

Volume 1 - Nomor 1, Oktober 2018, (43-51)

ISSN 2622-7908, e-ISSN 2622-7916

Available online at <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/mathematics>

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA PENDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS MUSAMUS

Andi Sitti Suhartini

Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Musamus

sitti.suhartini25@gmail.com

Etriana Meirista

Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Musamus

etrianameirista47@gmail.com

Khumaeroh Dwi Nur'aini

Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Universitas Musamus

khumaerohdwinuraini@gmail.com

Received: 3rd October 2018; Revised: 12th October 2018; Accepted: 21st October 2018

Abstrak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus yang berjumlah 210 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *convenience non probability sampling* dan diperoleh 78 mahasiswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara, kemudian data dari hasil kuesioner dianalisis menggunakan analisis korelasi dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Unmus, dimana terdapat hubungan dengan kategori “sedang” antara penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Unmus. Sumbangsih yang diberikan variabel penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar sebesar 27,2 %.

Kata Kunci: *Gadget*, Kemandirian Belajar.

THE INFLUENCE OF GADGET USAGE ON STUDENT INDEPENDENCE LEARNING IN MATHEMATICS EDUCATION DEPARTMENT OF MUSAMUS UNIVERSITY

Abstract: This study aims to determine the significance of the influence of gadget usage on student independence learning in Mathematics Education Department of Musamus University. This research is quatitative research. The population in this study was students of Mathematics Education of Musamus University amounted to 210 students. Sampling technique used is convenience non probability sampling technique and obtained 78 students as sample. Data collection techniques used

were questionnaire and interview, then the data from the questionnaire were analyzed using simple correlation and linear regression analysis. The result of the research shows that there is influence of gadgets usage on the independence learning of students in Mathematics Education of Musamus University, in which there is a relationship between the "medium" category between gadgets usage and the independence learning of students in Mathematics Education of Musamus University. Contribution given by gadget usage variable to the independence of learning as 27.2%.

Keywords: Gadget, Independence Learning

How to Cite: Suhartini, A.S., Meirista, E., & Nur'aini, K. D. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Musamus. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(1), 43-51.

PENDAHULUAN

Perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya, masa depan yang kian tidak menentu dengan berbagai tantangan yang akan dihadapi oleh umat manusia pada abad ke-22 memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan dan teknik pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2014:4). Hal tersebut menjadi kewajiban moral seorang pendidik untuk kemudian memacu peserta didik agar dapat bersikap inovatif, menjadi lebih kreatif, adaptif, dan fleksibel dalam menghadapi kehidupan sehari-hari sebagai implikasi dari proses belajar.

Belajar bisa dilakukan dimana saja, baik di lembaga formal, nonformal, lingkungan hidup, hingga internet dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* merupakan bahasa Inggris dari gawai namun kemudian masyarakat lebih banyak menggunakan kata *gadget* dalam memaknai gawai. Menurut Ma'ruf (Al-Ayouby, 2017:31) *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Berdasarkan definisi tersebut ada beberapa teknologi yang termasuk kedalam kategori *gadget*, yakni laptop dan *smartphone* yang paling banyak ditemui dewasa ini.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang membahas mengenai pendidikan nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu tujuan dari pendidikan nasional dalam Undang-undang tersebut ialah mewujudkan kemandirian pada tiap individu. Jika dikaitkan dengan dunia pendidikan, maka yang dimaksud adalah kemandirian belajar.

Kemandirian belajar menurut Brookfield (2000:130) merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya. Teguh berpendapat bahwa kemandirian belajar adalah kondisi aktivitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain. Memiliki kemauan serta bertanggung jawab sendiri dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Kemandirian belajar akan terwujud apabila siswa aktif mengontrol sendiri segala sesuatu yang dikerjakan, mengevaluasi dan selanjutnya merencanakan sesuatu yang

lebih dalam pembelajaran yang dilalui dan siswa juga mau aktif dalam proses pembelajarannya.

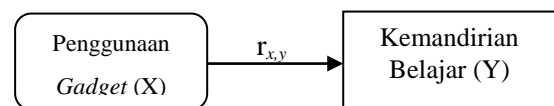
Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Penulis terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Musamus, Angkatan 2015-2017 diketahui bahwa 94,62% menggunakan *gadget* dan terhubung aktif dengan internet. Artinya hampir semua mahasiswa Pendidikan Matematika di Universitas Musamus angkatan 2015-2017 menggunakan *gadget*. Hal ini “harus”nya berdampak baik mengingat melalui *gadget* setiap orang dapat mengakses informasi lebih banyak, dan sebagai calon guru tentu sarana positif ini harus dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Buku merupakan salah satu sumber utama yang sering digunakan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan intelektualnya, namun sangat disayangkan akses ketersediaan buku terutama buku yang berkaitan langsung mengenai mata kuliah masih sangat kurang. Demikian pula yang terjadi pada mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Unmus, berdasarkan hasil survei, peneliti menemukan hanya 32,25% dari mahasiswa yang memiliki buku, 91,4% memiliki fotokopi sumber belajar dari beberapa bagian buku, serta sisanya hanya berbekal catatan saat perkuliahan. Hal yang sama ditemukan dari hasil observasi yang dilakukan oleh Kursiwi (2016) ditemukan bahwa hampir semua mahasiswa menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *gadget* ada ekspektasi bahwa hal ini bukanlah masalah yang cukup besar, mengingat begitu banyak sumber belajar yang tersedia di internet yang dapat mahasiswa peroleh hanya dengan berbekal *gadget* dan akses internet, sehingga

kemandirian mahasiswa dalam belajar dapat diharapkan masih dalam kondisi *balance* dengan adanya *gadget*. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Musamus.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto*. Tujuan penelitian ini untuk melihat adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Musamus. Adapun desain dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Musamus pada semester genal tahun ajaran 2017/2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Musamus, yang terdiri dari angkatan 2013, 2014, 2015, 2016, dan 2017 dengan total mahasiswa 210.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *convenience non probability sampling* yakni berupa pengambilan sampel berdasarkan kebutuhan dan kemudahan akses terhadap subjek yang diteliti, dalam hal ini mengingat adanya jadwal kuliah mahasiswa yang mengambil mata kuliah semester lain akan sulit ditemui dalam kelas sebenarnya. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 78 mahasiswa yang

terdiri dari mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus angkatan 2015, 2016 dan 2017 berturut-turut sebanyak 26 orang, 25 orang dan 27 orang.

Instrumen pengumpulan data yakni dengan menggunakan kuesioner/angket dan lembar wawancara sebagai pendukung. Skala pada lembar kuesioner/angket menggunakan skala *semantic differensial*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar yaitu menggunakan teknik survei dan wawancara.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan deskripsi tentang variabel berdasarkan skor jawaban responden terhadap kuesioner yang dibagikan. Adapun skala yang digunakan dalam menjawab kuesioner yaitu skala semantik differensial dengan jawaban “sangat setuju” diwakili oleh angka 8 dan “tidak setuju” diwakili oleh angka 0. Untuk menambahkan deskripsi data dilakukan wawancara terhadap beberapa responden.

Pada data skor penggunaan *gadget* terdapat 22 butir pernyataan sehingga skor terendah yang diterima seorang siswa adalah 22 (1 x 22) sedangkan skor tertinggi adalah 198 (9 x 22). Jika dibagi empat kategori, maka diperoleh tingkatan penggunaan *gadget* sebagai berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Penggunaan Gadget

Interval Skor	Tingkatan
22 – 65	Rendah
66 – 109	Cukup
110 – 153	Sedang
154 – 198	Tinggi

Pada data skor kemandirian belajar terdapat 18 butir pernyataan sehingga skor terendah yang diterima seorang siswa adalah 18 (1 x 18) sedangkan skor tertinggi adalah 162 (9 x 18). Jika dibagi empat kategori, maka diperoleh tingkatan kemandirian belajar sebagai berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Kemandirian Belajar

Interval Skor	Tingkatan
18 – 53	Rendah
54 – 89	Cukup
90 – 125	Sedang
126 – 162	Tinggi

Analisis data statistik inferensial dilakukan tahap uji hipotesis dimana sebelum dilakukan tahap uji tersebut didahului tahap uji asumsi yakni uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, uji heteroskedastisitas dengan uji *glejser*, uji korelasi dengan uji korelasi *product-moment*, koefisien determinasi, dan analisis regresi sederhana menggunakan SPSS 21 dengan taraf signifikansi 5%.

Analisis koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel *X* dan variabel *Y* yang dibantu menggunakan SPSS 21. Analisis ini menggunakan uji korelasi *product-moment* (Margono, 2014) dengan rumus:

$$r_{x,y} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(1) Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

N = Jumlah Responden

X = Skor Variabel *X*

Y = Skor Variabel *Y*

Tabel 3. Nilai Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
--------------------	------------------

0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi ditentukan oleh rumus:

$$KD = (r^2) \times 100\% \quad (2)$$

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang dianalisis dengan menggunakan analisis regresi sederhana menggunakan SPSS 21 pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan adalah:

$$\hat{y} = a + bX + \varepsilon \quad (3)$$

Keterangan:

\hat{y} = Nilai peubah terikat (kemandirian belajar)

X = Nilai peubah bebas penggunaan *gadget*

a = Konstanta, penggalan y dari garis regresi, yaitu titik tempat garis

lurus

memotong sumbu y.

b = Koefisien regresi untuk X

ε = Error

Acuan pengambilan keputusan yang digunakan yakni dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05; jika nilai signifikansi < 0,05, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y; jika nilai signifikansi > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} ; jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y; jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi awal dikelompokkan data skor penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus.

Berdasarkan pengklasifikasian pada Tabel 1 maka gambaran responden berdasarkan tingkat penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Persentase Responden berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*

Tingkatan	Responden	Persentase
Rendah	0	0 %
Cukup	3	3,85 %
Sedang	61	78,2 %
Tinggi	14	17,95 %

Dari Tabel 4 diperoleh data bahwa dari 78 mahasiswa, hampir seluruhnya memiliki tingkat penggunaan *gadget* sedang yakni 78,2 %, sedangkan sisanya berada pada kategori cukup dan tinggi.

Berdasarkan pengklasifikasian pada Tabel 2 maka gambaran responden berdasarkan tingkat kemandirian belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Persentase Responden berdasarkan Tingkat Kemandirian Belajar

Tingkatan	Responden	Persentase
Rendah	0	0 %
Cukup	1	1,28 %
Sedang	55	70,51 %
Tinggi	22	28,21 %

Dari Tabel 5 diperoleh data bahwa dari 78 mahasiswa, sebagian besar memiliki tingkat kemandirian belajar sedang yakni 70,51% responden, sedangkan yang lain berada pada tingkatan cukup dan tinggi.

Sebelum dilakukan uji statistik inferensial, dilakukan uji prasyarat. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan diperoleh data signifikansi (Sig) untuk penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar (*self regulated learning*) adalah

1,00. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji heteroskedastis diperoleh bahwa nilai signifikansi (sig) untuk penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar sebesar 0,193. Sehingga kedua variabel tersebut memenuhi syarat agar tidak terjadi heteroskedastisitas dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji korelasi pada kedua variabel, berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai korelasi (*R*) pada variabel penggunaan *gadget* (*X*) terhadap kemandirian belajar (*Y*) mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus diperoleh sebesar $r = 0,522$. Uji korelasi pada masing-masing dimensi diperoleh hasil dalam Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Nilai Korelasi Dimensi Penggunaan Gadget

Dimensi	Nilai Korelasi	Kategori
Penggunaan <i>Gadget</i>	0,293	Rendah
Tujuan Penggunaan	0,494	Sedang
Sebagai Sumber Belajar	0,313	Rendah
Pemanfaatan Aplikasi	0,517	Sedang
Pemanfaatan Grup Belajar	0,210	Rendah
Sikap Pengguna	0,284	Rendah
Korelasi Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Kemandirian Belajar	0,522	Sedang

Berdasarkan nilai korelasi perdimensi, diperoleh korelasi dengan kategori sedang pada dimensi tujuan penggunaan yakni dalam hal belajar, mengerjakan tugas, dan mencari informasi tambahan. Pemanfaatan aplikasi juga memperoleh kategori sedang yakni dalam hal menggunakan *games* yang mengasah kemampuan matematika, video dan sebagainya untuk belajar. Kategori sedang menunjukkan adanya hubungan antar variabel yang memungkinkan data untuk diolah dan hasil data yang diperoleh dapat digeneralisasikan untuk populasi penelitian yaitu jurusan Pendidikan Matematika Unmus.

Koefisien determinasi yang dihitung Berdasarkan rumus $KD = (r^2) \times 100\%$ dengan nilai *r* sebesar 0,522 maka diperoleh nilai koefisien determinasi yakni 27,2%. Koefisien determinasi pada masing-masing dimensi diperoleh hasil dalam Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Koefisien Determinasi Dimensi Penggunaan Gadget

Dimensi	KD
Penggunaan <i>Gadget</i>	8,58 %
Tujuan Penggunaan	24,40 %
Sebagai Sumber Belajar	9,8 %
Pemanfaatan Aplikasi	26,72 %
Pemanfaatan Grup Belajar	4,41 %
Sikap Pengguna	8,06 %
KD Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Kemandirian Belajar	27,2 %

Berdasarkan koefisien determinasi perdimensi, diperoleh nilai terbesar pada pemanfaatan aplikasi dan tujuan penggunaan *gadget* yakni dalam hal belajar, mengerjakan tugas, dan mencari informasi tambahan. Mahasiswa Pendidikan Matematika cenderung menggunakan *gadget* dalam hal belajar saat memperoleh tugas dari dosen. Hal ini menimbulkan inisiatif mahasiswa dalam hal meregulasi sendiri pembelajaran dengan menggunakan *gadget* atau menimbulkan kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan SPSS 21 diperoleh persamaan regresi linear sebagai berikut:

$$\hat{y} = 57,76 + 0,447x \quad (4)$$

Dari persamaan di atas nilai konstanta 57,76 ini menandakan bahwa sebagian besar kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus sudah cukup baik. Koefisien $X_1 = 0,447$ mengindikasikan besarnya penambahan nilai kemandirian belajar siswa untuk setiap pertambahan penggunaan *gadget* dari seorang mahasiswa. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat

dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah data hasil angket yang telah dibagikan. Dari hasil perhitungan diperoleh data nilai t_{hitung} untuk penggunaan *gadget* adalah sebesar 5,3417 dan nilai t_{tabel} adalah 1,9916. Sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menandakan bahwa H_a pada hipotesis diterima (H_o ditolak). Artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus.

Pembahasan

Hasil penelitian ini ialah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan kemandirian belajar dengan hubungan sedang. Nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0,522 yang bermaksud bahwa data yang diperoleh dapat diolah dan hasilnya dapat digeneralisasi kepada populasi penelitian, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus.

Pengaruh penggunaan *gadget* terbesar berada pada dimensi penggunaan aplikasi dan tujuan penggunaan yakni untuk mengerjakan tugas dan mencari informasi tambahan. Hal ini didasarkan pada kecenderungan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dengan penggunaan aplikasi seperti video player yang memungkinkan mahasiswa dapat melihat langsung proses penyelesaian masalah yang ditemui dalam perkuliahan, dan aplikasi matematika lainnya pada *gadget* yang memudahkan mahasiswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap responden menunjukkan kecenderungan

penggunaan *gadget* untuk mencari tugas mata kuliah dikarenakan responden merasa lebih mudah menemukan jawaban dari permasalahan yang ditemui dengan mengakses materi melalui *gadget*. Adanya grup diskusi kelas juga menjadi sarana mahasiswa dalam hal mengingat tugas dan saling bertukar materi perkuliahan. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Mawardi (2014) yang menemukan bahwa mahasiswa dengan menggunakan *gadget* dapat mengeksplorasi berbagai sumber materi baik yang diakses sendiri melalui internet atau telah disiapkan oleh dosen melalui tautan ke alamat portal tertentu serta mahasiswa dapat melakukan pemecahan masalah melalui diskusi *online*. Adanya strategi dialogis yang terbentuk dalam komunikasi *online* memungkinkan mahasiswa melakukan pembelajaran kolaboratif, artikulatif dan reflektif.

Youtube menjadi salah satu situs yang banyak dikunjungi mahasiswa untuk melihat secara langsung proses penyelesaian masalah. Kelihaihan mahasiswa dalam menggunakan *gadget* serta kemudahan yang diperoleh membuat mahasiswa dapat meregulasi sendiri proses pembelajarannya. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyansyah (2017) yang menunjukkan peningkatan kemandirian belajar melalui pembelajaran berbasis *e-learning* didukung oleh suasana pembelajaran *e-learning* yang santai dan menyenangkan dikarenakan mahasiswa sudah memahami dan lihai dalam menggunakan tutorial *e-learning*.

Responden juga merasa lebih nyaman dengan *gadget* yang bersifat fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat mencari materi atau mengerjakan tugas kapan saja dan dimana saja. Mulyayunita (2016) dalam penelitiannya

menemukan bahwa dengan adanya sistem pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja menjadikan seseorang dapat belajar secara mandiri karena tidak menjadikan pengajar sebagai sumber belajar tunggal.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Unmus utamanya dalam hal meregulasi pekerjaan tugas mata kuliah melalui penggunaan aplikasi-aplikasi yang dapat menunjukkan proses pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi dalam hal belajar secara otomatis meningkatkan kemandirian belajar responden.

Penelitian ini telah dilakukan secara optimal, namun dari segi teknis tidak dilakukan kontrol terhadap faktor internal mahasiswa. Sehingga besar kemungkinan faktor internal seperti sikap bertanggung jawab, kesadaran hak dan kewajiban, kedewasaan diri, motivasi, kesadaran atau disiplin diri menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar seseorang. Selain itu, kemungkinan ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemandirian belajar mahasiswa namun tidak dibahas dalam penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Unmus, dimana terdapat hubungan dengan kategori “sedang” antara penggunaan *gadget* dan kemandirian belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Unmus.

Sumbangsih yang diberikan variabel penggunaan *gadget* terhadap kemandirian belajar sebesar 27,2 % yang dikategorikan sedang mengingat terdapat faktor lain seperti faktor internal yang dapat lebih banyak memengaruhi kemandirian belajar.

Dimensi penggunaan *gadget* yang lebih banyak menyumbang pengaruh kemandirian belajar adalah tujuan penggunaannya yakni dalam hal belajar, mengerjakan tugas mencari informasi tambahan, dan pemanfaatan aplikasi untuk pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan peneliti antara lain: (a) bagi peneliti selanjutnya; hendaknya memilih waktu yang tepat saat pengambilan data agar jawaban responden atas instrumen yang diberikan dapat memberikan hasil yang lebih baik; (b) menambah variabel bebas lainnya yang dapat memengaruhi kemandirian belajar berdasarkan pendapat para ahli. Bagi mahasiswa untuk selalu mengevaluasi pemanfaatan *gadget* dan kemandirian diri dalam belajar sehingga tidak menghabiskan waktu dengan *gadget* hanya untuk hal yang sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Brookfield, S.D. 2000. *Understanding and Facilitating Adult Learning*. San Fransisco: Josey-bass Publisher.
- Kursiwi. (2016). Skripsi. Dalam *Dampak Penggunaan Gadget terhadap*

- Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Mawardi. (2014). Keefektifan Desain Pembelajaran berbasis E-Learning dalam Menumbuhkan Kemandirian dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Seminar Nasional.* Diambil kembali dari <http://www.media.neliti.com>
- Mulyayunita, A., Sessu, A., & Perbowo, S. K. (2016, Oktober). Pengaruh Penerapan E-Learning Quipper School terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SMA Negeri 109 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Matematika.*
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 Tahun 2003.* Jakarta: Sekretariat Negara.
- Setyansyah, R. K., & Suprpto, E. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Kuliah Kalkulus Differensial. *Jurnal: Apotema, 3(2).*
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.