

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER
TERHADAP SIKAP MAHASISWA
PADA M. K. PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN
DI AKADEMI ILMU KOMPUTER AKBA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

**R A T N A W A T I
P1403206002**

Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk diajukan dalam Ujian Tesis

Menyetujui
Komisi Penasihat,

Prof. DR. Thayeb Manrihu
Ketua

Prof.DR. Muh. Asfah Rahman, M.Ed.Ph.d
Anggota

Ketua Program Studi Komunikasi

DR. A. Alimuddin Unde, M.Si.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, maka dalam hal ini peran komunikasi sangat diperlukan. Dengan kata lain, tidak ada perilaku pendidikan yang tidak disebabkan oleh komunikasi.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari narasumber melalui saluran / media tertentu ke penerima pesan. Menurut Briggs (1977), media berarti sarana fisik untuk penyampaian materi seperti buku, video, slide film, komputer , dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Saat ini, teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya media komunikasi. Dampak dari perkembangan ini juga dirasakan oleh dunia pendidikan yaitu semakin banyaknya media pembelajaran yang tersedia dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari dosen kepada mahasiswa atau sebaliknya. Diharapkan

dengan menggunakan media komunikasi ini, proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Angkowo dan Kosasi (2007:11) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu media berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian.

Penggunaan media komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer – Assisted Instruction – CAI, atau Computer- Assisted Learning, CAL*). Dilihat dari situasi belajar di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI dapat berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi dan permainan.

Penggunaan media komputer pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar telah terlaksana sesuai dengan program yang telah tentukan oleh institusi tersebut (Hasil pengamatan langsung, sejak 2002). Beberapa mata kuliah telah menggunakan alat bantu komputer, baik yang berbasis program maupun mata kuliah umum, termasuk mata kuliah Pengembangan Kepribadian. Dari hasil akhir yang diperoleh belum memadai (hasil pengamatan dosen pengajar dan wawancara dengan dosen mata kuliah lain, 2007-2008). Untuk mata kuliah Pengembangan kepribadian hasil akhir yang diperoleh setelah menggunakan media

komputer dalam proses pembelajaran bukan hanya untuk pencapaian ranah kognitif dan psikomotorik saja tetapi yang juga ingin dicapai adalah ranah afektif serta behaviour.

Berdasarkan hasil akhir belajar mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah ini, yaitu 65% memperoleh nilai baik, 30% memperoleh nilai sedang dan 5% nilai rendah. Hal ini masih dianggap kurang oleh dosen sebab hasil yang diharapkan dari mata kuliah tersebut adalah 70% ke atas barulah dianggap memenuhi kriteria belajar yang diharapkan terutama dalam pengaplikasiannya dalam kehidupan mahasiswa sehari-hari (hasil pengamatan dosen pengajar, 2007-2008). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Baugh yang menyimpulkan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2002:9). Sementara menurut Dale (1969) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2002).

Uraian di atas memberikan gambaran tentang pentingnya penggunaan media dalam proses belajar. Hasil pengamatan pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang menggunakan media komputer dalam proses belajar ternyata tingkat pemahaman mahasiswa belum maksimal sehingga aplikasi pengembangan sikap ke arah yang lebih baik

belum tercapai. Oleh karena itu fokus penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar ?
2. Bagaimana sikap mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar terhadap mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang disajikan dengan menggunakan media komputer?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian terhadap sikap mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan gambaran bentuk penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Keperibadian pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

2. Untuk mengetahui sikap mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar terhadap mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang disajikan dengan media komputer.
3. Menggambarkan pengaruh penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian terhadap sikap mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

D. Manfaat Penelitian

a. Aspek praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Bahan informasi bagi pihak lembaga, khususnya Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa baik aspek kognitif, afektif maupun konasi/ behaviour mahasiswa.
2. Bahan masukan bagi para dosen pengguna media komputer dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

b. Aspek akademis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi para peneliti untuk penelitian selanjutnya, khususnya penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran lainnya dalam proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi dalam Pendidikan

1. Definisi Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin *Communico* yang artinya membagi yang dikemukakan Cherry dalam Stuart, 1983 (Cangara: 2004). Yang berdasarkan arti kamus menunjukkan suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan.

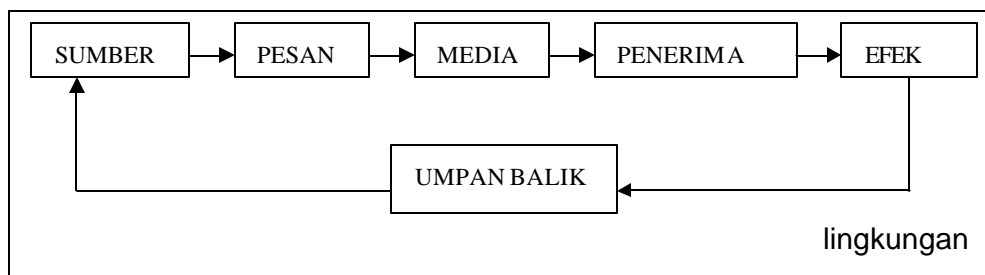
Ahli lain berpendapat bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia, (2) melalui pertukaran informasi, (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, (4) serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu (Book, 1980, dalam Cangara : 2004).

Sedangkan Miller (1966) dalam Little John (1983) mengatakan komunikasi pada dasarnya penyampaian pesan yang disengaja dari sumber terhadap penerima dengan tujuan mempengaruhi tingkah laku penerima.

a. Unsur-unsur Komunikasi

Komunikasi antarmanusia hanya dapat terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya dapat terjadi kalau didukung oleh adanya

sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Perkembangan terakhir adalah munculnya pandangan dari beberapa ahli yang menilai faktor lingkungan merupakan unsur yang tidak kalah pentingnya dalam mendukung terjadinya proses komunikasi. Jika unsur-unsur tersebut digambarkan, maka keterkaitan antara unsur satu dan yang lainnya sebagai berikut:



Gambar 1: Unsur-unsur komunikasi (Cangara, 2004:23)

b. Model Komunikasi

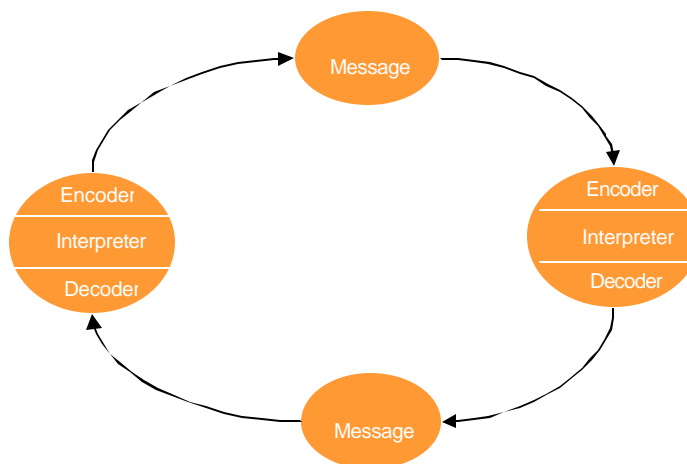
Komunikasi sebagai ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam berkomunikasi dapat digambarkan dalam berbagai macam model. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam memberikan pengertian tentang komunikasi dan menspesifikasikan bentuk-bentuk komunikasi yang terdapat dalam hubungan manusia.

Lasswell (1948), seorang sarjana politik Amerika membuat model komunikasi yang melihat bahwa suatu proses komunikasi selalu mempunyai efek atau pengaruh.



Gambar 2: Model komunikasi Lasswell

Salah satu model komunikasi yang banyak digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi adalah model sirkular yang diperkenalkan oleh Osgood dan Schramm (1954). Model ini menggambarkan bahwa komunikasi sebagai proses yang dinamis, di mana pesan *ditransmit* melalui poses *encoding* dan *decoding*. *Encoding* adalah translasi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan, *decoding* adalah translasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber. Hubungan antara *encoding* dan *decoding* adalah hubungan antara sumber dan penerima secara simultan dan saling mempengaruhi satu sama lain.



Gambar 3: Model komunikasi Osgood dan Schramm (1954)

c. Unsur-unsur dan Model Komunikasi dalam Pengajaran

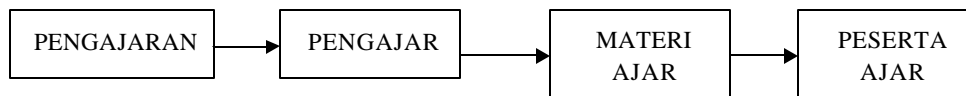
Unsur-unsur pengajaran:

1. Sumber komunikasi : Pihak yang memberikan informasi dalam bentuk pesan-pesan pengajaran.
2. Pesan-pesan pengajaran : Serangkaian pesan yang disajikan untuk mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan yang telah digariskan dalam kurikulum.
3. Saluran/media : Bentuk fisik dari penuangan pesan-pesan pengajaran.
4. Penerima : Pihak yang mengalami proses pengajaran.
5. Efek : Hasil yang diwujudkan oleh proses pengajaran.
6. Lingkungan : Tempat, situasi, dan kondisi di mana berlangsungnya proses pengajaran.
7. Tujuan : Harapan yang akan diupayakan perwujudannya dalam seluruh proses pengajaran (ilmu komputer. com:2008)

Model Pengajaran

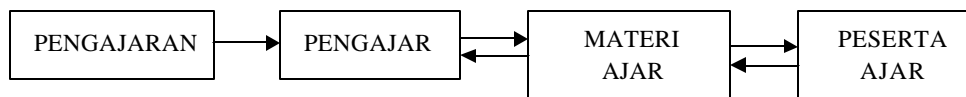
b. Model Satu Arah

Proses pengajaran yang berpusat pada dosen (pengajar), dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



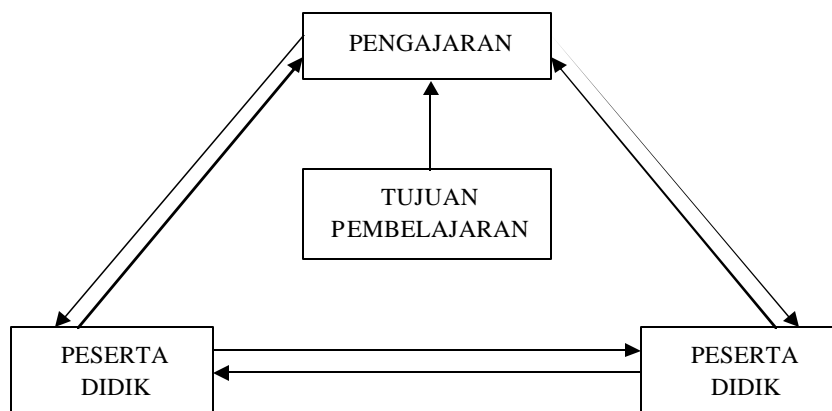
c. Model Dua Arah

Pola saling memberikan reaksi (stimulus respons) dalam keseluruhan proses pengajaran. Dominasi tidak lagi berpusat pada pengajar, tetapi juga melibatkan ke peserta ajar.



c. Model Multi Arah (Transaksional)

Interaksi yang terjadi dalam model ini tidak hanya antarpeserta didik bahkan dengan sumber belajar pun.

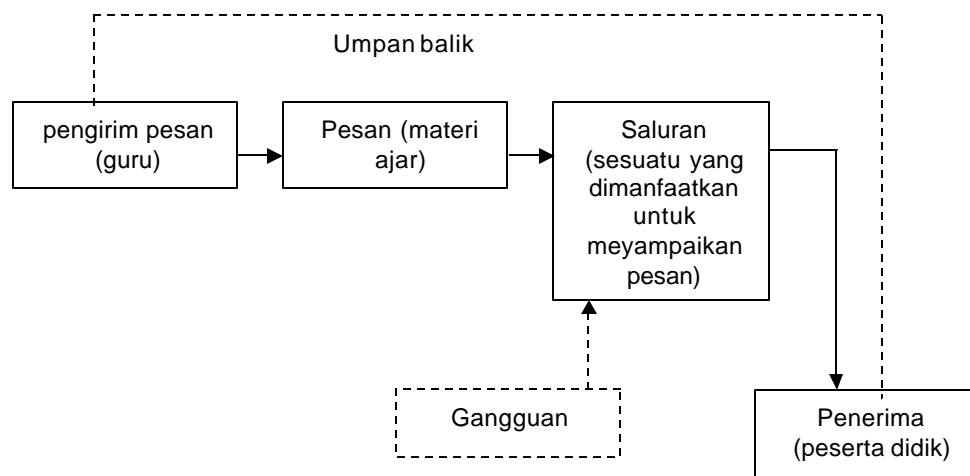


Gambar 4: Model Pengajaran di kutip dari (Efendy, 2006: 101)

2. Pendidikan Sebagai Unsur Komunikasi

Dilihat dari prosesnya pendidikan adalah komunikasi yang berarti ada dua komponen yang berperan dalam proses itu, yakni pembelajar dan pebelajar. Banyak tujuan komunikasi pendidikan yang sering tidak tercapai akibat kurang atau tidak berfungsinya unsur-unsur komunikasi di dalamnya. Jourdan (1984) mengatakan bahwa tidak ada perilaku-perilaku pendidikan yang tidak berkaitan dengan komunikasi.

Proses belajar itu sendiri menurut Berlo (1960) merupakan proses komunikasi, berbicara tentang komunikasi dalam konteks personal artinya berbicara tentang bagaimana orang belajar. Jika proses komunikasi tersebut menimbulkan perubahan tingkah laku pada pebelajar terutama perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik maka prosesnya sudah berada dalam suasana pendidikan .



Gambar 2: Model komunikasi Berlo di kelas (Prawiradilaga, 2007 : 23)

Gagne,dkk (Prawiradilaga,2007:24) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal

peserta didik itu sendiri. Melalui inderanya, peserta didik dapat menyerap materi ajar secara berbeda. Pengajar mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk jangka panjang dapat berlangsung lancar.

Menurut Magnesen (Prawiradilaga, 2007:24) proses belajar terjadi dengan: (a) membaca 10%, (b) mendengar 20%, (c) melihat 30%, (d) melihat dan mendengar 50%, (e) mengatakan 70 %, dan (f) mengatakan sambil mengerjakan 90%. Pemberdayaan optimal dari seluruh indera seseorang dalam belajar dapat menghasilkan kesuksesan.

3. Komunikasi Pendidikan

Tujuan pendidikan secara umum adalah mengubah kondisi awal manusia ke arah yang sesuai dengan norma kehidupan yang lebih baik, lebih berkualitas lahir batin. Komunikasi dalam pendidikan sangat besar peranannya dalam menentukan keberhasilan tujuan pendidikan. Menurut Pawit (2007) mengatakan bahwa tinggi rendahnya suatu pencapaian mutu pendidikan dipengaruhi oleh faktor komunikasi, khususnya komunikasi pendidikan.

Pawit (2007) mengatakan bahwa komunikasi pendidikan adalah proses perjalanan pesan atau informasi yang menambah bidang atau peristiwa-peristiwa pendidikan. Komunikasi ini sifatnya tidak netral lagi, akan tetapi sudah dipola untuk memperlancar tujuan-tujuan pendidikan. Salah satu cirinya adalah mempunyai tujuan untuk mengubah perilaku, sekalipun sifatnya dapat dialogis, diagnosis atau persuasif.

Dalam proses pendidikan, komunikasi sangat penting dan utama, Salomon (1981) berpendapat bahwa tidak ada tujuan pendidikan yang dapat dicapai tanpa adanya komunikasi.

B. Teori Pendukung

Manusia adalah makhluk sosial, secara alami selalu membutuhkan hubungan atau komunikasi dengan manusia lainnya, manusia secara alami mempunyai dorongan untuk berhubungan dengan manusia lain. Dengan komunikasi seseorang dapat menyampaikan informasi, ide ataupun pemikiran, pengetahuan konsep dan lain-lain kepada orang lain secara timbal balik, baik sebagai penyampai maupun sebagai penerima pesan. Proses komunikasi melibatkan banyak unsur, yaitu komunikator (penyampai pesan), pesan yang disampaikan, media atau saluran (perangkat penyampaian pesan) dan penerima pesan (komunikan).

Hamalik (1986) melihat bahwa hubungan komunikasi akan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam proses komunikasi pendidikan, sehingga diharapkan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat komunikasi menjadi lebih efektif.

Heinich, dkk (1966) dalam Agus dan Dewi (2006) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*).

- b. Media yang diproyeksikan.
- c. Media audio.
- d. Media video.
- e. Media berbasis komputer (*computer based media*).
- f. Multi media kit.

AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology, 1977*), memberikan batasan media sebagai bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan nasional (*National Education association/ NEA*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya.

Gagne dalam Angkowo (2007:11) mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang berupa buku, gambar, grafik, kaset, film, foto, OHP/ OHT, televisi, komputer/LCD. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad(2002: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi *afektif* media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang tergantung dalam gambar.
- d. Fungsi *kompensatoris* media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Heinich, dkk (1996) dalam Angkowo dan Kosasih (2007:12) mengatakan jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media

gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, dan OHP, dan komputer.
4. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

3. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Untuk pencapaian tujuan belajar yang optimal maka media yang direncanakan hendaknya digunakan seefektif dan seefisien mungkin, dalam penggunaan media tersebut tetap berpedoman kepada prinsip-prinsip umum berikut:

1. Harus ada perencanaan dan persiapan yang dibuat oleh guru.
2. Penggunaan media harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Tidak ada satupun media yang dapat menggantikan kedudukan guru sepenuhnya.
4. Media harus merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar.

5. Penggunaan media secara serempak perlu dihindari dalam kegiatan belajar mengajar.
6. Dalam penggunaan media harus ada partisipasi aktif dari pebelajar dan pembelajar.
7. Penggunaan media merupakan suatu usaha mengaktifkan dan melatih perkembangan bahasa serta daya pikir abstrak dari pebelajar.
8. Pebelajar harus ikut bertanggung jawab atas kelancaran kegiatan belajar mengajar.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Wilkinson dalam Angkowo dan Kosasih (2007:14) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan; media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.
2. Ketepatangunaan; Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.
3. Keadaan siswa; media akan efektif digunakan jika tidak bergantung dari beda interindividual antara siswa.

4. Ketersediaan; media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.
5. Biaya; biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

C. Pengajaran Dengan Media Komputer

1. Teknologi dalam Pengajaran

Pemberdayaan teknologi dalam pengajaran merupakan keputusan yang berasal dari keputusan pengajar. Hal ini bukan berarti bermaksud untuk menyaingi atau menggantikan fungsi pengajar tetapi merupakan suatu upaya mengajar dan memenuhi kebutuhan siswa. Jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audiovisual (film, filmstrip, televisi dan kaset video) dan komputer.

Film, filmstrip, televisi dan kaset video merupakan media noninteraktif, sebab penonton tidak dapat mengubah penyajian, tetap sama dalam kurun waktu, variasi hanya terjadi pada kualitas produksi, misalnya kualitas suara dan kejelasan gambar. Berbeda dengan penggunaan komputer yang merupakan medium interaktif.

2. Penggunaan Komputer dalam Pengajaran

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan media lainnya karena informasi/ materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual (Arsyad: 2002).

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan secara umum melibatkan empat komponen utama, yaitu murid, guru, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Keempat komponen ini mempengaruhi murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tentunya setiap murid memiliki berbagai tingkat kemampuan yang berlainan ditinjau dari aspek daya serap, pengetahuan yang dimilikinya dalam bidang yang akan dipelajari (*prior knowledge*), motivasi belajar, keterampilan belajar (*learning skill*), tujuan untuk belajar dan lain-lain.

Dengan semakin majunya dunia teknologi mikroelektronika, peran komputer tidak mungkin diabaikan begitu saja. Tentunya komputer bukan tanpa masalah untuk dapat diterima oleh masyarakat. Masalah seperti buta komputer (*komputer illiterate*), kesiapan mental dan juga harga yang relatif masih cukup mahal perlu ditanggulangi. Walaupun demikian keuntungan yang dapat diperoleh juga tidak sedikit, sebagai contoh meliputi sumber informasi yang berlimpah dengan adanya fasilitas basis data (*data base*), perpustakaan elektronik, perpustakaan soal dan kisi-

kisi, membantu penyampaian/ pemahaman materi, membantu latihan soal dan pemahaman materi, (*drill & practice, tutorial*), simulasi hukum-hukum alam, membantu pengolahan dan analisis data/ informasi serta membantu proses penurunan rumus -rumus matematika.

Komputer dapat digunakan sebagai alat instruksional yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Aided Instruction – CAI*). Bentuk pengajaran ini menjadi pelengkap pengajaran kelas yang sedang berlangsung, yakni siswa memperoleh informasi dan keterampilan serta menerima bantuan langsung.

Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2002) mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran,kegiatan kelompok, fiel trip).
2. Media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan (*woork book*). Alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, charts,grafik, peta, gambar,transparansi, slide).
4. Media berbasis audiovisual (video, film, program slide, tape, televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interactive video, hypertext).

Beberapa fungsi dari penggunaan komputer dalam pengajaran menurut Hamalik (2007) yakni:

1. Sebagai jenis latihan dan praktek (***drill and practice***), program ini menyajikan masalah-masalah dan siswa merespon dengan cara memilih respon-respon yang tersedia. Komputer akan menunjukkan apakah respon itu benar atau salah. Program ini harus dikombinasikan/ disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan kebutuhan pembelajaran. Di samping itu juga menyediakan penguatan (***reinforcement***) baik visual maupun auditif, agar minat dan perhatian siswa terus terpelihara sepanjang latihan dan praktek.
2. Sebagai **program tutorial**, program ini menyediakan tes awal dan tes akhir berkenaan dengan materi yang disampaikan. Program ini digunakan juga sebagai pengayaan pelajaran atau untuk membantu siswa yang tidak hadir pada pelajaran tertentu. Program tutorial juga digunakan sebagai ***review*** terhadap pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya guna mengecek pemahaman dan menambah referensi konsep-konsep.
3. Sebagai **simulasi**, yakni situasi-situasi kehidupan nyata disajikan kepada siswa, menyusun garis besar perangkat kondisi-kondisi yang saling berkaitan. Kemudian siswa membuat keputusan dan menentukan konsekuensi dari keputusan yang dibuatnya.
4. Sebagai **bentuk pengajaran dengan instruksi komputer (*computer managed instruction*)**, program ini menyediakan *cross referencing* dengan program-program lain dalam rangka perluasan

latihan dan pemberian bantuan. Program ini mengukur keterampilan dan mencatat skor siswa serta mengkolerasikannya dengan siswa lain.

Mula-mula program belajar dengan komputer (*courseware*) tampil dalam bentuk latihan soal, tutorial, dan simulasi hukum-hukum alam. Dengan semakin berkembangnya kemampuan komputer (misalnya dalam menampilkan gambar), perangkat lunak latihan soal dirasakan tidak memanfaatkan kemampuan sesungguhnya yang ada pada komputer. Keadaan semakin berkembang dengan seiring perkembangan pengetahuan di bidang kognitif, seperti munculnya teori-teori tentang *human information processing*. Hal ini mengakibatkan para ahli di bidang komputer dan kognitif melihat bahwa komputer untuk pendidikan dapat berfungsi lebih dari sekedar alat mempresentasikan materi pelajaran. Komputer harus dapat meningkatkan cara berpikir seseorang, hal ini dapat dicapai misalnya dengan bantuan bidang AI (*artificial intelligence*).

Dengan teknologi yang semakin berkembang, pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat digunakan secara *stand alone* tetapi dapat pula dimanfaatkan dalam satu jaringan. Hal ini akan memungkinkan proses belajar lebih luas, interaktif dan lebih fleksibel. Kemampuan interaktif ini mampu membuat proses belajar lebih efektif yang memberikan kemungkinan kepada dosen untuk memberikan umpan balik terhadap proses belajar.

Dibandingkan dengan media pendidikan lain, seperti OHP, TV dan Film, Komputer lebih memungkinkan untuk membuat mahasiswa menjadi "aktif" bermain, berkenalan dengan informasi. Perangkat lunak dapat dibuat agar interaktif, hal ini sukar dicapai oleh media lainnya. Ini memungkinkan mahasiswa berkembang sesuai dengan keadaan dan latar belakang kemampuan yang dimiliki.

Pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran dapat digunakan secara bervariasi, perkuliahan dapat dilakukan secara penuh melalui komputer, namun dapat pula dikombinasikan dengan tatap muka yang telah menjadi bagian dari proses pembelajaran. Tugas-tugas dapat diberikan oleh dosen dan dikerjakan oleh mahasiswa melalui komputer.

Selain banyak manfaat yang ditawarkan oleh media komputer, harus juga diperhatikan beberapa hambatan, antara lain (a) tersedianya sarana yang lengkap bagi keberlangsungan pembelajaran dengan menggunakan media komputer, (b) keterampilan bagi pengajar dalam menggunakan media komputer.

D. Personality (Kepribadian)

1. Arti Kepribadian

Kepribadian atau personality berdasarkan asal katanya berasal dari bahasa Latin (personare) yang berarti mengeluarkan suara. Istilah ini awalnya ditujukan untuk percakapan pemain sandiwara melalui topeng yang dipakainya. Akhirnya kata persona itu menunjukkan pengertian tentang kualitas dari watak/ karakter yang dimainkan dalam sandiwara itu.

Sartain dalam Purwanto (2007) mengemukakan personality menunjukkan suatu organisasi/ susunan daripada sifat-sifat dan aspek-aspek tingkah laku lainnya yang saling berhubungan di dalam suatu individu.

Allport dalam Koswara (1991) mengatakan bahwa kepribadian adalah suatu organisasi yang dinamis dari sistem psikofisis individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu yang khas. Kepribadian dalam pengertian sehari-hari menggambarkan bagaimana individu tampil dan menimbulkan kesan bagi individu-individu lainnya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan dan kepribadian dapat dibagi sebagai berikut:

1. Faktor Biologis; Keadaan fisik seseorang , baik yang berasal dari keturunan maupun yang merupakan pembawaan sejak lahir memainkan peranan yang penting pada kepribadian seseorang.

2. Faktor Sosial; Faktor sosial ini adalah masyarakat yakni manusia-manusia yang mempengaruhi individu tersebut, termasuk adat istiadat, norma-norma, bahasa, dan sebagainya yang berlaku dalam masyarakat itu

3. Faktor Kebudayaan; Perkembangan dan dan pembentukan kepribadian pada diri masing-masing anak tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat di mana anak tersebut dibesarkan. Hal-hal yang termasuk dalam bagian ini antara lain:

- a. **Nilai-nilai (values);** Nilai-nilai hidup yang berlaku dalam masyarakat sangat erat hubungannya dengan kepercayaan, agama, adat istiadat, kebiasaan dan tradisi yang dianut oleh masyarakat itu.
- b. **Adat dan Tradisi;** adat dan tradisi yang berlaku di suatu daerah, di samping menentukan nilai-nilai yang harus ditaati oleh anggota-anggotanya, juga menentukan pula cara-cara bertindak dan bertingkah laku manusia-manusianya.
- c. **Pengetahuan dan Keterampilan;** Pengetahuan yang dimiliki seseorang sangat mempengaruhi sikap dan tindakannya.
- d. **Bahasa;** bahasa merupakan alat komunikasi antara individu sangat penting peranannya. Cara kita berinteraksi dengan masyarakat di sekeliling kita sangat dipengaruhi oleh bahasa yang berlaku dalam masyarakat itu.

3. Sikap (Attitude)

Sikap yang dalam bahasa Inggris disebut *attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu rangsangan. Suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap sesuatu/ situasi yang sedang dihadapi.

Secara historis istilah sikap (*attitude*) digunakan pertama kali oleh Herbert Spencer ditahun 1862 yang berarti sebagai status mental seseorang (Allen, Guy, &Edgley, 1980, dalam Azwar : 2007). Menurut Lange, 1888 dalam Azwar (2007) sikap digunakan dalam bidang

eksperimen mengenai respons untuk menggambarkan kesiapan subjek dalam menghadapi stimulus yang datang tiba-tiba.

a. Pengertian Sikap (Attitude)

Ahli psikolog berpendapat bahwa sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimulus sosial yang telah terkondisikan, La Pierre (1934) dalam Azwar (2007).

Secord & Backman (1964) dalam Azwar (2007:5) mendefinisikan sikap sebagai keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.

Gerungan (2004 :160-161) memberikan batasan tentang sikap sebagai berikut:

”pengertian attitude dapat kita terjemahkan dengan kata sikap terhadap objek tertentu yang dapat merupakan sikap pandangan atau perasaan, tetapi sikap tersebut disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap objek itu. Jadi attitude itu lebih tepat diterjemahkan sebagai sikap dan kesediaan bereaksi terhadap sesuatu hal”.

b. Komponen Sikap

Dari beberapa pengertian sikap yang telah diberikan oleh para ahli di atas, maka sikap memiliki tiga komponen yaitu:

1. **Komponen Kognitif (komponen perseptual)**, yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu

hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsikan objek sikap.

2. **Komponen Afektif (komponen emosional)**, yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Rasa senang merupakan hal yang positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap, yaitu positif dan negatif.
3. **Komponen Konatif (komponen perilaku atau *action component*)**, yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap objek sikap. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap. (Walgito, 2003:127-128).

c. Ciri-ciri Sikap

Adapun ciri-ciri sikap itu menurut Walgito (2003) adalah:

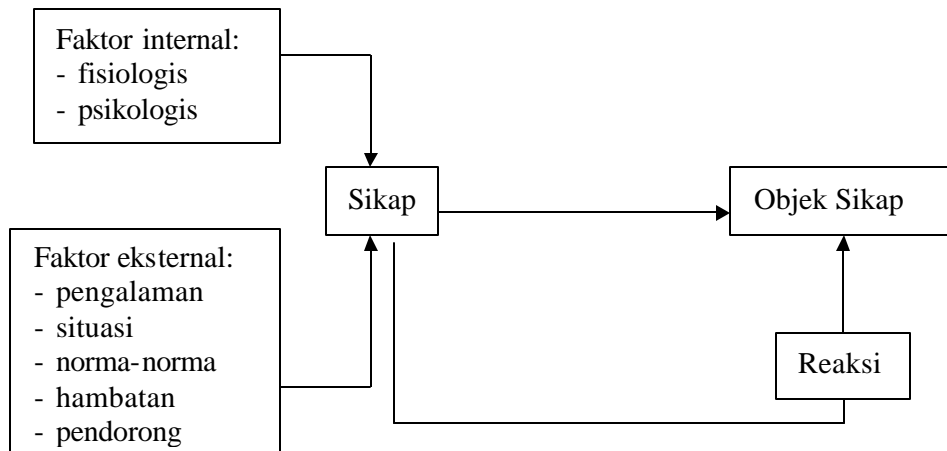
1. **Sikap itu tidak dibawa sejak lahir**; manusia waktu dilahirkan belum membawa sikap-sikap tertentu terhadap suatu objek.
2. **Sikap itu selalu berhubungan dengan objek sikap**; sikap selalu terbentuk atau dipelajari dalam hubungannya dengan objek-objek tertentu, yaitu melalui proses persepsi terhadap objek tersebut
3. **Sikap dapat tertuju pada satu objek saja, tetapi dapat juga tertuju pada sekumpulan objek**; Jika seseorang mempunyai sikap yang negatif pada seseorang, orang tersebut akan

menunjukkan sikap negatif pada kelompok di mana orang tersebut tergabung di dalamnya.

4. **Sikap dapat berlangsung lama atau sebentar;** jika sikap telah terbentuk dan telah menjadi nilai dalam kehidupan seseorang maka sikap itu akan lama bertahan pada orang tersebut. Sekalipun ada perubahan sikap maka akan memerlukan waktu yang lama. Tetapi sebaliknya bila sikap itu belum begitu mendalam ada dalam diri seseorang, maka sikap tersebut secara relatif tidak bertahan lama, dan sikap tersebut akan mudah berubah.
5. **Sikap itu mengandung faktor perasaan dan motivasi;** sikap terhadap sesuatu objek tertentu akan selalu diikuti oleh perasaan tertentu baik yang bersifat positif atau negatif. Di samping itu sikap juga mengandung motivasi, ini berarti bahwa sikap itu mempunyai daya dorong bagi individu untuk berperilaku secara tertentu terhadap objek yang dihadapinya.

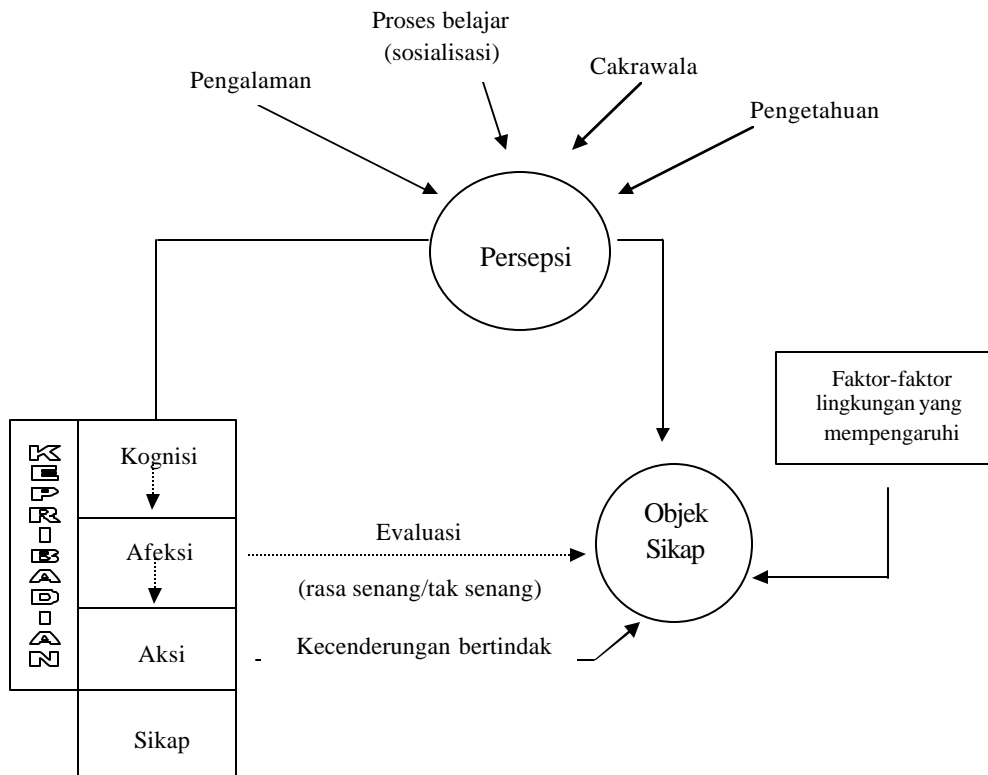
4. Pembentukan dan Perubahan Sikap

Pembentukan sikap tidak terjadi dengan sendirinya, pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia dan berkaitan dengan objek tertentu. Interaksi dengan kelompok ataupun di luar kelompok dapat membentuk sikap yang baru. Selain faktor dari dalam diri sendiri (faktor internal), juga faktor dari luar (faktor eksternal) yang sangat mempengaruhi pembentukan dan perubahan sikap.



Gambar 6: Bagan sikap (dikutip dari Mar'at, 1984)

BAGAN PERSEPSI



Gambar 7: Bagan persepsi (dikutip dari Mar'at, 1984)

a. Faktor Internal

Pengamatan dan penangkapan manusia senantiasa melibatkan suatu proses pilihan di antara seluruh rangsangan yang objektif dan berada di luar kita. Semua ini berkaitan erat dengan apa yang telah ada dalam diri individu dalam menanggapi pengaruh tersebut.

b. Faktor Eksternal

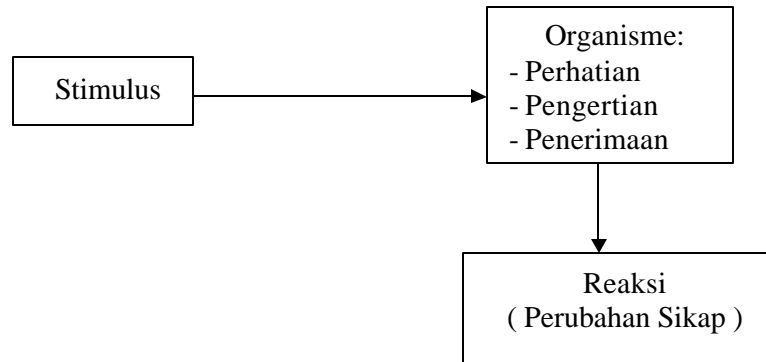
Faktor eksternal adalah hal-hal atau keadaan yang ada di luar diri individu yang merupakan stimulus untuk membentuk atau mengubah sikap. Hal ini dapat terjadi secara langsung antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok. Ataupun secara tidak langsung, yaitu dengan perantara alat-alat komunikasi, misalnya media baik yang elektronik maupun baik yang elektronik maupun yang non-elektronik.

c. Teori Stimulus Respon

Teori stimulus respon menitikberatkan pada penyebab sikap yang dapat mengakibatkan perubahan bergantung pada kualitas rangsangan yang berkomunikasi kepada organisme (Mar'at: 1984)

Hosland, Janis dan kelley (1953) dalam Mar'at berpendapat bahwa perubahan sikap adalah serupa proses belajar. Dalam mempelajari sikap ada tiga variabel yang sangat menunjang proses belajar, yaitu a) perhatian, b) pengertian, dan c) penerimaan.

Teori S-O-R



Gambar 8 : Bagan Teori SOR

d. Interaksi Kelompok

Menurut Gerungan (2004:169) bahwa kelompok keluarga menjadi kelompok pegangan hidupnya dimana ia merasa adanya hubungan batin karena norma-norma dan nilai-nilai kehidupan attitude (sikapnya) terhadap bermacam-macam hal sesuai dengan pribadinya (keluarga sebagai *reference group*). Bersamaan dengan itu secara nyata dan formal, ia adalah anggota keluarga di mana setiap hari selalu mengadakan interaksi dengan anggota lain, ikut kegiatan kelompoknya (keluarga sebagai *membership group*).

1. Berubahnya *membership group*

Berubahnya *membership group* dapat pula mengubah sikap seseorang. Seseorang bergabung dalam satu kelompok baik karena kepentingan bersama atau tujuan bersama, ataupun tujuan-tujuan lainnya.

2. Berubahnya *reference group*

Berubahnya kelompok acuan atau *reference group* juga akan dapat mengubah sikap seseorang. Betapa pentingnya kelompok acuan bagi kehidupan seseorang, tetapi ada kemungkinan *membership group* tidak berubah tetapi *reference group* yang berubah hal ini juga dapat mengubah sikap yang ada pada diri individu.

3. Membentuk kelompok baru

Berkumpulnya sekelompok orang dalam kelompok tertentu maka akan membentuk norma-norma baru yang sesuai dengan keadaan tersebut yang harus dipatuhi oleh masing-masing individu agar tidak menimbulkan persoalan-persoalan dalam kehidupannya.

e. Pengubahan Sikap Secara Langsung

Pengubahan sikap dapat dilakukan secara langsung, hal ini berhubungan dengan komunikator (Walgito: 145), beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. **Pesan atau Message;** pesan atau materi yang akan diberikan kepada pihak komunikan dengan harapan agar apa yang disampaikan dapat diterima secara baik oleh pihak komunikan.
2. **Komunikator;** pihak komunikator ikut menentukan sejauh mana kadar penerimaan pesan dari pihak komunikan. Di sini terlihat soal tingkat kepercayaan dari komunikan terhadap komunikator.
3. **Komunikan;** sasaran dari komunikator untuk diberikan sesuatu pesan yang berwujud pandangan, pendapat, norma-norma, dengan

tujuan pesan tersebut diterima dengan baik dan dapat mengubah sikap komunikasi.

E. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian

Mata kuliah Pengembangan Kepribadian adalah mata kuliah yang intinya berisikan materi perkuliahan tentang Pribadi yang Positif, Pengenalan Diri dan Lingkungan, Citra Diri, Tipe Kepribadian, Pengertian dan Ruang Lingkup Etik, serta Manajemen Kepribadian. Hal ini bertujuan agar setiap mahasiswa diharapkan setelah mengikuti kuliah Pengembangan Kepribadian dapat lebih memahami tentang potensi yang dimiliki oleh setiap pribadi. Sebagaimana diketahui bahwa setiap individu memiliki aspek positif dan negatif, untuk tampil menjadi pribadi yang menarik dan penuh percaya diri, diperlukan pengenalan terhadap potensi yang dimiliki untuk kemudian dikelola dan dikembangkan sehingga akan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar termasuk dalam kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MKP) dengan jumlah bobot 2 SKS dan diberikan pada semester awal untuk tiap tahun ajaran baru.

F. Media Komputer dan Perubahan Sikap

Komputer sebagai salah satu jenis media pembelajaran dalam penggunaannya dapat menciptakan efektivitas dalam proses

pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal. Pencapaian itu diharapkan dapat menyentuh seluruh aspek pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotorik.

Sudjana dan Rivai (1989) mengatakan bahwa beberapa keuntungan khusus dari pemanfaatan media komputer dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Cara kerja baru komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
2. Warna musik dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya.
3. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
4. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
5. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna bagi siswa yang lamban.

Penggunaan media komputer dalam proses belajar sangat membantu mahasiswa, hal ini disebabkan karena seluruh panca indera (panca indera pandang dan panca indera dengar) mendapat stimulus sehingga

mahasiswa dapat lebih kreatif dan terpacu untuk memberikan respon dalam mengemukakan ide-idenya.

G. Hasil Riset Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sujana dan Rivai (1990:3) tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran memiliki perbedaan yang berarti.

Penelitian yang dilakukan oleh Levie & Levie dalam Arsyad (2002) tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.

Penelitian yang dilakukan oleh Baugh dalam Arsyad (2002) mengemukakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera lihat, 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi melalui indera lainnya. Sementara Dale dalam Arsyad (2002) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera lihat berkisar 75%, indera dengar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Dari beberapa temuan peneliti di atas dapatlah disimpulkan bahwa kurang lebih 80 % dari totalitas keseluruhan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang diperoleh melalui indera lihat (visual). Ini memberikan isyarat tentang pentingnya media

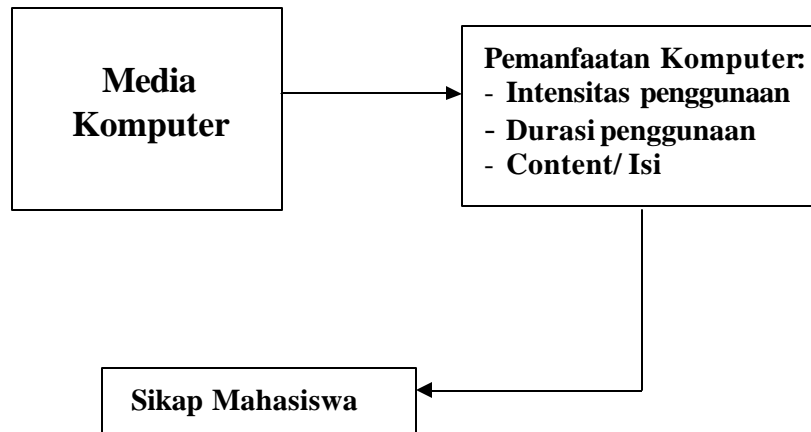
visual yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Achsin, 1986: 12-13).

H. Kerangka Pemikiran

Acuan dasar dari penyusunan kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah dengan melihat perubahan sikap mahasiswa yang menjadi tujuan dalam seluruh bentuk pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa proses belajar adalah proses pembentukan, pengembangan potensi mahasiswa sehingga mampu mencapai tujuan hidup, dapat membangun identitas diri sekaligus membentuk ketangguhan diri, dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan sesama dan lingkungannya.

Dalam proses pembentukan sikap mental, sikap/perilaku, dan pribadi mahasiswa, seorang pengajar harus bijaksana dan bertindak hati-hati dalam pendekatannya. Pembentukan sikap dan perilaku siswa/mahasiswa tidak akan lepas dari persoalan penanaman nilai-nilai (*transfer of values*). Dengan dilandasi nilai-nilai positif itu, diharapkan tumbuh kesadaran dan kemauan mahasiswa untuk mengoptimalkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya. Pemberian stimulus kepada seluruh panca indera yang terdapat dalam pesan-pesan materi bahan ajar kiranya akan mendapat respon yang efektif.

Skema Kerangka Pikir:



I. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H₁ = Ada pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar, di mana masing-masing indikator:

H₂ = Intensitas penggunaan komputer mempunyai hubungan positif terhadap sikap.

H₃ = Durasi penggunaan komputer mempunyai hubungan positif terhadap sikap.

H_4 = Content/Isi penggunaan komputer mempunyai hubungan positif terhadap sikap.

H_5 = Intensitas memiliki pengaruh paling signifikan dari penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.