



Persepsi Mahasiswa Terhadap *Mobile learning* Berbasis Android

Sulia Ningsih
Program Studi Teknologi Pendidikan
FKIP - Universitas Baturaja
sulia2833@gmail.com

Abstract

This research based on the use of android is inseparable from human life, including students. Android primer become a necessity as well as human needs will eat, clothing and shelter. The research aims to review the perception of a student of mobile learning based on android; in course of study educational technology FKIP Baturaja University who viewed from: 1) Student understanding of mobile learning an android; 2) Benefits android in learning student; 3) Readiness student in the use of mobile learning based on android. The research is descriptive quantitative research. The research are students course of study technology education academic year 2019 / 2018. The survey an instrument used that have been analyzed using a technique descriptive analysis. This research result indicates 72,97 understand mobile learning based android, 75,67 % know mobile benefits learning based android and 81,08 % said readiness as of mobile learning based android. The results of the analysis must provide an adequate decision lecturers to important to use mobile learning android based on learning in the study technology education.

Keywords: *E-Learning, Mobile Learning, Android*

Article Info

Naskah Diterima :
2019-03-11

Naskah Direvisi:
2019-04-04

Naskah Disetujui:
2019-04-26

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi penggunaan android yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, termasuk mahasiswa. Android menjadi kebutuhan primer seperti halnya kebutuhan manusia akan makan, pakaian dan tempat tinggal. Penelitian bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Baturaja yang dilihat dari: 1) Pemahaman mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android; 2) Manfaat android dalam pembelajaran mahasiswa; 3) Kesiapan mahasiswa dalam penggunaan *mobile learning* berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan tahun akademik 2018/2019. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan 72,97% memahami *mobile learning* berbasis android, 75,67% mengetahui manfaat *mobile learning* berbasis android dan 81,08% menyatakan kesiapan pada penggunaan *mobile learning* berbasis android. Hasil analisis tersebut memberikan informasi yang cukup penting pada keputusan dosen untuk menggunakan *mobile learning* berbasis android pada pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan.

Kata Kunci: *E-Learning, Mobile Learning, Android*

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan IPTEK di dunia membawa perubahan peradaban baru yang sangat pesat di berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Lahirnya berbagai macam platform semakin memudahkan manusia untuk mencari informasi dan berkomunikasi. Semakin berkembangnya teknologi memberikan dampak positif untuk pendidikan Indonesia. Sebetulnya pendidikan di Indonesia sendiri telah banyak mengalami inovasi dari tahun ke tahun dalam bentuk sarana prasarana yang digunakan untuk memperlancar jalannya kegiatan belajar mengajar maupun keseluruhan sistem pendidikan. Tujuannya agar pendidikan menjadi lebih efektif, efisien dan menarik bagi peserta didik dan pendidik.

Teknologi pendidikan berupaya memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, masalah belajar dan pembelajaran dapat dipecahkan dalam setiap aktivitas pendidikan. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit (Kusnandi & Sutjipto, 2011).

Awalnya komputer berbentuk PC (*Personal Computer*) atau *desktop* menjadi alat utama pelaksanaan *e-learning*. Kelas virtual atau lebih dikenal dengan *e-learning*, merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran. Berbagai layanan *e-learning* telah tersedia baik yang dikelola mandiri oleh institusi dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) maupun yang disediakan

secara bebas oleh pihak ketiga. (Saifuddin, 2017).

Namun pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* tidak hanya terbatas pada penggunaan komputer saja, dengan pemanfaatan komunikasi pada perangkat bergerak memungkinkan pengembangan fitur *e-learning*. Dengan menggunakan *web mobile*, aplikasi *e-learning* dapat diakses melalui *mobile browser* dengan menggunakan koneksi internet. (Belina & Batubara, 2013). *Mobile browser* yang dimaksud disini adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Teknologi internet menjadi sebuah kecenderungan baru yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara *mobile*. Akses layanan internet saat ini tidak hanya terbatas pada komputer dan laptop, tetapi internet dapat diakses dari perangkat *mobile* ketika jaringan tersedia. Kombinasi teknologi telekomunikasi dan internet memungkinkan pengembangan sistem *mobile learning* (Thohari, Satoto, & Martono, 2013).

Hal ini tentu saja didasari pada pengguna *smartphone* yang semakin luas dan hampir tersebar pada setiap aspek tingkatan umur. Salah satu produk teknologi yang sekarang banyak digunakan mampu menembus pasar dunia adalah *smartphone*. Jumlah *smartphone* yang digunakan disuluh dunia berjumlah sekita 1,7 miliar *smartphone*, sedangkan total penduduk dunia adalah 6 miliar (Higgins & Shudong, 2012), hampir menyentuh angka 30 % dari total penduduk dunia. Hal tersebut tentu saja menjadi potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis khususnya pembelajaran berbasis *mobile* atau *m-learning*.

Potensi pengembangan aplikasi menambah banyaknya masyarakat yang menggunakan *smartphone* (Demidowich et al., 2012), hal tersebut berpotensi dapat digunakan untuk mendukung aktivitas

pendidikan dan pembelajaran salah satunya adalah *mobile learning* (Chao, Parker & Howcort, 2011). Penetrasi pengguna internet dan juga *mobile* didominasi oleh kalangan usia muda, sehingga pemanfaatan piranti *mobile* untuk kegiatan pembelajaran menjadi memungkinkan (Sulisworo, Jauhari, & Firdausy, 2014).

Mahasiswa sebagai peserta didik merupakan kelompok masyarakat yang pada umumnya mengikuti tren perkembangan teknologi terbaru hal ini *smartphone*, baik konten maupun fungsinya yang selama ini masih didominasi oleh konten hiburan. Data yang diperoleh dari *website gs.statcounter.com* menunjukkan persentase pengguna sistem operasi *mobile* Android di dunia selama satu tahun terakhir unggul dengan nilai 52,98% per Juni 2014 dibandingkan sistem operasi lainnya. Isu inilah yang menjadikan *smartphone* menjadi pilihan terbaik dalam pengaplikasian *mobile e-learning* ini dikarenakan kehandalan *smartphone* yang hampir sama dengan komputer serta cara penggunaannya sudah lebih dikenal oleh masyarakat dibandingkan dengan komputer.

Program studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi yang memiliki karakteristik dalam penggunaan dan pemanfaatan semua jenis media dalam menjalankan berbagai macam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Hal ini juga berlaku di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Baturaja. Prodi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Baturaja dituntut untuk lebih peka terhadap perkembangan teknologi termasuk pembelajaran berbasis *e-learning*.

Program Studi Teknologi Pendidikan telah menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Aplikasi Edmodo dan *website* adalah media berbasis ICT yang

digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh Dosen di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan. Dalam upaya pengembangan model pedagogi dan mutu pembelajaran dengan penerapan *e-learning* lebih jauh, maka dalam hal ini akan diidentifikasi, dikaji, dan ditelaah lebih jauh mengenai persepsi mahasiswa mengenai *mobile learning* berbasis android.

Berangkat dari asumsi mengenai peluang inovasi dan variasi *e-learning* melalui pembelajaran *mobile learning* berbasis android, maka perlu untuk dikaji lebih dalam dengan melihat sejauh mana pengetahuan mahasiswa mengenai pemahaman, kesiapan dan fasilitas yang ada dalam mendukung pelaksanaan *mobile learning* berbasis android, sehingga dapat diketahui tindakan selanjutnya untuk melakukan pemanfaatan atau pengembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja terhadap *mobile learning* berbasis android.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. *E-learning*

E-learning atau *electronic learning* saat ini menjadi tren pada bidang pendidikan dan pembelajaran. Secara terminologis, *e-learning* dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Selanjutnya (Michael, 2013) menjelaskan bahwa pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Lebih lanjut Rosenberg (2001) menjelaskan bahwa *e-learning* sebagai salah satu bentuk inovasi pada bidang pendidikan dan pembelajaran memiliki

karakteristik khusus, yaitu bersifat jaringan, yaitu memiliki kemampuan memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan *sharing* pembelajaran dan informasi.

Sedangkan pendapat lain mengenai karakteristik *e-learning* menurut Nursalam (2008) adalah sebagai berikut :

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer
3. *Self learning materials*.
4. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

2. Mobile learning

Mobile learning adalah perpaduan atau kombinasi antara *E-learning* dan *Mobile Computing* yang dapat mengakses suatu aplikasi pembelajaran kapanpun (*anytime*) dan dimanapun (*anywhere*) (Thohari, Satoto, & Martono, 2013). *M-learning* adalah bagian tujuan *e-learning* yang memberikan peluang yang lebih luas secara *mobile* dan kemampuan yang lebih pada siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian *m-learning* dapat didefinisikan secara berbeda dengan *e-learning* terkait dengan mobilitas peserta didik sebagai pembelajar. Pembelajaran dapat terjadi ketika pembelajar mengambil keuntungan dari peluang-peluang belajar yang diberikan oleh teknologi *mobile* (Sulisworo, Jauhari, & Firdausy, 2014).

Pertumbuhan ini ditunjang karena kelebihan *handset* berbasis *Android* yang memiliki kemampuan *multitasking* yang lebih baik, serta harga *handset* yang semakin terjangkau. Sistem operasi *Android*, dimana ponsel yang menggunakan O.S. *Android* memiliki beberapa kelebihan dibanding sistem lain, baik dari segi *hardware* maupun *software*

yang diklaim *open source* (Prabowo, Setiawan, & Prakoso, 2013). *Android* merupakan sebuah sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mirip dengan sistem operasi *Linux*, namun telah dimodifikasi. (Matlubah, Anekawati, & Ngadi, 2016).

3. Android

Android adalah sistem operasi yang untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. (Listyorini, 2013).

Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa *Android* sebagai sistem operasi pada perangkat *mobile* atau *smartphone* memiliki fitur-fitur, sebagai berikut :

- a. *Framework* aplikasi, memungkinkan daur ulang dan penggantian komponen.
- b. *Browser* terintegrasi berbasis engine *Open Source WebKit* yang juga digunakan di *browser iPhone* dan *Nokia S60v3*.
- c. Rancangan *handset. Platform* disesuaikan dengan kebutuhan *VGA (Video Graphics Adapter)* yang lebih besar, *library* grafik 2D dan 3D yang berdasarkan pada spesifikasi *OpenGL ES 1.0* serta *layout smartphone* yang tradisional.
- d. *Multi-touch. Android* memiliki dukungan bawaan untuk *multi-touch* yang tersedia pada *handset* terbaru seperti *HTC Hero*.

- e. Dukungan *hardware* tambahan. *Android* mendukung penggunaan kamera, layar sentuh, *GPS (Global Positioning System)*, pengukur kecepatan, magnetometer, akselerasi 2D *bit blits* (dengan orientasi *hardware*, *scaling*, konversi format piksel) dan akselerasi grafis 3D.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Penelitian diskriptif adalah penelitian mendiskripsikan hal-hal yang saat ini berlaku, sedangkan menurut jenis data dan cara pengolahannya yang angka dan dianalisis menggunakan uji statistik maka digolongkan dalam penelitian kuantitatif. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase.

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan September 2018 di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. Variabel penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android. Persepsi mahasiswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pandangan mahasiswa di dalam menginterpretasi, menerjemahkan, atau memahami *e-learning* berbasis android sehingga berimplikasi terhadap proses pencapaian dari tujuan pembelajaran.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang masih aktif menempuh mata kuliah pada tahun Akademik 2018/2018 berjumlah 125 orang. Sampel penelitian ini diambil 30% dari jumlah populasi yaitu 37 orang mahasiswa.

Pada penelitian ini, instrumen

penelitian yang digunakan berupa angket tertutup berisi daftar pertanyaan dengan berbagai alternatif jawaban yang didasarkan pada skala likert. Data hasil penelitian mendeskripsikan tentang 1) Pemahaman mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android; 2) Manfaat android dalam pembelajaran mahasiswa; 3) Kesiapan mahasiswa dalam penggunaan *mobile learning* berbasis android.

Instrumen angket yang akan digunakan dalam pengambilan data yang sebenarnya diujicobakan kepada kelompok lain dengan maksud untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen.

Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengolah data angket dengan menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang selanjutnya dimaknai. Untuk mendiskripsikan data penelitian digunakan mean ideal dan standar deviasi ideal sebagai acuan kriteria. Data kuantitatif dalam sebaran skor diklarifikasikan dalam bentuk tabel distribusi untuk melihat kecenderungan masing-masing skor dengan cara menggunakan mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (SD_i) dari subyek penelitian. Dari harga-harga tersebut dapat dikategorikan dalam lima klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1
Rumus Menentukan Kelas Interval

Kelas Interval	Kategori
$(M_i + 1,50 SD_i) < X$	Sangat Baik
$(M_i + 0,50 SD_i) < X \leq (M_i + 1,50 SD_i)$	Baik
$(M_i - 0,50 SD_i) < X \leq (M_i + 0,50 SD_i)$	Cukup
$(M_i - 1,50 SD_i) < X \leq (M_i - 0,50 SD_i)$	Kurang Baik

- 0,50 SDi)	
$X \leq (M - 1,50 \text{ SDi})$	Tidak Baik

(Azwar 2015)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari angket yang telah disebar kepada 37 responden kemudian diperoleh hasil analisis data sebagai berikut:

1) Pemahaman mahasiswa tentang *Mobile learning* Berbasis Android

Pemahaman mahasiswa tentang sistem *mobile learning* berbasis android diukur melalui angket yang berisi 20 pernyataan menggunakan skala *likert* dengan skor 1 sampai 4, sehingga dapat diketahui nilai-nilai parameter idealnya sebagai berikut:

Skor minimum ideal = $20 \times 1 = 20$

Skor maksimum ideal = $20 \times 4 = 80$

Nilai rata-rata ideal (M_i) = $(80 + 20) / 2 = 50$

Nilai standar deviasi ideal (SD_i) = $(80 - 20) / 6 = 10$

Untuk mengetahui kecenderungan skor variabel pemahaman mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android didapatkan hasil kelas interval berikut.

Tabel 2
Kelas Interval

Kelas Interval	Kategori
$X > 65$	Sangat Paham
$55 < X \leq 65$	Paham
$45 < X \leq 55$	Cukup Paham
$35 < X \leq 45$	Kurang Paham
$X < 35$	Tidak Paham

Analisis pemahaman mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android

secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Pemahaman Mahasiswa Terhadap *Mobile learning* Berbasis Android

Interval	Kategori	F	%
$X > 65$	Sangat Paham	0	0%
$55 < X \leq 65$	Paham	27	72,97%
$45 < X \leq 55$	Cukup Paham	10	27,03%
$35 < X \leq 45$	Kurang Paham	0	0%
$X < 35$	Tidak Paham	0	0%
JUMLAH		37	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa Persepsi mahasiswa berkaitan dengan pemahaman terhadap *mobile learning* berada pada kategori *baik* dengan frekuensi 27 dan presentase 72,97%. Selebihnya pada kategori *cukup baik* diperoleh frekuensi sebesar 10 dengan presentase 27,03%, pada kategori *sangat baik dan kurang baik* diperoleh frekuensi masing-masing sebesar 0 dengan presentase 0%.

2. Manfaat Android dalam pembelajaran Mahasiswa

Persepsi mahasiswa terhadap manfaat *mobile learning* berbasis android diukur melalui angket yang berisi 12 pernyataan menggunakan skala *likert* dengan skor 1 sampai 4, sehingga dapat diketahui nilai-nilai parameter idealnya sebagai berikut:

Skor minimum ideal = $12 \times 1 = 12$
 Skor maksimum ideal = $12 \times 4 = 48$
 Nilai rata-rata ideal (Mi) = $(48 + 12) / 2 = 30$
 Nilai standar deviasi ideal (SDi) = $(48 - 12) / 6 = 6$

Untuk mengetahui kecenderungan skor variabel persepsi mahasiswa mengenai manfaat *mobile learning* berbasis android didapatkan hasil kelas interval berikut.

Tabel 4
Kelas Interval

Kelas Interval	Kategori
$X > 39$	Sangat Bermanfaat
$33 < X \leq 39$	Bermanfaat
$27 < X \leq 33$	Cukup Bermanfaat
$21 < X \leq 27$	Kurang Bermanfaat
$X < 21$	Tidak Paham

Analisis persepsi mahasiswa mengenai manfaat *mobile learning* berbasis android adalah sebagai berikut.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Persepsi Mahasiswa Mengenai Manfaat *Mobile learning* Berbasis Android

Interval	Kategori	F	%
$X > 39$	Sangat Bermanfaat	4	10,82
$33 < X \leq 39$	Bermanfaat	28	75,67
$27 < X \leq 33$	Cukup Bermanfaat	3	8,10
$21 < X \leq 27$	Kurang Bermanfaat	2	5,40
$X < 21$	Tidak Paham	0	0
JUMLAH		37	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap manfaat *mobile learning* berbasis android berada pada kategori *bermanfaat* dengan frekuensi 28 dan presentase 75,67%. Selanjutnya pada kategori *cukup baik* diperoleh frekuensi sebesar 3 dengan presentase 8,10%, pada kategori *sangat baik* diperoleh frekuensi 4 dengan persentase 10,82% dan *kurang baik* diperoleh frekuensi sebesar 2 dengan presentase 5,40%.

3. Persepsi mahasiswa tentang kesiapan mahasiswa menggunakan *mobile learning* berbasis android

Persepsi mahasiswa tentang kesiapan mahasiswa dalam menggunakan *mobile learning* berbasis android diukur melalui angket yang berisi 16 pernyataan menggunakan skala *likert* dengan skor 1 sampai 4, sehingga dapat diketahui nilai-nilai parameter idealnya sebagai berikut:

Skor minimum ideal = $16 \times 1 = 16$

Skor maksimum ideal = $16 \times 4 = 64$

Nilai rata-rata ideal (Mi) = $(64 + 16) / 2 = 40$

Nilai standar deviasi ideal (SDi) = $(64 - 16) / 6 = 8$

Untuk mengetahui kecenderungan skor variabel persepsi mahasiswa tentang kesiapan mahasiswa dalam menggunakan *mobile learning* berbasis android didapatkan hasil kelas interval berikut.

Tabel 6
Kelas Interval

Kelas Interval	Kategori
$X > 52$	Sangat Baik
$44 < X \leq 52$	Baik
$36 < X \leq 38,5$	Cukup Baik

$28 < X \leq 36$	Kurang Baik
$X < 28$	Tidak Baik

Analisis persepsi mahasiswa tentang kesiapan mahasiswa dalam menggunakan *mobile learning* berbasis android adalah sebagai berikut.

Tabel 7

Distribusi Frekuensi Persepsi Mahasiswa Tentang Kesiapan Mahasiswa Dalam Menggunakan *Mobile learning* Berbasis Android

Interval	Kategori	F	%
$X > 52$	Sangat Baik	4	10,82%
$44 < X \leq 52$	Baik	30	81,08%
$36 < X \leq 38,5$	Cukup Baik	3	8,11%
$28 < X \leq 36$	Kurang Baik	0	0 %
$X < 28$	Tidak Baik	0	0 %
JUMLAH		37	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kesiapan mahasiswa dalam menggunakan *mobile learning* berbasis android berada pada kategori *baik* dengan frekuensi 30 dan presentase 81,08%. Selebihnya pada kategori *cukup baik* diperoleh frekuensi sebesar 3 dengan presentase 8,11%, pada kategori *sangat baik* diperoleh frekuensi 4 dengan presentase 10,82%. Sedangkan untuk kategori kurang baik dan tidak baik dengan frekuensi 0 atau 0%.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap *mobile learning* berbasis android di Program Studi Teknologi Pendidikan adalah baik (positif) dilihat dari sisi sistem pemahaman, kebermanfaatan, dan kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa telah baik

memahami konsep dan manfaat *mobile learning* berbasis android. Mahasiswa juga telah memiliki fasilitas dan kesiapan yang baik dalam penggunaan *mobile learning* berbasis android.

Dari aspek pemahaman, mahasiswa memiliki pengetahuan yang baik dalam memahami *mobile learning* berbasis android. Mereka mengetahui bahwa *mobile learning* merupakan turunan dari *e-learning* dengan penggunaan media *mobile* yang berkaitan dengan *smarthphone* atau android.

Dari aspek manfaat, sebagian besar mahasiswa telah merasakan manfaat android membantu kegiatan pembelajaran mereka selama ini seperti memudahkan belajar, memberikan motivasi, dan membantu belajar. Hal ini mereka tuliskan pada tambahan kolom angket yang menyatakan bentuk penggunaan *web browser* dalam membantu referensi materi mata kuliah yang mereka pelajari.

Mobile learning sebagai urunan bagian dari *e-learning* pada hakikarnya memiliki manfaat yang hampir saya. *E-learning* membantu mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum masuk kelas, dengan mempelajari materi yang disediakan melalui *e-learning* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dengan *e-learning* berbeda dengan pembelajaran secara konvensional, dimana dalam pembelajaran dengan *e-learning* guru tidak berperan sebagai sumber informasi utama yang menyalurkan informasi kepada siswa (Jayawardana, 2017).

Dari aspek kesiapan, mahasiswa menyatakan kesiapan mereka untuk menggunakan *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran yang mereka lakukan kedepannya. Hal ini ditunjang dari mayoritas mahasiswa menggunakan

smarthphone android sebagai ponsel pribadi. Internet yang menjadi syarat utama dilaksanakannya pembelajaran ini menjadi catatan yang mereka ajukan untuk menunjang pembelajaran.

Temuan persepsi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran khususnya pengembangan pembelajaran *e-learning*. Persepsi seseorang terhadap *e-learning* mempengaruhi kemauan dalam menggunakannya atau tidak, dan kemudahan seseorang dalam menggunakan teknologi (*e-learning*) akan memberikan pengaruh pada sikap pengguna (Aziz, Al Musadieq, & Susilo, 2013).

E. KESIMPULAN

Sebanyak 72,97% mahasiswa memahami *mobile learning* berbasis android, 75,67% mengetahui manfaat *mobile learning* berbasis android, dan 81,08% menyatakan kesiapan dalam penggunaan *mobile learning* berbasis android.

Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan

bahwa persepsi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Baturaja terhadap *mobile learning* berbasis android tergolong positif atau baik. Hal ini memperlihatkan bahwa mahasiswa memahami konsep utama dan manfaat *mobile learning* berbasis android, serta memiliki kesiapan untuk penggunaan *mobile learning* berbasis android.

Meskipun temuan penelitian menyatakan persepsi mahasiswa positif atau baik terhadap *mobile learning* berbasis android, namun sebagai catatan bahwa mahasiswa masih terkendala mengenai akses internet yang kadang terbatas dimiliki oleh mahasiswa.

Dengan demikian, dosen di Universitas Baturaja, khususnya Program Studi Teknologi Pendidikan yang akan mengembangkan keilmuannya dapat menggunakan, memanfaatkan atau mengembangkan *mobile learning* berbasis android dalam pembelajaran. Hal ini juga dapat dijadikan variasi dan inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat memberikan semangat belajar mahasiswa, serta mampu membantu keterbatasan waktu dan tempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. L. (2013). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Kemanfaatan Pada Sikap Pengguna *E-learning* Survei Pada Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang Angkatan 2011. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(2).
- Azwar, S. (2015). Tes prestasi: Fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Belina, E., & Batubara, F. R. (2013). Perancangan dan implementasi aplikasi *e-learning* versi mobile berbasis android. *Singuda ensikom*, 4(3), 76-81.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemamfaatan *E-learning* dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2).
- Chao, J. T., Parker, K. R., & Fontana, A. (2011). Developing an interactive social media based learning environment. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 8(2011), 323-334.

- Demidowich, A. P., Lu, K., Tamler, R., & Bloomgarden, Z. (2012). An evaluation of diabetes self-management applications for Android smartphones. *Journal of telemedicine and telecare*, 18(4), 235-238.
- Higgins, M., & Shudong, W. (2012). Limitations of Mobile Phone Learning. *The Jalt CALL Journal*, 2(1), 1832-4215.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12-17.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan *mobile learning* mata kuliah sistem operasi berbasis android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30.
- Matlubah, H., Anekawati, A., & Ngadi. (2016). Aplikasi *Mobile learning* Berbasis Smartphone. *Jurnal Lensa*, 85-98.
- Michael, A. (2013). Michael Allen's Guide to *E-learning*. *Canada: John Wiley & Sons*.
- Nursalam, N., & Efendi, F. (2008). Pendidikan Dalam Keperawatan Education in Nursing.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Building successful online learning in your organization*. *McGrow Hill, New York, NY, USA*.
- Prabowo, I. J. K. G., Setiawan, A., & Prakoso, S. T. (2014). Pengembangan Sistem Mobile Journal Berbasis Android Untuk Referensi Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Fakultas Ekonomi UNY. *Program Kreativitas Mahasiswa-Karsa Cipta*.
- Saifuddin, M. F. (2018). *E-learning* dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102-109.
- Sulisworo, D., Jauhari, I., & Firdausy, K. (2014). Pengembangan Sistem Manajemen Pembelajaran Kooperatif Secara Mobile Berbasis Sistem Operasi Android. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3 (1), 56-63.
- Thohari, A. N. A., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2013). Pembuatan Aplikasi *Mobile learning* sebagai Sarana Pembelajaran di Lingkungan Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 1(2), 56-65.

www.gs.statcounter.com