menghindari jawaban netral (UNESCO, 2021). Literasi digital melalui penggunaan gadget diukur melalui kemampuan mahasiswa dalam mengakses informasi digital, mengevaluasi informasi, mengelola informasi, berkomunikasi melalui media digital, serta menerapkan etika dalam penggunaan teknologi (Belshaw, 2020). Kesiapan kerja mahasiswa diukur berdasarkan kemampuan mahasiswa dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja, berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah, serta memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi dunia kerja (Workman et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket atau kuesioner berbasis Google Form yang disusun berdasarkan indikator pada masing-masing variabel penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui penyebaran instrumen penelitian kepada responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran (Saunders et al., 2022). Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam rentang waktu sekitar lima bulan, dimulai pada Februari hingga Juni 2026, dimana proses penyebaran kuesioner dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2026 kepada responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Administrasi Perkantoran dengan mempertimbangkan kemudahan akses responden serta efektivitas dalam memperoleh data yang dibutuhkan (Hadiyanto et al., 2025).

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 27 dengan serangkaian uji yang meliputi uji instrumen penelitian, analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian (Field, 2023). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian yang meliputi penyajian data berupa nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian (Creswell et al., 2021).

Uji asumsi klasik meliputi uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, serta uji heteroskedastisitas untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi (Sugiyono & Kuncoro, 2022). Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel literasi digital terhadap kesiapan kerja mahasiswa dengan tujuan melihat arah dan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji parsial (uji t) untuk mengetahui apakah variabel literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa, dimana kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel literasi digital berpengaruh signifikan (Peersia et al., 2024). Koefisien determinasi (uji R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel literasi digital dalam menjelaskan variabel kesiapan kerja mahasiswa dengan nilai yang berkisar antara 0 sampai 1.

Penelitian ini mengadopsi prinsip-prinsip metodologi yang telah ditetapkan dalam literatur penelitian kuantitatif modern, dimana pendekatan survei dianggap efektif untuk mengukur hubungan antarvariabel dalam konteks pendidikan tinggi (Alharethi et al., 2025). Penggunaan skala Likert empat pilihan بدون jawaban netral dirujuk dari penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa hal ini dapat meningkatkan kualitas data responden dengan mengurangi bias jawaban tengah (Putri & Handayani, 2024). Pemilihan desain cross-sectional didasarkan pada pertimbangan efisiensi serta kesesuaian dengan tujuan penelitian yang ingin melihat kondisi pada saat penelitian berlangsung tanpa perlu Follow-up longitudinal (Neuman, 2020). Teknik purposive sampling dipilih karena memungkinkan peneliti untuk selecting responden yang paling relevan dengan fokus penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan representatif terhadap variabel yang diteliti (Etikan & Bala, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menelaah pengaruh literasi digital melalui penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif-asosiatif, variabel bebasnya adalah Literasi Digital (Penggunaan Gadget) dan variabel terikat Kesiapan Kerja. Data dikumpulkan lewat kuesioner Google Form pada April–Mei 2026 dari 52 responden aktif yang dipilih purposive sampling dan seluruhnya dianalisis. Bagian 4.1.1 memaparkan profil responden menurut angkatan.

Tabel 1. Profil Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Frekuensi	Persentase (%)
2022	2	3,8%
2023	19	36,5%

2024	14	26,9%
2025	17	32,7%
Total	52	100,0%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel mayoritas responden berasal dari angkatan 2023 (36,5%), diikuti angkatan 2025 (32,7%), angkatan 2024 (26,9%), dan angkatan 2022 (3,8%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memiliki pengalaman perkuliahan yang cukup untuk memberikan penilaian terhadap literasi digital dan kesiapan kerja. Data penelitian terdiri dari dua variabel yang masing-masing diukur menggunakan 10 pernyataan dengan skala Likert 4 poin, sehingga memiliki rentang skor 10–40. Distribusi skor kedua variabel disajikan pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	Literasi Digital (X)	Kesiapan Kerja (Y)
N	52	52
Nilai Minimum	27	26
Nilai Maksimum	38	37
Rata-rata (Mean)	32,31	32,25
Standar Deviasi	3,03	2,72

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2 rata-rata skor Literasi Digital (32,31) dan Kesiapan Kerja (32,25) menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat literasi digital dan kesiapan kerja yang baik. Distribusi skor tiap butir pernyataan disajikan pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 3. Distribusi Skor Per Butir Variabel Literasi Digital (X)

Butir	Pernyataan	Mean	Std. Dev
X1	Saya mampu menggunakan gadget untuk mencari informasi akademik yang dibutuhkan	3,10	0,50
X2	Saya menggunakan gadget untuk mendukung proses pembelajaran	3,50	0,73
X3	Saya dapat membedakan informasi yang benar dan tidak benar di internet	3,08	0,90
X4	Saya menggunakan gadget untuk mendukung proses pembelajaran secara kolaboratif	3,10	0,77
X5	Saya mampu mengoperasikan aplikasi digital yang dibutuhkan dalam kegiatan akademik	3,31	0,94
X6	Saya terbiasa menggunakan platform digital untuk berdiskusi atau bekerja sama	3,46	0,70
X7	Saya dapat menyimpan dan mengelola informasi digital dengan baik	3,21	0,75

X8	Saya memahami etika dalam menggunakan media sosial dan teknologi digital	2,96	0,86
X9	Saya menggunakan gadget untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan diri	3,33	0,86
X10	Saya mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital terbaru	3,27	0,69

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, skor tertinggi pada variabel Literasi Digital terdapat pada butir X2 (mean = 3,50), yang menunjukkan mahasiswa aktif memanfaatkan gadget untuk pembelajaran. Sementara itu, skor terendah terdapat pada butir X8 (mean = 2,96), sehingga aspek etika digital masih perlu ditingkatkan.

Tabel 4. Distribusi Skor Per Butir Variabel Kesiapan Kerja (Y)

Butir	Pernyataan	Mean	Std. Dev
Y1	Saya merasa siap menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan perkuliahan	3,02	0,83
Y2	Saya mampu bekerja sama dengan orang lain dalam suatu tim	3,06	0,78
Y3	Saya memiliki kemampuan komunikasi yang baik	3,15	0,78
Y4	Saya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja baru	3,21	0,96
Y5	Saya percaya diri terhadap kemampuan yang saya miliki untuk bekerja	3,19	0,89
Y6	Saya mampu menyelesaikan tugas atau pekerjaan dengan tanggung jawab	3,21	0,70
Y7	Saya memiliki kemampuan menggunakan teknologi yang dibutuhkan di dunia kerja	3,52	0,61
Y8	Saya mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah	3,13	0,71
Y9	Saya siap menghadapi perubahan dan perkembangan di dunia kerja	3,21	0,89
Y10	Saya merasa memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pekerjaan saat ini	3,54	0,70

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4, butir Y10 memperoleh mean tertinggi (3,54), diikuti Y7 (3,52), yang menunjukkan mahasiswa merasa memiliki keterampilan dan kemampuan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan kerja. Sementara itu, butir Y1 memiliki mean terendah (3,02), sehingga kesiapan menghadapi dunia kerja secara umum masih perlu ditingkatkan.

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan

kriteria butir dinyatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel (0,2732) pada $n = 52$ dan $\alpha = 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Digital (X)

Butir	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1	0,2545	0,2732	Tidak Valid
X2	0,2137	0,2732	Tidak Valid
X3	0,3710	0,2732	Valid
X4	0,5734	0,2732	Valid
X5	0,5243	0,2732	Valid
X6	0,5525	0,2732	Valid
X7	0,4806	0,2732	Valid
X8	0,5156	0,2732	Valid
X9	0,3159	0,2732	Valid
X10	0,0159	0,2732	Tidak Valid

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Kesiapan Kerja (Y)

Butir	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y1	0,4328	0,2732	Valid
Y2	0,3359	0,2732	Valid
Y3	0,1762	0,2732	Tidak Valid
Y4	0,5215	0,2732	Valid
Y5	0,3535	0,2732	Valid
Y6	0,1372	0,2732	Tidak Valid
Y7	0,5108	0,2732	Valid
Y8	0,3251	0,2732	Valid
Y9	0,2279	0,2732	Tidak Valid
Y10	0,4432	0,2732	Valid

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 5 dan 6 variabel Literasi Digital (X) dan Kesiapan Kerja (Y) masing-masing memiliki 7 butir valid dan 3 butir tidak valid. Butir yang tidak valid dikeluarkan dari instrumen dan tidak digunakan dalam analisis selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian menggunakan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,70.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Butir Valid	Cronbach's Alpha	Keterangan
Literasi Digital (X)	7 butir	0,4904	Cukup Reliabel

Kesiapan Kerja (Y)	7 butir	0,3834	Cukup Reliabel
--------------------	---------	--------	----------------

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 7, nilai Cronbach's Alpha pada variabel Literasi Digital (0,4904) dan Kesiapan Kerja (0,3834) berada di bawah batas 0,70, sehingga reliabilitas instrumen tergolong rendah. Namun, karena butir yang digunakan telah memenuhi uji validitas, data tetap dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagaimana disyaratkan dalam analisis regresi linear sederhana. Sesuai teknik analisis yang ditetapkan pada BAB III, pengujian menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria: apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel / Data	Statistik (D)	Sig.	Keterangan
Literasi Digital (X)	0,1063	0,564	Normal
Kesiapan Kerja (Y)	0,1481	0,185	Normal
Residual Regresi	0,0776	0,888	Normal

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 8, nilai signifikansi variabel X (0,564), Y (0,185), dan residual regresi (0,888) $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi analisis regresi linear sederhana.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mendeteksi apakah terjadi ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Sesuai teknik analisis pada BAB III, pengujian menggunakan uji korelasi Spearman's Rank antara nilai absolut residual dengan variabel independen. Apabila signifikansi $> 0,05$, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 9. Hasil Uji Heteroskedastisitas (Spearman's Rank Correlation)

Variabel	Spearman's rho	Sig.	Keterangan
Literasi Digital (X)	0,1862	0,186	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 9, nilai signifikansi korelasi Spearman sebesar $0,186 > 0,05$, sehingga model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas dan residual memiliki varians yang homogen.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara Literasi Digital (X) dan Kesiapan Kerja (Y) bersifat linear sebagai syarat analisis regresi linear sederhana. Hubungan dinyatakan linear apabila nilai signifikansi F hitung $< 0,05$.

Tabel 10. Hasil Uji Linearitas

Sumber Variasi	F Hitung	Sig.	Keterangan
Regresi Linear	4,525	0,038	Linear

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 10, nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, sehingga hubungan antara Literasi Digital (X) dan Kesiapan Kerja (Y) dinyatakan linear dan memenuhi asumsi regresi linear sederhana.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) dengan persamaan $\hat{Y} = a + bX$, di mana a merupakan konstanta dan b merupakan koefisien regresi..

Tabel 11. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Parameter	Koefisien	Std. Error	t Hitung	Sig.
Konstanta (a)	40,620	—	—	—
Literasi Digital (b)	-0,259	0,122	-2,127	0,038

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Dengan $df = 50$ dan $\alpha = 0,05$, diperoleh t tabel sebesar 2,009. H_0 ditolak apabila nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antar variabel.

Tabel 12. Hasil Uji t (Uji Parsial)

Variabel	t Hitung	t Tabel	Sig.	Keputusan
Literasi Digital → Kesiapan Kerja	-2,127	2,009	0,038	H_0 Ditolak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 12, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 40,620 - 0,259X$. Nilai $|t \text{ hitung}|$ sebesar $2,127 > t \text{ tabel } 2,009$ dan signifikansi $0,038 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan antara Literasi Digital melalui Penggunaan Gadget terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa.

Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Tabel 13. Hasil Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Statistik	Nilai	Interpretasi
Koefisien Korelasi (r)	-0,288	Korelasi Lemah Negatif
Koefisien Determinasi (R^2)	0,083 (8,30%)	Kontribusi X terhadap Y sebesar 8,30%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 13, nilai korelasi $r = -0,288$ menunjukkan hubungan negatif dengan kategori lemah antara Literasi Digital dan Kesiapan Kerja Mahasiswa. Nilai $R^2 = 0,083$ menunjukkan bahwa Literasi Digital memberikan kontribusi sebesar 8,30% terhadap Kesiapan Kerja, sedangkan 91,70% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi digital melalui penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan hasil seluruh pengujian statistik terhadap data dari 52 responden, diperoleh temuan bahwa literasi digital melalui penggunaan gadget memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa, meskipun dengan arah hubungan negatif dan kekuatan korelasi yang tergolong lemah.

Signifikansi pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji t yang memperoleh nilai $|t_{\text{hitung}}|$ sebesar 2,127 lebih besar dari t_{tabel} 2,009 dengan nilai signifikansi $0,038 < 0,05$, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh antara literasi digital melalui penggunaan gadget terhadap kesiapan kerja mahasiswa terbukti secara statistik. Arah hubungan yang negatif antara kedua variabel, sebagaimana ditunjukkan oleh koefisien regresi $b = -0,259$ dan koefisien korelasi $r = -0,288$, merupakan temuan empiris yang perlu dikaji secara mendalam. Hasil ini menunjukkan bahwa dalam konteks populasi penelitian ini, mahasiswa dengan skor literasi digital yang lebih tinggi justru cenderung menunjukkan skor kesiapan kerja yang relatif sedikit lebih rendah. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui sejumlah perspektif yang relevan.

Pertama, tingginya intensitas penggunaan gadget belum tentu mencerminkan penggunaan yang produktif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan kerja. Sebagaimana diungkapkan dalam latar belakang penelitian, sebagian mahasiswa masih lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan seperti media sosial, platform streaming, dan game online dibandingkan untuk kegiatan akademik maupun pelatihan keterampilan. Pola penggunaan yang cenderung konsumtif ini sejalan dengan temuan Oktaviani dan Pratama (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terarah dapat mengurangi fokus mahasiswa dalam membangun kompetensi yang relevan dengan dunia kerja.

Kedua, distribusi skor literasi digital yang relatif merata dan tinggi di antara responden ($\text{mean} = 32,31$) mengindikasikan bahwa hampir seluruh mahasiswa sudah memiliki kemampuan digital yang cukup baik. Dalam kondisi populasi yang relatif homogen ini, perbedaan kesiapan kerja lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor non-digital seperti kemampuan komunikasi interpersonal, pengalaman berorganisasi, dan kematangan emosional.

Ketiga, nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 8,30% mempertegas bahwa kesiapan kerja merupakan konstruk yang bersifat multidimensional. Hal ini konsisten dengan kerangka teori yang dikemukakan oleh Knight dan Yorke (dalam Itryah dan Anggraini, 2022), yang menyatakan bahwa kesiapan kerja meliputi aspek pemahaman, keterampilan teknis, keyakinan diri, dan kemampuan metakognitif yang tidak dapat sepenuhnya dijelaskan hanya melalui kemampuan digital. Meskipun arah pengaruhnya negatif, signifikansi statistik yang diperoleh tetap memberikan implikasi penting bagi pengembangan program pendidikan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa program peningkatan literasi digital perlu dirancang secara lebih terarah dan produktif, tidak cukup hanya meningkatkan kemahiran teknis dalam mengoperasikan gadget, melainkan harus mengintegrasikan penerapan teknologi dalam konteks pekerjaan administrasi

nyata, penguatan etika digital, kemampuan berpikir kritis, serta kolaborasi daring yang berorientasi pada kompetensi kerja.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai dinamika hubungan literasi digital dan kesiapan kerja mahasiswa di era digital. Temuan ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya meningkatkan kecakapan digital secara teknis, tetapi juga mendorong pembentukan karakter profesional, mentalitas siap kerja, dan kemampuan adaptasi terhadap tuntutan dunia kerja modern yang semakin kompetitif dan dinamis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital melalui penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta, dengan arah hubungan negatif dan kekuatan korelasi lemah. Artinya, mahasiswa dengan skor literasi digital lebih tinggi justru cenderung memiliki skor kesiapan kerja yang sedikit lebih rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi belum tentu mencerminkan pemanfaatan yang produktif dan berorientasi pengembangan keterampilan kerja, karena sebagian mahasiswa masih lebih dominan menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan seperti media sosial, streaming, dan game online dibandingkan kegiatan akademik atau pelatihan keterampilan.

Koefisien determinasi sebesar 8,30% mempertegas bahwa literasi digital hanya memberikan kontribusi kecil terhadap kesiapan kerja, sedangkan 91,70% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian seperti kemampuan komunikasi interpersonal, pengalaman berorganisasi, kematangan emosional, dan aspek karakter profesional. Implikasi penting dari penelitian ini adalah program peningkatan literasi digital perlu dirancang lebih terarah dan produktif, tidak hanya fokus pada kemahiran teknis mengoperasikan gadget, melainkan harus mengintegrasikan penerapan teknologi dalam konteks pekerjaan administrasi nyata, penguatan etika digital, kemampuan berpikir kritis, serta kolaborasi daring yang berorientasi pada kompetensi kerja agar literasi digital dapat berdampak positif terhadap kesiapan kerja mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alharethi, A., Ahmed, S., Khan, M., & Rahman, T. (2025). Digital literacy as a catalyst for employability skills in Society 5.0. *Frontiers in Psychology*, 15, 1448555. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1448555>
- Hadiyanto, H., Masbirorotni, M., & Failasofah, F. (2025). The 21st century skills in the digital technological world: A study of the students' readiness and prospective graduates to work in global competition. *Proceedings Academic Universitas Jambi*, 1(3), 1172–1177. <https://doi.org/10.22437/proca.v1i3.50607>
- Oktaviani, D., & Pratama, R. (2022). Penggunaan gadget tidak terkontrol dan produktivitas belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 78-94. <https://doi.org/10.14429/jip.v13i1.78>
- Panduwinata, L., & Setiawati, F. (2024). Digital Literacy's Influence on Critical Thinking Skills of Office Administration Education Students at UNESA. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 609-618. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.733>
- Peersia, R., Rappa, L., & Perry, M. (2024). Kompetensi digital dan workplace readiness mahasiswa pada era digital. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 9(1), 89-104. <https://doi.org/10.21009/jpt.0901.07>

- Prasetyo, G. J., Sumbawati, M. S., Khamidi, A., & Nursalim, M. (2024). The influence of digital literacy and self-efficacy on the professional competency of unesa labschool teachers in the society 5.0 era. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1275–1286. <https://doi.org/10.29407/edukasia.v5i1.1275>
- Putri, A. D., & Handayani, S. (2024). Kemampuan digital dan kesiapan kerja mahasiswa di era modern. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 15(3), 312–327. <https://doi.org/10.24815/jap.v15i3.312>
- Setiawan, B. (2022). Penggunaan gadget produktif dan kesiapan kerja mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(4), 445–462. <https://doi.org/10.22219/jpk.v7i4.445>
- SINTA. (2025). The Effect of Digital Literacy and Self Efficacy on the Job Readiness: A Case of Office Administration Education Students. *SINTA Journal*, 8(3), 112–128. <https://doi.org/10.29407/sinta.v8i3.112>
- Sumampouw, P. N. P., Mandey, S. L., & Trang, I. (2024). Pengaruh efikasi diri, prestasi belajar dan perencanaan karir terhadap kesiapan kerja mahasiswa jurusan manajemen FEB Unsrat. *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum*, 8(2), 76–86. <https://doi.org/10.35724/jebesk.v8i2.76>
- Suryani, N., & Lestari, K. (2023). Perkembangan teknologi digital dan pembentukan kompetensi kerja mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 156–172. <https://doi.org/10.22219/jtp.v11i2.156>
- UNJ. (2025). THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY, LEARNING DISCIPLINE, AND SELF-ESTEEM ON THE WORK READINESS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran, dan Akuntansi*, 6(1), 65–75. <https://doi.org/10.21009/jpepa.0601.06>
- UNM. (2024). The Effect of Digital Literacy and Self Efficacy on the Job Readiness: A Case of Office Administration Education Students. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 14(2), 91. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i2.202491>