

Android Sebagai Media Belajar Dalam Perkuliahan, Mitos atau Fakta?

Arif Rahman Hakim^{1*)}, Istnaini Romandiyah², & Isti Prihartini³

¹Universitas Indraprasta PGRI, ²Bimbingan Belajar SPAM ³Vieano Trimitra Sejahtera

INFO ARTICLES

Key Words:

Software Berbasis Android,
Perkuliahan Matematika,
Media Belajar Mahasiswa.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: This survey-descriptive research was done in order to meet the scientific methodology, compiled with the aimed to: 1) Reveal the fact whether the digital media such as application which is installed in the smartphone is ready for digital learning in the classroom. And 2) make the students active and creative to find digital media for classroom learning. The estimated population in this research is about 560 students in a batch of which is in the sixth semester for bachelor degree program of Mathematics Education in Indraprasta PGRI University, Jakarta. The appointed samples are 235 respondents. Sampling technique used is simple random technique. The research result is descriptive based on the questionnaire. The data processing of the research is descriptive in which it is derived from respondents. Based on this research, android is a learning media in class is a fact but the availability of application for specific course is not ready yet. This android-based software in bachelor program is not varieties and efficient in the classroom.

Abstrak: Penelitian survai deskriptif ini dilaksanakan guna memenuhi suatu kaidah ilmiah yang disusun dengan tujuan untuk: (1) Mengungkap fakta apakah media digital berupa *software* yang terpasang di android dapat digunakan untuk *mobile* pelaksanaan perkuliahan; dan (2) Menjadikan mahasiswa mampu aktif dan kreatif mencari media belajar yang *instant* dan sifatnya digital berupa *software* yang terpasang di android, untuk dapat secara *mobile* digunakan dalam aktivitas perkuliahan. Populasi terjangkau pada penelitian ini berjumlah 560 orang mahasiswa dari satu angkatan, yaitu semester enam untuk jenjang S1 Pendidikan Matematika di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Jumlah sampel terpilih sebanyak 235 responden. Adapun teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah deskripsi hasil penyebaran angket. Pengolahan data hasil penelitian berupa deskripsi hasil perolehan angket dari responden. Berdasarkan penelitian yang sudah terlaksana ini, dapat disimpulkan bahwa android sebagai media belajar dalam perkuliahan, merupakan sebuah fakta, akan tetapi ketersediaan *software berbasis android* yang spesifik untuk mata kuliah khusus di S1 Pendidikan Matematika belum memadai, baik pilihan variasi, efektivitas maupun efisiensi kerjanya dalam perkuliahan.

Correspondence Address: Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760, Indonesia; e-mail: arsyanriftyrahman@gmail.com

How to Cite: Hakim, Romandiyah, dan Prihartini (2021). Android Sebagai Media Belajar Dalam Perkuliahan, Mitos Atau Fakta? *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 153-160.

Copyright: Hakim, Romandiyah, dan Prihartini (2021).

PENDAHULUAN

Menikmati indahnya pendidikan di jalur formal untuk jenjang pendidikan tinggi merupakan keharusan bagi setiap mahasiswa. Tidak semua individu yang usia produktif untuk mengenyam pendidikan formal di jenjang pendidikan tinggi betul-betul bisa dan/atau dapat menempuhnya. Masih relatif banyak ditemukan pekerja, buruh, karyawan, dan sejenisnya yang ijazah terakhirnya adalah ijazah Sekolah Menengah Atas atau sederajat. Artinya masih relatif banyak individu yang harusnya kuliah, akan tetapi tidak melaksanakan kuliah. Dengan kata lain, masih relatif banyak individu yang hakikatnya ingin kuliah namun belum bisa untuk kuliah. Dengan demikian, sudah sepatutnya individu yang bisa kuliah, individu yang saat ini sedang aktif kuliah dapat menikmati masa-masa kuliahnya dengan cara menikmati berbagai aktivitas perkuliahan.

Seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan, ada mahasiswa yang betul-betul dapat bersyukur aktivitas perkuliahannya yakni bangga dan nyaman atas statusnya sebagai mahasiswa. Namun, tidak sedikit pula mahasiswa yang terbebani dengan berbagai aktivitas perkuliahan. Seringkali mahasiswa mengeluh dengan berbagai tagihan tugas mata kuliah, mengeluh dengan jadwal kuliah yang padat, menghindari untuk sesi perkuliahan tertentu, merasa bosan dengan semua soal-soal yang harus dikerjakan di ruang perkuliahan dan lain sebagainya. Secara umum, ditemukan fakta bahwasanya mahasiswa tidak dapat menghindari regulasi pelaksanaan perkuliahan yang serba *instant*.

Selain regulasi perkuliahan yang berbagai isi aktivitasnya dirasa menjenuhkan dan membosankan, adakalanya dosen tidak optimal dalam memaparkan materi di ruang kelas perkuliahan. Penulis saat ini sebagai mahasiswa aktif, seringkali merasakan hal demikian, yaitu tidak optimalnya dosen dalam memaparkan materi perkuliahan dengan berbagai alasan. Penulis juga banyak mendapatkan informasi dari sesama rekan mahasiswa, baik yang satu kampus maupun dari yang berbeda kampus. Beberapa informasi yang rutin diterima penulis dari rekan mahasiswa lain diantaranya adalah dosen terlambat masuk ke ruang perkuliahan, dosen tidak maksimal dalam memaparkan materi perkuliahan, dosen memberi setumpuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa, dosen memindahkan jam perkuliahan dengan seenaknya saja, sampai ada juga dosen tidak memaparkan materi perkuliahan akan tetapi hanya fokus memberikan soal yang jumlahnya banyak untuk diselesaikan secara mandiri oleh mahasiswa di luar jam kuliah. Semua permasalahan ini relatif sama dirasakan oleh setiap mahasiswa, harusnya mahasiswa nyaman dengan berbagai aktivitas perkuliahan, akan tetapi yang terjadi malah sebaliknya.

Selain berbagai permasalahan yang sudah disebutkan di atas, tidak jarang ditemukan fakta bahwasanya soal ujian, baik itu Ujian Tengah Semester (UTS) maupun Ujian Akhir Semester (UAS) kontras sangat berbeda dengan contoh soal dan soal latihan yang dibahas di ruang kelas perkuliahan. Bahkan pernah penulis rasakan soal ujian yang sama sekali tidak pernah dipelajari, tiba-tiba muncul menjadi soal, padahal di luar konteks materi yang dibahas dalam perkuliahan. Adakalanya kegiatan menyelesaikan tugas mata kuliah dan/atau mengerjakan soal UTS dan UAS sifatnya "*take home*", yang mana pada bagian ini mahasiswa dihadapkan pada permasalahan yang kompleks untuk dapat menyelesaikan tugas yang diterima. Dalam situasi seperti ini, mahasiswa dituntut untuk aktif dan kreatif mencari media belajar yang *instant* dan sifatnya digital berupa *software* yang terpasang di android untuk senantiasa *mobile* digunakan dalam aktivitas perkuliahan. Banyak mahasiswa merasa terbantu oleh beberapa *software* berbasis android yang dapat digunakan dalam kegiatan perkuliahan, akan tetapi tidak sedikit pula mahasiswa yang 'awam' akan keberadaan berbagai *software* berbasis android. Secara kasat mata, terlihat mahasiswa lebih dominan dengan media sosialnya daripada *software* pembelajarannya.

Pernyataan ilmiah terkait dengan penggunaan android untuk komunikasi disampaikan oleh Juraman (2014) yang disebutkan bahwa, "Teori determinasi Marshal Macluhan adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri". Perkembangan sekaligus kemajuan teknologi yang begitu pesat secara langsung maupun tidak langsung dapat membentuk cara berpikir dari setiap individu. Selain itu, kemajuan teknologi juga menunjukkan besarnya peluang terjadinya perubahan perilaku dalam

masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Bersama dengan kemajuan teknologi, di berbagai bidang akan terus mengalami perubahan perilaku dari satu generasi teknologi ke generasi teknologi berikutnya. Dapat dirasakan bahwasanya perubahan perilaku generasi sebelum ada handphone sampai saat ini generasi akses serba cepat.

Secara umum, mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk sarana komunikasi. Selain sebagai sarana komunikasi, relatif banyak mahasiswa yang dimanjakan oleh keberadaan *smartphone*, khususnya beberapa *software* berbasis android yang dapat digunakan dalam kegiatan perkuliahan. Namun hal ini masih bersifat asumsi dari peneliti, sehingga peneliti merasa perlu menunjukkan fakta secara ilmiah melalui suatu penelitian. Adapun secara spesifik, penelitian dilakukan dengan judul: “Android sebagai Media Belajar dalam Perkuliahan, Mitos atau Fakta?” Penelitian ini sebagai dasar atau patokan untuk menulis artikel ilmiah, yang mana artikel ilmiah ditulis berdasarkan hasil penelitian ini dapat memberi berbagai manfaat, baik secara khusus bagi peneliti maupun secara umum bagi para pembaca. Beberapa manfaat atas tulisan ini, diantaranya: (1) Menambah khasanah keilmuan tentang perkembangan media digital dalam perkuliahan; (2) Menjadi sumber informasi perihal keberadaan *software* yang terpasang di android untuk dapat secara *mobile* digunakan dalam aktivitas perkuliahan; (3) Menjadi dasar untuk dapat dilaksanakan penelitian lanjutan berupa penelitian pengembangan tentang media belajar digital berbasis android; dan (4) Sebagai sumber informasi atas fakta di lapangan tentang penggunaan *software* berbasis android yang rutin digunakan dalam perkuliahan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian survai deskriptif. Metode penelitian deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2005:54). Hal ini berarti penelitian dilaksanakan guna memenuhi suatu kaidah ilmiah untuk menggambarkan suatu keadaan faktual dalam suatu artikel, yang mana artikel ini disusun dengan tujuan untuk: (1) Mengungkap fakta apakah media digital berupa *software* yang terpasang di android dapat digunakan untuk *mobile* pelaksanaan perkuliahan, dan (2) Menjadikan mahasiswa mampu aktif dan kreatif dalam hal mencari media belajar yang *instant* dan sifatnya digital berupa *software* yang terpasang di android untuk dapat secara *mobile* digunakan dalam aktivitas perkuliahan.

Populasi target dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pada program S1 Pendidikan Matematika, mulai dari Tingkat 1 s.d. Tingkat 4. Adapun populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di program S1 Pendidikan Matematika Tingkat 3 atau yang menjadi populasi terjangkau adalah seluruh mahasiswa semester enam pada program studi Pendidikan Matematika yang berjumlah 560 orang mahasiswa. Kemudian jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 235 orang responden, yang mana sampel penelitian diperoleh dari populasi terjangkau dengan berpedoman pada rumus rumus Taro Yamane yang dikutip oleh Rakhmat (1998:82). Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan secara *simple random sampling*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket ke semua sampel penelitian, yaitu angket disiapkan sejumlah 235 eksemplar, kemudian disebar ke responden yang menjadi sampel penelitian. Setelah angket disebar, hasil isian angket dari responden diolah dengan cara mentabulasi semua jawaban dari responden atas angket yang disebar. Instrumen angket yang disebar berisi pertanyaan yang sifatnya “*to the point*” perihal keberadaan *smartphone* berbasis *android* yang secara umum digunakan oleh responden.

Pengolahan data atau informasi dilakukan secara deskriptif terbatas pada berapa banyak yang menjawab iya dan berapa banyak yang menjawab tidak, serta informasi data berdasarkan isian angket responden juga ditabulasi secara terperinci untuk menyebutkan *software* berbasis android yang digunakan oleh responden yang menjadi sampel penelitian. Tabulasi deskriptif yang

ditampilkan dalam hasil penelitian ini berupa gambar dan tabel yang merujuk ke seluruh jawaban isian angket dari responden. Dalam proses penyelesaian pengolahan data hasil penelitian, peneliti dibantu dengan aplikasi *Ms. Excel* dalam perhitungannya untuk mendapatkan persentase dan *chart* (diagram) yang akan ditampilkan.

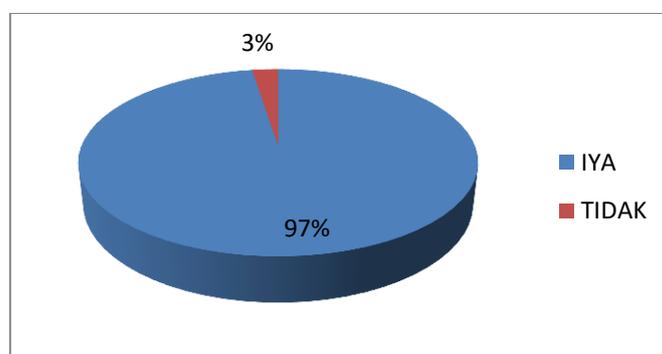
HASIL

Penelitian dilaksanakan dengan cara menyebar angket ke responden, di mana karakteristik responden sangat beragam. Berdasarkan sudut pandang usia, responden berada di rentang usia 19 tahun s.d. 42 tahun. Kemudian berdasarkan latar belakang pendidikan sebelumnya, responden sangat beragam, ada yang dari Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Sekolah Menengah Farmasi (SMF), dan adapula yang dari Madrasah Aliyah (MA). Adapun berdasarkan kepemilikan *smartphone* dari responden, diketahui bahwa semua responden aktif menggunakan *smartphone* dan beberapa responden mengakui bahwa memiliki *smartphone* lebih dari satu buah.

Teknis penyebaran angket pada survai ini dengan memberikan tiga pertanyaan penting untuk dijawab oleh responden yang menjadi sampel penelitian dan hasil yang diperoleh adalah:

1. 100% dari responden menggunakan *smartphone* berbasis android, yakni sejumlah 235 orang responden sebagai pengguna aktif android. Kemudian responden memberikan informasi bahwasanya android digunakan sebagai media belajar dalam perkuliahan. Secara visual, hasil perhitungan ditampilkan pada gambar 1, yang terlihat bahwa 97% responden menggunakan android dalam perkuliahan dan 3% lainnya menyatakan android tidak digunakan dalam perkuliahan.
2. Responden diminta menyebutkan lima *software* berbasis android yang digunakan sebagai media belajar, hasilnya adalah: $235 \times 5 = 1.175$. Ada 1.175 *software* berbasis android yang disebutkan oleh responden yang menjadi sampel penelitian. Secara rinci ditampilkan dalam tabel 1.
3. Responden diminta untuk menanggapi sebuah pernyataan “ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR DALAM PERKULIAHAN, MITOS ATAU FAKTA?”. Hasil perolehan responden menjawab fakta dan mitos adalah: 94% responden menjawab fakta dan 6% responden menjawab mitos. Secara visual, hasil perhitungan ditampilkan pada gambar 2.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dapat dilihat dalam bentuk visualisasi gambar dan rincian dalam bentuk tabel. Adapun hasil penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Tabulasi Responden Menggunakan Android atau Tidak

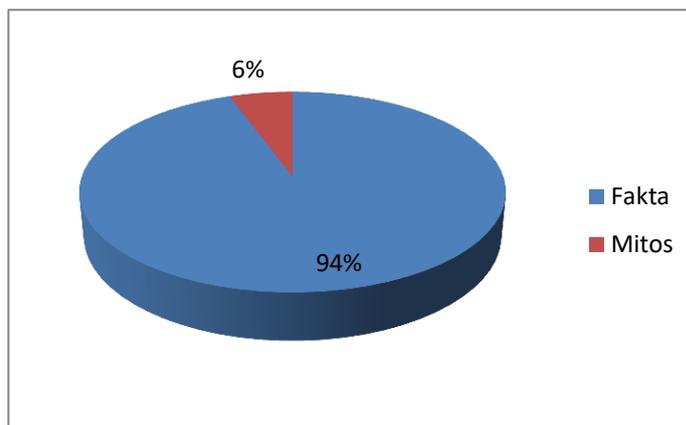
Tabel 1. Rincian Nama *Software* yang Disebutkan oleh Responden

No.	Nama <i>Software</i> yang Disebutkan	Jumlah responden
1	Aplikasi Matematika	274
2	Aplikasi Pembuka Dokumen	230
3	Google	216
4	Whatsapp	153
5	Kalkulator	134

6	Youtube	36
7	Dictionary	15
8	Line	10
9	Share it	9
10	Nama yang Lain-lain [#]	98
Total		1.175

**Tabel 2. Rincian Nama *Software* yang Disebutkan oleh Responden,
Khusus Bagian [#]Nama yang Lain-lain**

No.	Nama Software yang Disebutkan	Jumlah responden
1	Scribd reading	8
2	BBM	7
3	Instagram	7
4	Camera	5
5	Kamusku	5
6	Kamus Translate	5
7	Text Fairy	5
8	Deratives	4
9	Dropbox	4
10	Facebook	4
11	Gauss Elimination	3
12	Linux	3
13	Macromedia Flash	3
14	Os Windows	3
15	Quipper	3
16	Telegram	3
17	Grab	2
18	Playbook	2
19	Slide Share	2
20	Wolfram alpha	2
21	Wordpress	2
22	Brainly	1
23	Dejmos	1
24	E.Book	1
25	Edmodo	1
26	E book Downloader	1
27	Face Gode	1
28	Game	1
29	Grace	1
30	I books	1
31	Laser Ruler	1
32	Linkedin	1
33	Mobento	1
34	Spreadsheet	1
35	The Chemical Touch	1
36	Tiny Scanner	1
37	Winzip	1
Total		98



Gambar 2. Tabulasi Responden Menjawab Mitos atau Fakta

PEMBAHASAN

1. Apakah Anda Pengguna *Smartphone Berbasis Android*?

Berdasarkan hasil penyebaran angket ke responden yang sudah ditetapkan, dari 235 responden sebanyak 97% yang menjawab “iya” menggunakan android sebagai media belajar dalam perkuliahan dan sisanya 3% menjawab “tidak” menggunakan android sebagai media belajar dalam perkuliahan. Faktanya, mayoritas responden menjawab “iya” karena merasakan manfaat dari berbagai *software* yang ada dalam android yang mereka miliki untuk menunjang perkuliahan, khususnya mata kuliah matematika. Android sangat memudahkan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, yang dirasa sulit bagi responden untuk mengerjakannya sendiri. Sehingga, responden, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Matematika jenjang S1 apabila terdapat materi perkuliahan yang belum dimengerti, mahasiswa dapat mencari materi untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar dengan cepat dan dinamis. Mayoritas responden mengakui bahwa android memiliki banyak kegunaan, sehingga mereka menggunakan berbagai *software* secara intens untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam perkuliahan.

2. Sebutkan oleh Anda, *software* apa saja (*software* berbasis android) yang bisa digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar untuk perkuliahan di Jenjang S1 Pendidikan Matematika?

Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian, jawaban responden sangat beragam. Namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu kelompok aplikasi matematika, kelompok aplikasi pembuka dokumen, kelompok aplikasi mesin pencari, dan lain-lain. Pada perolehan aplikasi matematika, peneliti mengelompokkan berbagai *software* yang menunjang untuk pembelajaran matematika di dalam android, meliputi: *malmath*, *photomath*, *mathematics*, *kamus matematika*, *symbolab math solver*, *rumus lengkap matematika*, *operasi hitung*, *integral calculator*, *math formula solution simulato*, *math game*, *asah otak matematika*, *math master*, *geogebra*, *math pieces*, *auto math*, *mathway*, *math expert*, *mathematics mentor*, *pintar cerdas matematika*, *rumus free*, dan lainnya.

Pada perolehan aplikasi pembuka dokumen, kami mengelompokkan berbagai *software* di dalam android yang berfungsi sebagai pembuka dokumen, meliputi: *WPS office*, *Kingsoft Office*, *adobe reader*, *PDF reader*, *Microsoft Word*, *Polaris Office*, *Microsoft office*, *Microsoft excel*, *office suite*, *doc to go*, *Microsoft powerpoint*, dan lainnya. Pada perolehan aplikasi google, kami mengelompokkan berbagai *software* yang berkaitan dengan mesin pencari google, seperti: *google search*, *google translate*, *google book*, dan lainnya. Pada perolehan aplikasi kalkulator, kami mengelompokkan berbagai *software* yang digunakan untuk menghitung, seperti: kalkulator biasa dan kalkulator ilmiah. Pada perolehan aplikasi lain-lain, kami mengelompokkan berbagai *software* android yang meraih angka perolehan paling sedikit dan bukan termasuk 9 perolehan terbanyak dari aplikasi *software* android yang disebutkan.

Sebagaimana sudah disebutkan bahwa jumlah responden sebanyak 235 orang mahasiswa aktif, di sana terlihat beragam perihal responden menyebutkan *software* berbasis android yang menjadi penunjang perkuliahan. Secara keseluruhan, justru ditemukan fakta bahwa hampir semua responden aktif menggunakan berbagai *software* berbasis android. Walaupun setelah dirinci atau dideskripsikan terlihat bahwasanya pemilihan dan penggunaan *software* berbasis android yang spesifik bidang matematika masih relatif sedikit. Banyak faktor yang menjadi penyebab, salah satunya adalah faktor ‘awam’ dalam menggunakan *software* berbasis matematika.

3. Ada pernyataan: “ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR DALAM PERKULIAHAN, MITOS ATAU FAKTA?” Jelaskan jawaban Anda!

Secara umum, mayoritas responden menjawab “fakta” bahwa android sebagai media belajar. Responden memaparkan bahwa berbagai *software* berbasis android sangat membantu menyebarkan informasi melalui aplikasi media sosial, memudahkan menyelesaikan tugas dengan menggunakan aplikasi matematika, dan penunjang aplikasi lainnya sebagai pembuka dokumen serta mesin pencari informasi.

Semakin canggihnya teknologi, menjadikan mahasiswa program studi Pendidikan Matematika jenjang S1 berpikir kreatif untuk memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada di dalam *smartphone* android dalam segala hal, dimana pun, dan kapan pun. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa responden yang menjawab “fakta” telah merasakan manfaat android sebagai media belajar, karena sangat memudahkan dan membantu responden dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan materi yang belum dimengerti.

Secara keseluruhan, responden menyatakan fakta perihal pernyataan “Android Sebagai Media Belajar Dalam Perkuliahan”. Hal ini sebetulnya sebuah ungkapan tidak langsung atas penerimaan materi dalam perkuliahan yang secara umum diterima oleh responden berupa pembelajaran dalam bentuk *konvensional*. Praktik pembelajaran *konvensional* senantiasa menjadikan pendidik sebagai satu-satunya pusat informasi, sehingga komunikasi yang terjadi relatif hanya satu arah, yaitu dari pendidik ke peserta didik. Menurut Rooijokkers (2003:73), “Bentuk pembelajaran konvensional terbagi menjadi tiga kategori, yaitu pengajar memberi tahu, pengajar mengadakan kontak dengan murid, dan pengajar memberi tugas”. Dengan pembelajaran *konvensional*, pendidik dituntut untuk sekadar melakukan kontak dengan peserta didik atau sekadar memberi tugas, karena setiap peserta didik hanya mendengarkan dan menerima semua informasi yang diberikan oleh pendidik. Dalam penelitian ini, pembelajaran *konvensional* yang dilaksanakan secara umum berupa kegiatan metode ekspositori dan diskusi kelompok.

Beberapa pernyataan dari responden betul-betul tegas bahwasanya *smartphone* berbasis android secara nyata menjadi media penunjang perkuliahan. Dengan *smartphone* berbasis android, responden dimanjakan dengan mudahnya mencari bahkan mengeksplorasi beragam informasi seputar tugas yang diterima dalam kegiatan perkuliahan. Secara langsung maupun tidak langsung, berbagai *software* dalam android berhasil menjadi perantara atau penghubung antara pendidik dan peserta didik. Beberapa materi perkuliahan yang awalnya abstrak bagi responden dapat dijadikan jauh lebih konkret melalui bantuan *software* dalam android, walaupun sekadar mencari di mesin pencari google. Hal ini juga sejalan dengan penelitian tentang alat peraga dalam pembelajaran matematika yang memudahkan dalam hal memahami materi pelajaran. Sebagaimana Binangun dan Hakim (2016) yang menyatakan penelitian pengaruh penggunaan alat peraga jam sudut terhadap hasil belajar matematika ini berhasil menjadikan materi pelajaran lebih konkrit. Dengan kata lain, alat peraga apapun bentuknya manakala dipilih dan digunakan secara bijaksana, akan memberi dampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui penelitian ini, akhirnya terungkap fakta bahwasanya media digital berupa *software* yang terpasang di android dapat digunakan untuk *mobile* pelaksanaan perkuliahan. Hal ini yang terjadi di wilayah responden penelitian, yaitu program studi S1 Pendidikan Matematika. Selain itu, hal lain yang menjadi salah satu hasil penelitian ini adalah mahasiswa mampu aktif dan kreatif mencari media belajar yang *instant* dan sifatnya digital berupa *software* yang terpasang di

android, untuk dapat secara *mobile* digunakan dalam aktivitas perkuliahan. Hal inilah yang secara bertahap sedang dilaksanakan. Bagian akhir dalam penelitian ini diperoleh temuan hasil penelitian berupa belum banyak *software* eksak yang menjadi penunjang perkuliahan, khususnya untuk kelompok Mata Kuliah Khusus, seperti: trigonometri, aljabar, kalkulus, dan sebagainya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa *smartphone* berbasis android digunakan dalam perkuliahan. Kemudian, beragam *software* yang ada di dalam android dirasakan sangat bermanfaat bagi responden. Dengan demikian, android sebagai media belajar dalam perkuliahan, adalah sebuah fakta. Dengan kata lain, media digital berupa *software* yang terpasang di *smartphone* berbasis android dapat digunakan untuk *mobile* pelaksanaan perkuliahan, khususnya oleh mahasiswa program studi S1 Pendidikan Matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti berharap kualitas mutu dan proses perkuliahan dapat terus maju secara dinamis seiring dengan kemajuan teknologi. Peneliti juga berharap agar dari pihak civitas akademika untuk hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan sebaik-baiknya dalam upaya secara *kontinu* memperbaiki kualitas proses perkuliahan. Melalui hasil penelitian ini juga, beberapa saran disampaikan, diantaranya bagi para peneliti lain, penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa satu angkatan saja, generalisasi hanya berlaku bagi subjek yang memiliki karakteristik sama dengan subjek pada penelitian ini. Dengan demikian dapat dilakukan penelitian serupa untuk subjek berbeda namun tetap dengan mengangkat tema yang sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Binangun, H. H. dan Hakim, A. R. 2016. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2): 204-214.
- Juraman, S. R. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Didownload dari media.neliti.com.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rakhmat. J. 1998. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Rooijokkers. 2003. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo.