

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.

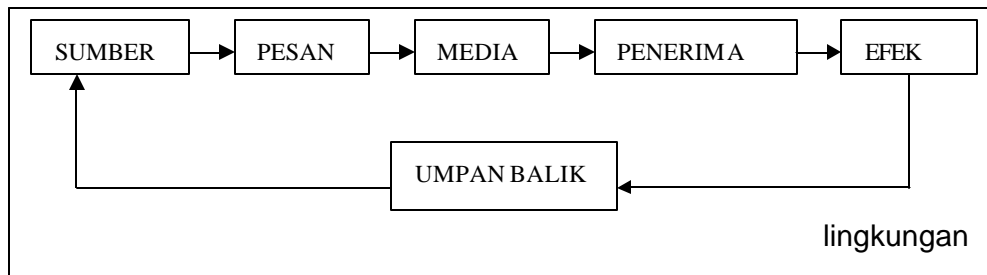
Ahli lain berpendapat bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia, (2) melalui pertukaran informasi, (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, (4) serta berusaha mengubah sikap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

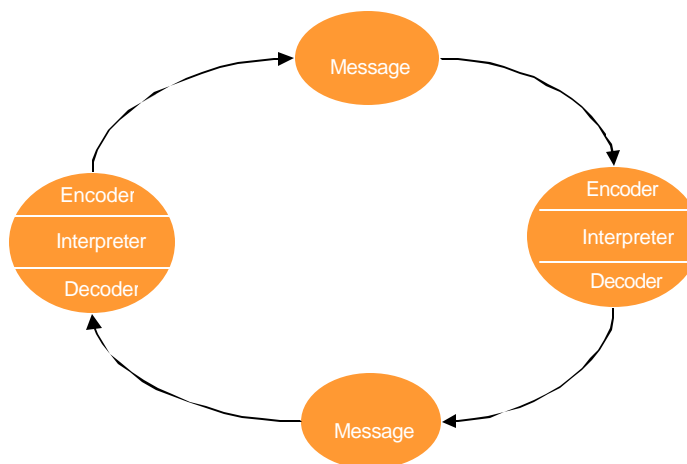
Komunikasi sebagai ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam berkomunikasi dapat digambarkan dalam berbagai macam model. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam memberikan pengertian tentang komunikasi dan menspesifikasikan bentuk-bentuk komunikasi yang terdapat dalam hubungan manusia.

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

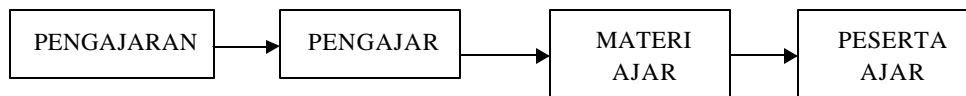
Unsur-unsur pengajaran:

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

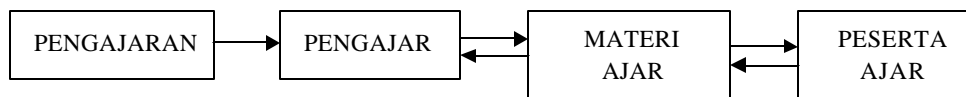
b. Model Satu Arah

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



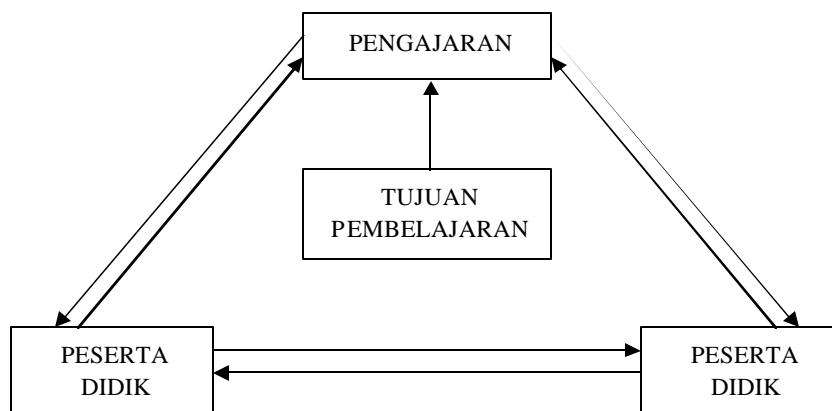
c. Model Dua Arah

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.

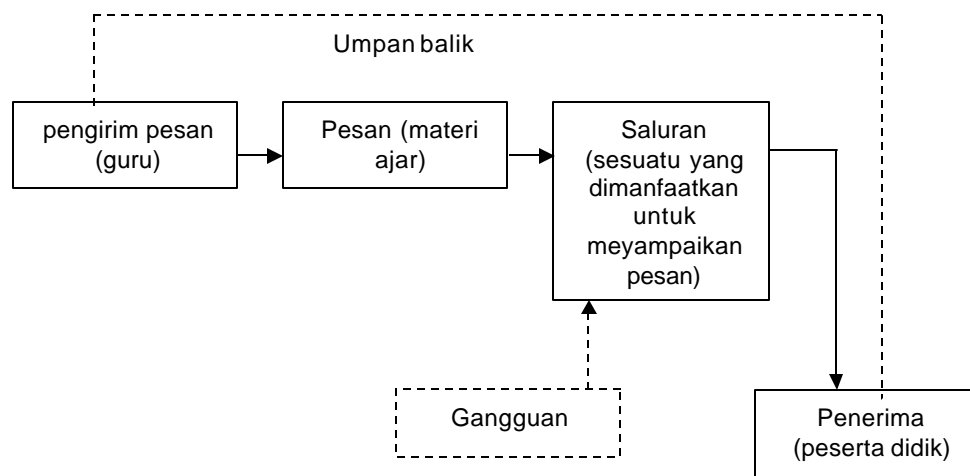


Gambar 4: Model Pengajaran di kutip dari (Efendy, 2006: 101)

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. Ketepatan; 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:

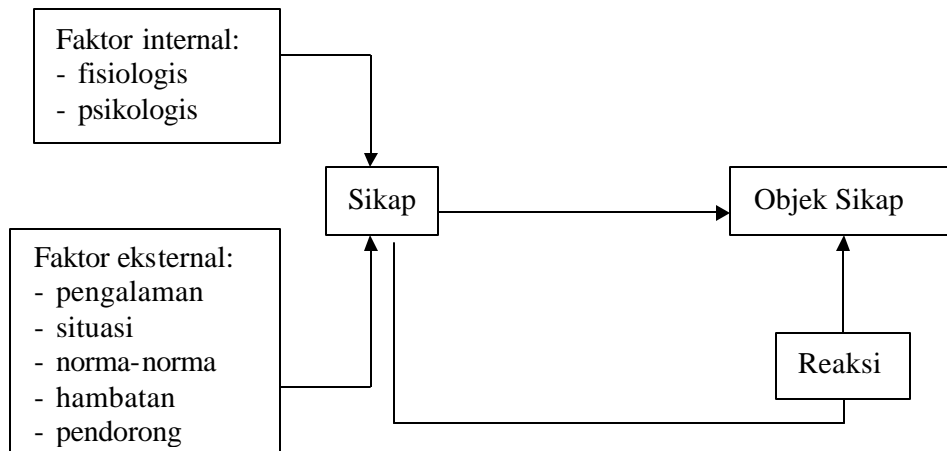
1. **Sikap itu tidak dibawa sejak lahir**; manusia waktu dilahirkan belum membawa sikap-sikap tertentu terhadap suatu objek.
2. **Sikap itu selalu berhubungan dengan objek sikap**; sikap selalu terbentuk atau dipelajari dalam hubungannya dengan objek-objek tertentu, yaitu melalui proses persepsi terhadap 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.

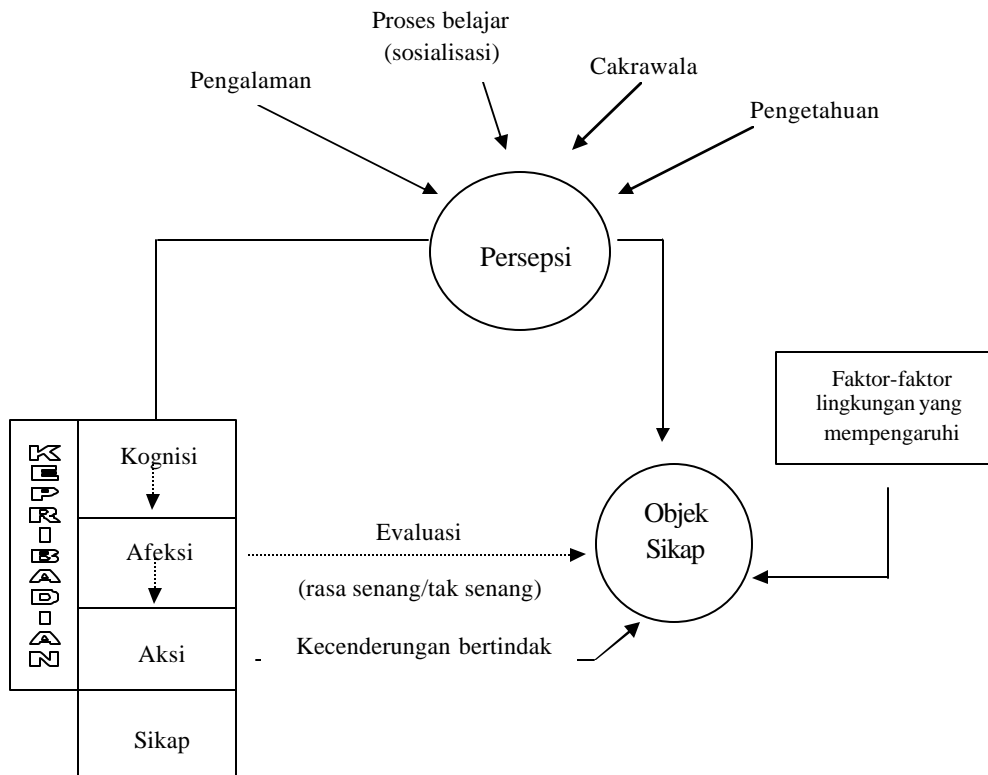
4. Pembentukan dan Perubahan Sikap

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

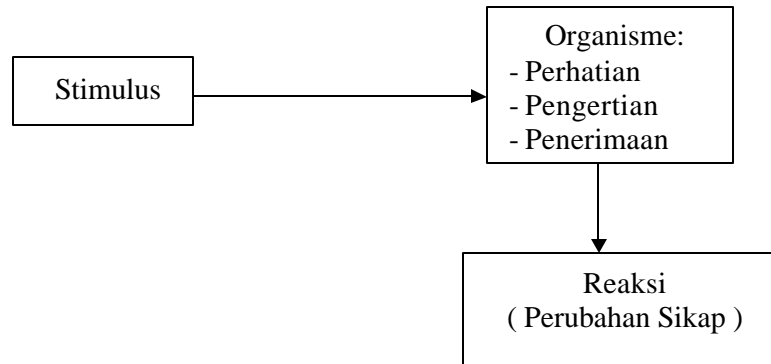
Faktor eksternal adalah hal-hal atau keadaan yang ada di luar diri individu yang merupakan stimulus untuk membentuk atau mengubah sikap. Hal ini dapat terjadi secara langsung antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok. Ataupun secara tidak langsung, 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

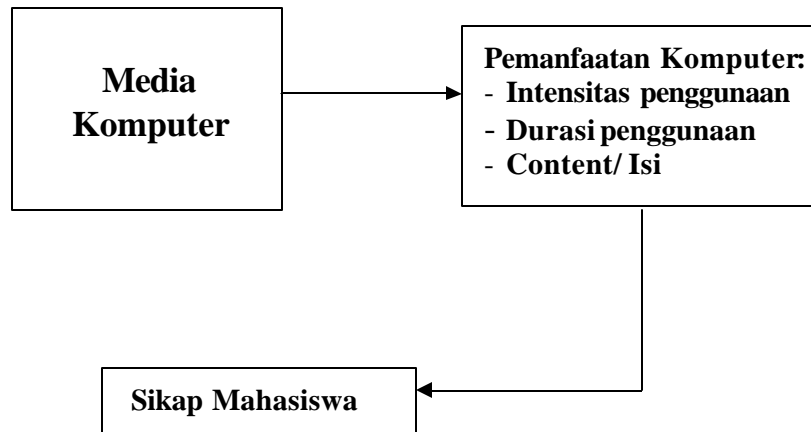
visual yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Achsin, 1986: 12-13).

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:

H_1 = 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:

H_2 = Intensitas penggunaan komputer mempunyai hubungan positif terhadap sikap.

H_3 = 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan dilaksanakan di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar yang terletak di jalan Perintis Kemerdekaan KM 9 No. 75, Makassar, sejak 15 Mei 2008 – 20 Juni 2008.

2. Desain Penelitian

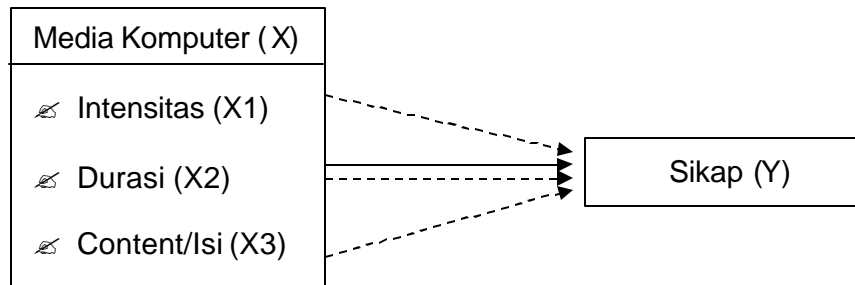
Penelitian berjenis penelitian *ex-postfacto* karena lebih ditujukan untuk melihat dan mengkaji pengaruh antara dua variabel atau lebih serta kegiatan tersebut telah berlangsung. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuesioner/ angket yang bertujuan memperoleh data secara faktual antara Pengaruh Penggunaan Media Komputer terhadap Sikap Mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian laporan ini adalah:

1. Variabel independen (bebas) dengan simbol X, yaitu penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar sebagai fokus penelitian, dengan indikator: (a) Intensitas penggunaan, (b) Durasi penggunaan, dan (c) Content/ isi.
2. Variabel dependen (terikat) dengan simbol Y, yaitu sikap mahasiswa.

Adapun model pengaruh antara variabel independen dengan dependen adalah:



Keterangan:

1. Variabel X : Media Komputer
2. Variabel Y : Sikap Mahasiswa
3. Tanda Panah \longrightarrow : Pengaruh Simultan
 \dashrightarrow : Pengaruh Parsial

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa AIK AKBA Makassar Angkatan 2007/2008 yang mengambil mata kuliah Pengembangan Kepribadian sebanyak 145 orang

2. Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di 15 Mei 2008 – 20 Juni 2008 maka yang menjadi sampel penelitian ini adalah mahasiswa yang aktif di tahun ajaran 2007/2008. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling.

Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan formulasi Slovin sebagaimana yang dikutip oleh Umar (2001: 78) yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Di mana :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir, sebesar 5%.

$$n = \frac{145}{1 + 145 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{145}{1 + 0,3625}$$

$$n = \frac{145}{1,3625}$$

$$n = 106$$

Berdasarkan rumus tersebut, maka didapatkan jumlah sampel sebesar 106 mahasiswa.

D. Jenis Instrumen dan Pengumpulan Data

1. Data Primer, data yang diperoleh langsung dari mahasiswa (mahasiswa) yang menjadi sampel ini. Data ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner; teknik ini digunakan untuk memperoleh data melalui daftar pertanyaan yang diisi oleh mahasiswa yang menjadi sampel penelitian.

2. Data Sekunder; data yang diperoleh dari berbagai sumber baik melalui laporan-laporan, buku referensi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti Dokumentasi; berupa arsip-arsip yang berkenaan dengan nilai hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah Pengembangan Kepribadian.

E. Pengujian Reliabilitas dan Validitas Instrumen

1. Instrumen Penelitian Penggunaan Media

Hasil uji reliabilitas dan validitas masing-masing instrumen penelitian yang digunakan menunjukkan bahwa item-item pertanyaan mengenai penggunaan media yang termuat dalam kuisioner dapat diketahui dari penjabaran sebagai berikut:

- a. Uji reliabilitas dapat dilihat dari perbandingan angka Alpha dari Cronbach dengan alpha standar, dimana diketahui angka Alpha Cronbach sebesar 0,751 lebih besar dari angka alpha standar sebesar 0,7 maka dapat dikatakan bahwa kuisioner adalah reliabel (lihat lampiran).
- b. Uji validitas dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dengan kriteria keputusan jika r hitung lebih besar dari r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$), maka instrumen tersebut dianggap valid. Secara ringkas hasil uji validitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Penggunaan Media

Penggunaan Media	r tabel	r hitung	Keterangan
P1	0.239	0.25	Valid
P2	0.239	0.303	Valid
P3	0.239	0.302	Valid
P4	0.239	0.383	Valid
P5	0.239	0.391	Valid
P6	0.239	0.507	Valid
P7	0.239	0.447	Valid
P8	0.239	0.306	Valid
P9	0.239	0.312	Valid
P10	0.239	0.337	Valid
P11	0.239	0.249	Valid
P12	0.239	0.278	Valid
P13	0.239	0.315	Valid
P14	0.239	0.465	Valid
P15	0.239	0.280	Valid
P16	0.239	0.545	Valid
P17	0.239	0.424	Valid
P18	0.239	0.262	Valid
P19	0.239	0.318	Valid
P20	0.239	0.343	Valid
P21	0.239	0.309	Valid
P22	0.239	0.324	Valid
P23	0.239	0.338	Valid
P24	0.239	0.280	Valid
P25	0.239	0.290	Valid
P26	0.239	0.320	Valid
P27	0.239	0.338	Valid
P28	0.239	0.359	Valid
P29	0.239	0.275	Valid
P30	0.239	0.340	Valid

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian Tahun 2008

Berdasarkan dari tabel di atas menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari nilai r tabel.

2. Instrumen Penelitian Sikap

Hasil uji realibilitas dan validitas masing-masing instrumen penelitian yang digunakan menunjukkan bahwa item-item pertanyaan mengenai sikap yang termuat dalam kuisisioner dapat diketahui dari penjabaran sebagai berikut:

- a. Uji reliabilitas dapat dilihat dari perbandingan angka Alpha dari Cronbach dengan alpha standar, dimana diketahui angka Alpha Cronbach sebesar 0,754 lebih besar dari angka alpha standar sebesar 0,7 maka dapat dikatakan bahwa kuisisioner adalah reliabel (lihat lampiran).
- a. Uji validitas dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dengan kriteria keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dianggap valid. Secara ringkas hasil uji validitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Sikap

Penggunaan Media	r tabel	r hitung	Keterangan
P1	0.239	0.394	Valid
P2	0.239	0.325	Valid
P3	0.239	0.276	Valid
P4	0.239	0.312	Valid
P5	0.239	0.327	Valid
P6	0.239	0.314	Valid
P7	0.239	0.280	Valid
P8	0.239	0.342	Valid
P9	0.239	0.495	Valid
P10	0.239	0.347	Valid
P11	0.239	0.431	Valid
P12	0.239	0.338	Valid
P13	0.239	0.405	Valid
P14	0.239	0.252	Valid
P15	0.239	0.319	Valid
P16	0.239	0.515	Valid
P17	0.239	0.437	Valid
P18	0.239	0.479	Valid
P19	0.239	0.243	Valid
P20	0.239	0.333	Valid
P21	0.239	0.474	Valid
P22	0.239	0.542	Valid
P23	0.239	0.382	Valid
P24	0.239	0.325	Valid
P25	0.239	0.350	Valid
P26	0.239	0.258	Valid
P27	0.239	0.478	Valid
P28	0.239	0.421	Valid
P29	0.239	0.277	Valid
P30	0.239	0.294	Valid

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian Tahun 2008

Berdasarkan dari tabel di atas menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari nilai r tabel.

F. Teknik Analisis Data

Sebagai bentuk pengujian hipotesis yang diajukan, maka Teknik Analisis data yang digunakan adalah: Teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis regresi dan korelasi berganda dengan bantuan aplikasi program SPSS (*Statistical Product Standard Solution*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar. Model analisis yang digunakan adalah (Tiro dkk, 2000 : 301) :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + ?$$

Keterangan:

Y = Sikap

β_0 = Konstanta

$\beta_{i(1,2,3)}$ = Parameter Koefisien Variabel Bebas

X_1 = *Intensitas*

X_2 = *Durasi*

X_3 = *Content/Isi*

a = 0,05

? = Variabel pengganggu (*Epsilon*)

Selain itu perlu pula dihitung koefisien determinasi (R^2). Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebasnya. Semakin besar nilai R^2 semakin tepat model regresi yang digunakan sebagai alat peramalan karena total variasi variabel terikat dapat dijelaskan oleh variasi variabel

bebas. Menurut Sudjana (1992: 370) rumus koefisien determinasi, R^2 adalah:

$$R^2 = SS_{\text{Regresi}} / SS_{\text{Total}}$$

$$R^2 = (SS_{\text{Total}} - SS_{\text{Residu}}) / SS_{\text{Total}}$$

Dimana :

R^2 = Koefisien Determinasi

SS_{Regresi} = Jumlah kuadrat (*Sum of Square*) error atau residu

SS_{Residu} = Jumlah kuadrat residu atau error

SS_{Total} = $SS_{\text{Regresi}} + SS_{\text{Residu}}$

Untuk menghitung kemaknaan nilai koefisien determinasi yang telah diperoleh dapat menggunakan analisis variasi (uji- F), yaitu untuk mengetahui apakah secara simultan koefisien regresi variabel bebas (*intensitas, durasi dan content/is*) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (*Sikap*) atau tidak. Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji-F ini adalah :

a. Merumuskan Hipotesis

$H_0: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = 0$, secara simultan (bersama-sama) tidak ada pengaruh signifikan dan variabel X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap variabel terikat (Y).

$H_1: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 \neq 0$, secara simultan berpengaruh secara signifikan dari variabel X_1 , X_2 , dan X_3 , terhadap variabel terikat (Y).

b. Menentukan derajat signifikansi (α)

Dalam penelitian ini ditetapkan besarnya $\alpha = 5\%$ dengan *degree of freedom* (df) atau derajat kebebasan (k) = $n - k - 1$, dimana k = jumlah variabel dan n = jumlah sampel.

c. Menghitung nilai F dengan rumus (Sugiyono, 2006: 259) adalah:

$$F_h = \frac{R^2 (N - m - 1)}{m(1-R^2)}$$

Dimana :

F_h = F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel}

R^2 = Koefisien determinasi

m = Banyaknya variabel bebas

N = Jumlah sampel

d. Membuat keputusan hipotesis

Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka Hipotesis diterima (H_1), atau nilai signifikansinya $<$ dari $\alpha = 5\%$, tetapi Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ H_1 ditolak, atau nilai signifikansinya $>$ dari $\alpha = 5\%$.

Kemudian pengujian hipotesis secara parsial (uji t) perlu pula dilakukan untuk mencari variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap *Sikap* dengan beberapa tahap uji sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

$H_{2,3,4}$: Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas

(X) terhadap variabel terikat (Y).

- 2) Menentukan nilai kritis pengujian dengan memperhatikan tingkat signifikansi (α) dan derajat kebebasan (df) = n – k, yaitu $\alpha = 5\%$
- 3) Menentukan t_{hitung} dengan rumus: (Tiro, dkk. 2000 : 105) adalah:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

r = Koefisien korelasi

r^2 = Koefisien determinasi

n = Jumlah sampel

- d. Membuat keputusan terhadap hipotesis dengan membandingkan nilai antar t_{hitung} dengan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, $H_{2,3,4}$ diterima berarti $\beta_{2,3,4}$ mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap variabel terikat (Y). Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka $H_{2,3,4}$ ditolak, berarti $\beta_{2,3,4}$ tidak mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap variabel terikat (Y). Uji hitung untuk $\beta_1, \beta_2, \beta_3, \dots, \beta_n$ dilakukan dengan cara yang sama.
- e. Penilaian pengaruh variabel yang paling signifikan dapat diketahui dari perbandingan masing-masing nilai t_{hitung} terhadap t_{tabel} dan nilai signifikannya terhadap $\alpha = 5\%$. Jika t_{hitung} paling besar dan nilai signifikansi paling kecil pada variabel Intensitas (X1) diantara variabel yang lain, maka H_5 diterima dan sebaliknya apabila t_{hitung}

paling kecil dan nilai signifikansi paling besar pada variabel Intensitas (X1) diantara variabel yang lain, maka hipotesis ditolak.

G. Definisi Operasional

Defenisi operasional penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media Komputer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rata-rata skor hasil kuesioner yang diperoleh mahasiswa dengan indikator intensitas penggunaan, durasi penggunaan dan content/ isi.
2. Sikap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rata-rata skor kuesioner yang diperoleh mahasiswa berdasarkan instrumen penelitian.
3. Intensitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rata-rata hasil skor tentang seringnya media komputer digunakan dalam penyampaian materi ajar.
4. Durasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rata-rata hasil skor tentang lamanya waktu menggunakan media komputer dalam penyampaian materi ajar.
5. Content/ Isi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rata-rata hasil skor tentang tercakupnya isi materi ajar dengan menggunakan media komputer.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar

Yayasan Pendidikan Kartini (Yapenka) mulai terbentuk pada tanggal 10 Februari 1995 di Makassar, lembaga ini semula merupakan lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus komputer, Bahasa Inggris, akuntansi, menjahit dan musik dengan jumlah siswa 150 orang. Yayasan tersebut beralamat di jln. Tinumbu No. 104 Makassar. Yayasan Pendidikan Kartini walaupun tergolong muda , namun mendapat respon yang cukup besar dari masyarakat, sehingga kampus yang semula hanya satu dirasakan tidak mencukupi. Tanggal 18 Oktober 1995 berdirilah Kampus II dengan akte pendirian No. 03 tertanggal 10 Oktober 1995 di hadapan Notaris Lola Rosalina, S.H., kampus II ini terletak di jln. Abd. Dg. Siru no. 214.

Tahun 1997 Yayasan Pendidikan Kartini Makassar membuka Pendidikan Profesi Satu Tahun (Setara diploma Satu) dengan nama Akademi Komputer Bahasa dan Akuntansi disingkat AKBA. Tanggal 18 Desember 1998 Akademi Komputer Bahasa dan Akuntansi menjadi Pendidikan formal dengan nama Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar berdasarkan surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 171/D/O/1998 dengan status terdaftar. Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar membuka jurusan Manajemen Informatika dengan jenjang

pendidikan Diploma Satu (D1) dan Diploma tiga (D III), Komputer Akuntansi dengan jenjang pendidikan Diploma Satu (D I) dan Diploma III (D III), dan Teknik Komputer dengan jenjang pendidikan Diploma Tiga (D III).

Perpanjangan izin penyelenggaraan bagi program Diploma III yang ada di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar telah dua (2) kali dilaksanakan yakni pada tahun 2004 pada tanggal 1 Juli 2004 dengan keluarnya SK Ditjen Dikti No. 2424/D/T/2004 untuk Program Studi Teknik Komputer, SK No. 2425/D/T/2004 untuk Program Studi Manajemen Informatika dan SK No. 2426/D/T/2004 untuk Program Komputer Akuntansi. Sedangkan untuk Program Diploma I telah mendapatkan perpanjangan izin penyelenggaraan pada tanggal 21 Juli 2005 masing-masing Program studi manajemen Informatika SK No. 2653/D/T/2005 dan Komputerisasi Akuntansi SK .No. 2654/D/T/2005.

Pada tanggal 6 Maret 2008 perpanjangan izin untuk ketiga program studi Diploma III telah diterima Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar, yakni SK No. 760/D/T/2008 untuk program studi Teknik Komputer, SK No. 761/D/T/2008 untuk program studi Manajemen Informatika, dan SK No. 762/D/T/2008 untuk program studi Komputer Akuntansi. Sedangkan untuk Program Diploma I telah mendapatkan perpanjangan izin penyelenggaraan pada tanggal 30 april 2008 untuk masing-masing program studi Manajemen Informatika SK No. 1535/D/T/2008 dan SK No. 1536/D/T/2008 untuk Komputerisasi Akuntansi.

Tahun Akademik 2002/2003 kampus Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar dipusatkan pada satu kampus yaitu Kampus Jln. Perintis Kemerdekaan Km. 9 no. 75 Makassar. Di kampus baru ini Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar dilengkapi sarana dan prasarana pendukung yang memadai baik dari segi teknologi maupun dari penggunaannya yang sesuai dengan dasar keilmuan akademi ini.

Perkembangan alumni Akademi Ilmu Komputer AKBA setiap tahun yang meningkat dan ingin melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi serta tuntutan para *stakeholder* mitra Akademi Ilmu Komputer AKBA menjadi tanggung jawab dan motivasi yang besar bagi Yayasan Pendidikan Kartini untuk meningkatkan status dari Pendidikan Program Diploma menjadi Program Sarjana, keinginan tersebut telah terealisasi pada tahun 2008 dengan terbitnya SK Ditjen No106/D/O/2008, Tanggal 25 Juni 2008.

Sejak Terbitnya SK No. 106/D/O/2008 Tanggal 25 Juni 2008, Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar berubah status Menjadi STMIK AKBA Makassar (Sekolah Tinggi Manajemem Informatika dan Ilmu Komputer AKBA Makassar) dengan memiliki 2 (dua) program studi yaitu Teknik Informatika dan Sistem Informasi.

2. Visi dan Misi Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar

Visi

Menjadi Perguruan Tinggi yang terpercaya dalam menghasilkan Sumber Daya Manusia yang unggul, profesional, beriman dan bertakwa.

Misi

1. Mencetak sumber Daya yang profesional dalam bidang Teknologi informasi didukung kemampuan berbahasa Inggris dan Akuntansi.
2. Membentuk Sumber Daya Manusia Kreatif dan Inovatif.
3. Membentuk manusia yang berkarakter dan berbudi luhur.
4. Menciptakan mata kuliah yang up to date sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat serta dunia kerja.
5. Membangun *networking* dan *good time work* dengan instansi, institusi profesi dan dunia bisnis.
6. Menjadi Perguruan Tinggi yang dipercaya masyarakat dalam hal menciptakan SDM yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dunia kerja.
7. Menciptakan suasana kampus yang kondusif, indah dan menyenangkan.
8. Menciptakan suasana kampus kekeluargaan di antara seluruh civitas akademika Akademi ilmu Komputer AKBA Makassar.

Tabel 3. Daftar Jumlah Dosen AIK AKBA Makassar 2007/2008

No	Jenis Kelamin	Pendidikan			Jumlah
		S1	S2	S3	
1	Pria	8	7	2	17 orang
2	Wanita	5	8	-	13 orang
Total					30 orang

Jumlah dosen Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar tahun 2007/2008 sebanyak 30 orang dengan jenjang pendidikan S1 sebanyak 13 orang, jenjang S2 sebanyak 15 orang, dan jenjang S3 sebanyak 2 orang.

Tabel 4. Daftar Staf AIK AKBA Makassar 2007/2008

No	Jenis Kelamin	Pendidikan				Jumlah
		SMU	D III	S1	S2	
1	Pria	1	1	1	-	3 Org.
2	Wanita	-	3	1	2	6 Org.
Total						9 Org.

Jumlah staf Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar tahun 2007/2008 sebanyak 9 orang dengan jenjang pendidikan SMU sebanyak 1 orang, D3 sebanyak 4 orang, S1 sebanyak 2 orang, dan S2 sebanyak 2 orang.

Tabel 5. Jumlah Mahasiswa AIK AKBA Makassar T.A. 2007/2008

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Pria	71 Orang
2	Wanita	74 Orang
Total		145 Orang

Jumlah mahasiswa Akademi Ilmu komputer AKBA tahun ajaran 2007/2008 sebanyak 145 orang, sedangkan secara keseluruhan jumlah mahasiswa yang terdaftar sebanyak 502 orang.

B. Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi: **Penggunaan Media** sebagai variabel independent, dan **Sikap** sebagai variabel dependen. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kecenderungan masing-masing variabel. Perhitungan interval skor untuk menghitung dan mengukur tanggapan mahasiswa atas variabel yang diteliti adalah sebagai berikut ini:

1. Tanggapan Mahasiswa terhadap **Penggunaan Media (X)**

Skor tertinggi dari hasil pengukuran variabel *Penggunaan Media* berdasarkan tanggapan mahasiswa bervariasi antara 71 sampai 102. Untuk memberikan gambaran jelas tentang kecenderungan skor variabel tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa pada mata kuliah kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar, maka data tersebut disusun dalam bentuk distribusi frekuensi seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Penggunaan Media

Interval Skor	Frekuensi			Kategori Jawaban
	Absolut	Relatif	Kumulatif	
	Mahasiswa	%	%	
97,5 - 120	1	1	1	Sangat Setuju
75 - 97,5	101	95	96	Setuju
52,5 - 75	4	4	100	Tidak Setuju
30 - 52,5				Sangat Tidak Setuju
Jumlah	106	100		

Sumber: Diolah berdasarkan data primer pada lampiran

Data pada tabel 6 menunjukkan bahwa dari 106 mahasiswa, terdapat 1 orang atau 1% yang menempatkan *penggunaan media* pada kategori sangat "setuju", 101 orang atau 95% pada kategori "setuju", dan 4 orang atau 4% pada kategori tidak "setuju". Ini berarti bahwa mahasiswa memberikan dukungan dan merespon secara positif terhadap penggunaan media komputer dalam bentuk power point dan mengakses materi mata kuliah Pengembangan Kepribadian melalui internet pada kegiatan PBM mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

Tanggapan mahasiswa berdasarkan indikator penilaian penggunaan media adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Penggunaan Media Berdasarkan Indikator Penilaian

Indikator	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Intensitas	Sangat Setuju	269	25
	Setuju	531	50
	Tidak Setuju	220	21
	Sangat Tidak Setuju	40	4
Jumlah		1060	100
Durasi	Sangat Setuju	144	14
	Setuju	572	54
	Tidak Setuju	282	27
	Sangat Tidak Setuju	62	6
Jumlah		1060	100
Isi /Content	Sangat Setuju	136	13
	Setuju	634	60
	Tidak Setuju	267	25
	Sangat Tidak Setuju	23	2
Jumlah		1060	100

Sumber: Diolah berdasarkan data primer pada lampiran

Data pada tabel 7 menunjukkan bahwa dari 1060 pertanyaan yang diajukan kepada 106 mahasiswa pada indikator intensitas terdapat 25% yang menempatkan *seringnya media digunakan* pada kategori sangat "setuju", 50% pada kategori "setuju", 21% pada kategori "tidak setuju" dan 4% pada kategori sangat tidak "setuju". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) memberikan dukungan dan menyetujui seringnya penggunaan media komputer dalam mata kuliah kepribadian.

Kemudian pada indikator durasi terdapat 14% yang menempatkan *lamanya waktu penggunaan media* pada kategori sangat "setuju", 54% pada kategori "setuju", 27% pada kategori "tidak setuju" dan 6% pada kategori sangat tidak "setuju". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) lebih menyetujui bagaimana media komputer lebih lama digunakan dalam mata kuliah kepribadian pada mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar atau dengan kata lain bahwa mahasiswa (i) lebih senang, lebih mudah memahami konsep dari materi ajar jika waktu penggunaan media tersebut lebih lama.

Selanjutnya pada indikator isi atau content terdapat 13% yang menempatkan *tercakupnya materi ajar* pada kategori sangat "setuju", 60% pada kategori "setuju", 25% pada kategori "tidak setuju" dan 2% pada kategori sangat tidak "setuju". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) lebih menyukai penyajian materi ajar yang disajikan dengan menggunakan media komputer dalam mata kuliah kepribadian pada mahasiswa Akademi

Ilmu Komputer AKBA Makassar dengan alasan bahwa penyampaian konsep lebih fokus dan menyeluruh.

2. Tanggapan Mahasiswa terhadap Sikap (Y)

Skor tertinggi dari hasil pengukuran variabel *Sikap* berdasarkan tanggapan mahasiswa bervariasi antara 70 sampai 104. Untuk memberikan gambaran jelas tentang kecenderungan skor variabel tanggapan mahasiswa terhadap sikap mahasiswa dalam mata kuliah kepribadian pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar, maka data tersebut disusun dalam bentuk distribusi frekuensi seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Sikap Mahasiswa AKBA

Interval Skor	Frekuensi			Kategori Jawaban
	Absolut	Relatif	Kumulatif	
	Mahasiswa	%	%	
97,5 - 120	1	1	1	Sangat Sesuai
75 - 97,5	102	96	97	Sesuai
52,5 - 75	3	3	100	Tidak Sesuai
30 - 52,5				Sangat Tidak Sesuai
Jumlah	106	100		

Sumber: Diolah berdasarkan data primer pada lampiran

Data pada tabel 8 menunjukkan bahwa dari 106 mahasiswa, terdapat 1 orang atau 1% yang menempatkan *sikap mahasiswa* pada kategori sangat "sesuai", 102 orang atau 96% pada kategori "sesuai", dan 3 orang atau 3% pada kategori tidak "sesuai". Ini berarti bahwa mahasiswa menyadari dan memahami sikap dasar yang harus

dikembangkan dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian pada mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

Tanggapan mahasiswa berdasarkan indikator penilaian sikap adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Sikap Berdasarkan Indikator Penilaian

Indikator	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Persepsi	Sangat Sesuai	203	19
	Sesuai	531	50
	Tidak Sesuai	271	26
	Sangat Tidak Sesuai	55	5
Jumlah		1060	100
Afeksi	Sangat Sesuai	135	13
	Sesuai	677	64
	Tidak Sesuai	217	20
	Sangat Tidak Sesuai	31	3
Jumlah		1060	100
Aksi	Sangat Sesuai	96	9
	Sesuai	719	68
	Tidak Sesuai	220	21
	Sangat Tidak Sesuai	25	2
Jumlah		1060	100

Sumber: Diolah berdasarkan data primer pada lampiran

Data pada tabel 9 menunjukkan bahwa dari 1060 pertanyaan yang diajukan kepada 106 mahasiswa pada indikator persepsi terdapat 19% yang menyatakan *pemahaman/kepercayaan* pada kategori sangat "sesuai", 50% pada kategori "sesuai", 26% pada kategori "tidak sesuai" dan 5% pada kategori sangat tidak "sesuai". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) lebih memahami konsep dasar dari materi ajar dalam mata kuliah kepribadian.

Kemudian pada indikator afeksi terdapat 13% yang menyatakan *masalah emosional, suka atau tidak suka terhadap sesuatu* pada kategori

sangat "sesuai", 64% pada kategori "sesuai", 20% pada kategori "tidak sesuai" dan 3% pada kategori sangat tidak "sesuai". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) lebih cepat tergugah perasaan emosionalnya, perasaan suka atau tidak suka, rasa percaya diri dan toleransi terhadap sesuatu melalui materi ajar mata kuliah kepribadian.

Selanjutnya pada indikator aksi terdapat 9% yang menyatakan *kecenderungan untuk bertingkah laku (mengikuti)* pada kategori sangat "sesuai", 68% pada kategori "sesuai", 21% pada kategori "tidak sesuai" dan 2% pada kategori sangat tidak "sesuai". Ini berarti bahwa mahasiswa (i) lebih mampu bekerja sendiri, maupun bekerja sama dengan sesamanya (kelompok) dalam menyelesaikan tugas materi ajar mata kuliah kepribadian.

C. Hasil Analisis dan Uji Hipotesis

Berdasarkan pada uji statistik pada hasil olahan data yang telah dilakukan terhadap pengujian hipotesis (terlampir pada lampiran), maka hasil penelitian penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian terhadap sikap mahasiswa pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pengaruh Simultan

Pengujian pengaruh secara simultan dari variabel bebas, yaitu penggunaan media komputer didasarkan pada indikator yaitu *intensitas* (X1), *durasi* (X2), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan

Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar terhadap sikap mahasiswa, hasil pengolahan datanya terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Pengaruh Simultan Penggunaan Media Komputer terhadap Sikap Mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian

Model	F hitung	F tabel	Signifikansi	Taraf Kepercayaan	R Square
1	18,028	2,61	0,000	0,05	0,347
2	26,037	2,61	0,000	0,05	0,336

Sumber: Data Hasil Olahan pada Lampiran Hasil Olahan Data

Berdasarkan dari data tersebut di atas diketahui pada model pertama nilai $F_{hitung} = 18,028$ lebih besar dari nilai $F_{tabel} = 2,61$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ kemudian pada model kedua $F_{hitung} = 26,037$ lebih besar dari nilai $F_{tabel} = 2,61$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media komputer didasarkan pada indikator yaitu *intensitas* (X1), *durasi* (X2), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap sikap dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian atau dengan kata lain hipotesis pertama dapat diterima.

Adapun Koefisien determinan persamaan regresi model pertama $R^2 = 0.347$ atau 34,7%. Hal ini berarti bahwa sikap mahasiswa dapat dipengaruhi oleh variabel penggunaan media komputer yang didasarkan pada indikator: *intensitas* (X1), *durasi* (X2), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar yang tercakup dalam model sebesar 34,7%, sedangkan sisanya sebesar 65,3% adalah di luar model. Sedangkan pada model kedua $R^2 =$

0.336 atau 33,6%. Hal ini berarti bahwa sikap mahasiswa dapat dipengaruhi oleh variabel penggunaan media komputer yang didasarkan pada indikator: *intensitas* (X1), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar yang tercakup dalam model sebesar 33,6%, sedangkan sisanya sebesar 66,4% adalah di luar model. Adanya perubahan model yaitu dengan mengeluarkan variabel *durasi*(X2) dari persamaan karena dianggap tidak memberikan kontribusi yang berarti (1,1%).

b. Pengaruh Parsial

Hasil analisis secara parsial dari masing-masing variabel penggunaan media komputer yang didasarkan pada indikator: *intensitas* (X1), *durasi* (X2), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar terhadap sikap mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Pengaruh Parsial Penggunaan Media Komputer terhadap Sikap Mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian

Model	Variabel	Koefisien	Nilai t hitung	t tabel	Sig.	Taraf Kepercayaan
1	Constant	32,521	4,369	2,000	0,000	0,05
	Intensitas (X1)	0,775	4,037	2,000	0,000	0,05
	Durasi (X2)	0,220	1,293	2,000	0,199	0,05
	Content (X3)	0,837	3,631	2,000	0,000	0,05
2	Constant	34,102	4,629	2,000	0,000	0,05
	Intensitas (X1)	0,886	5,143	2,000	0,000	0,05
	Content (X3)	0,879	3,842	2,000	0,000	0,05

Sumber: Data Hasil Olahan pada Lampiran Hasil Olahan Data

Berdasarkan data hasil uji-t, maka dapat diketahui bahwa variabel *intensitas* (X1), dan *content/isi* (X3) berpengaruh secara signifikan, sedangkan *durasi* (X2) berpengaruh tidak signifikan terhadap sikap mahasiswa dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

Selanjutnya pada pengujian statistik (uji-t) menunjukkan bahwa secara parsial dari seluruh variabel bebas diketahui bahwa variabel *intensitas* (X1) yang paling berpengaruh signifikan terhadap sikap mahasiswa dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar, di mana nilai t hitung = 4,037 paling besar diantara variabel yang lain dan lebih besar dari nilai t tabel = 2,000, dimana tingkat signifikansinya $0,000 < 0,05$. Hasil pengujian statistik (uji-t) menunjukkan hipotesis kelima (H_5) dapat diterima pada tingkat signifikan (α) = 0,05, dengan kata lain bahwa Intensitas memiliki pengaruh paling signifikan dari penggunaan media komputer terhadap sikap mahasiswa pada M.K. Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar..

Selanjutnya hasil analisis di atas, dapat diperoleh bahwa persamaan regresi linear bergandanya sebagai berikut:

$$Y = 32.521 + 0,775 X_1 + 0,220 X_2 + 0,837 X_3$$

1) Konstanta (β_0)

Konstanta sebesar 32,521 berarti bahwa jika variabel-variabel penggunaan media komputer yang didasarkan pada indikator:

intensitas (X1), *durasi* (X2), dan *content/isi* (X3) dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar diabaikan, maka sikap mahasiswa dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar sebesar skor 32,521.

2) Variabel *intensitas* (X1)

Nilai koefisien regresi variabel *intensitas* diketahui bertanda positif dan besarnya = 0,775; maka ini berarti bahwa setiap penambahan satu skor pada variabel *intensitas* dalam penggunaan media komputer mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,775 terhadap sikap mahasiswa. Hal ini memberikan makna bahwa seringnya media komputer digunakan dalam penyampaian pesan ajar dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian dapat meningkatkan pemahaman sikap yang positif terhadap PBM dan lingkungan belajarnya. Dengan kata lain bahwa hipotesis kedua (H₂) dapat diterima.

3) Variabel *durasi*(X2)

Nilai koefisien regresi variabel *durasi* diketahui bertanda positif dan besarnya = 0,220; maka ini berarti bahwa setiap penambahan satu skor pada variabel *durasi* dalam penggunaan media komputer pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar akan memberikan kenaikan skor

sebesar 0,220 terhadap sikap mahasiswa. Hal ini memberikan makna bahwa lamanya penggunaan media komputer dalam penyampaian pesan ajar pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian dapat meningkatkan pemahaman sikap yang positif terhadap PBM dan lingkungan belajarnya. Dengan kata lain bahwa hipotesis ketiga (H_3) dapat diterima.

4) Variabel *content/isi*(X3)

Nilai koefisien regresi variabel *content* atau isi diketahui bertanda positif dan besarnya = 0,837; maka ini berarti bahwa setiap penambahan satu skor pada variabel *content* atau isi dalam penggunaan media komputer pada mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,837 terhadap sikap mahasiswa. Hal ini memberikan makna bahwa kesesuaian variasi teks dan gambar dengan materi ajar M.K. Pengembangan Kepribadian lebih mudah dipahami dan memberikan pengaruh positif terhadap sikap mahasiswa. Dengan kata lain bahwa hipotesis keempat (H_4) dapat diterima

D. Pembahasan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, maka selanjutnya dapat dilakukan pembahasan sebagai berikut:

1. Nilai koefisien determinan (R^2) persamaan regresi linear berganda yang dihasilkan sebesar 34,7% menunjukkan bahwa tingkat penjelasan model terhadap variabel terikatnya tergolong cukup berpengaruh. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Pengembangan Kepribadian. Hal ini berarti bahwa pencapaian hasil maksimal dalam proses belajar mengajar khususnya mata kuliah Pengembangan Kepribadian harus ditunjang oleh penggunaan media komputer.

Penggunaan media komputer dapat dikatakan sebagai variabel strategik yang dapat dikendalikan oleh pihak AKBA dalam mengoptimalkan serapan dari mata kuliah Pengembangan Kepribadian. Para mahasiswa menginginkan adanya ketepatan dan keakuratan informasi dari proses PBM yang mereka peroleh. Selain itu para mahasiswa jika diberikan stimulus yang memadai melalui penggunaan media komputer secara kontinue, maka prestasi belajar mereka diyakini dapat meningkat. Hal ini dipandang rasional karena secara umum mahasiswa pasti menginginkan penyajian materi mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang lebih komprehensif.

2. Berdasarkan dari tiga indikator dalam pengukuran penggunaan media yaitu *intensitas*, *durasi*, dan *content/isi* baik secara simultan maupun parsial yang berpengaruh signifikan adalah variabel

intensitas dan content/isi, sedangkan variabel durasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Hal ini berarti bahwa ketika penggunaan media lebih sering digunakan, maka akan memberikan stimulus kepada indera pandang, dan indera dengar lebih optimal, sehingga sikap toleransi, empati, mandiri, kreatif dari mahasiswa lebih efektif dalam menerima dan mengaplikasikan pesan ajar dari M.K. Pengembangan kepribadian. Selanjutnya bahwa durasi dari penggunaan media komputer dianggap tidak memberikan pengaruh yang signifikan karena waktu yang terlalu lama yang digunakan dalam PBM akan dapat menimbulkan kejenuhan mahasiswa untuk memperhatikan pesan ajar yang diberikan.

3. Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini, dari empat fungsi pembelajaran dengan menggunakan media komputer menurut Hamalik (2007) yakni sebagai jenis latihan dan praktek (***drill and practice***), di mana program ini menyajikan masalah-masalah dan mahasiswa merespon dengan cara memilih respon-respon yang tersedia kemudian 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. Fungsi kedua 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 refensi konsep-konsep. Fungsi ketiga sebagai **simulasi**, yakni situasi-situasi kehidupan nyata disajikan kepada mahasiswa, menyusun garis besar perangkat kondisi-kondisi yang saling berkaitan. Kemudian mahasiswa membuat keputusan dan menentukan konsekuensi dari keputusan yang dibuatnya. Fungsi keempat sebagai **bentuk pengajaran dengan instruksi komputer (computer managed instruction)**, program ini menyediakan *cross refrencing* dengan program-program lain dalam rangka perluasan latihan dan pemberian bantuan, program ini mengukur keterampilan dan mencatat skor mahasiswa serta mengkolerasikannya dengan mahasiswa lain, yang paling besar fungsinya adalah sebagai bahan latihan dan praktek (*drill and practice*), program tutorial, simulasi, sedangkan fungsi sebagai bentuk pengajaran dengan instruksi komputer (**computer managed instruction**) belum maksimal penggunaannya.

4. Materi pembelajaran Pengembangan Kepribadian yang disajikan melalui media komputer dapat dirancang/ didesain untuk digunakan

berulang kali, baik untuk digunakan bagi tugas pribadi maupun kelompok. 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.

5. Penggunaan media komputer dalam Pengembangan Kepribadian dapat membuat mahasiswa lebih kreatif, mandiri, lebih mudah memahami konsep/pesan, dan memiliki rasa toleransi terhadap lingkungan belajarnya. Pertimbangannya adalah dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media komputer konsep dari materi kuliah Pengembangan Kepribadian lebih bersifat interaktif, di mana hal ini sesuai dengan teori stimulus respon yang pada intinya menjelaskan bahwa jika seseorang senantiasa diberikan stimulus (rangsangan) maka akan menghasilkan respon akibat dari stimulus tersebut.
6. Hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan konsep Komunikasi Jourdan (1984) yang mengatakan bahwa tidak ada perilaku-perilaku pendidikan yang tidak berkaitan dengan komunikasi. Sama halnya proses belajar itu sendiri yang

dikemukakan Berlo (1960) merupakan proses 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. Pesan-pesan materi ajar mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang disampaikan oleh dosen dengan menggunakan media komputer baik dalam bentuk *power point* ataupun tugas luar yang mengharuskan mahasiswa untuk mengakses materi tambahan melalui, mengerjakan tugas dengan sarana internet yakni mengakses situs-situs tertentu yang berhubungan dengan materi kuliah Pengembangan Kepribadian sangat berdampak positif untuk membantu mahasiswa dalam pengembangan potensi kreatifitas, kemandirian, pemahaman konsep, rasa toleransi/ empati terhadap teman kelompoknya.

7. Sikap mahasiswa terhadap penyampaian pesan dari mata kuliah Pengembangan Kepribadian dengan menggunakan media komputer sangat positif, ini terlihat dari respon yang diberikan mahasiswa ketika menghadapi suasana belajar di kelas ataupun saat mengerjakan tugas di luar kelas, hal ini dapat dilihat bahwa dari jawaban 106 mahasiswa terdapat 102 orang atau 96% yang menjawab pada kategori "sesuai". Ini berarti bahwa mahasiswa menyadari dan memahami sikap dasar yang harus dikembangkan

dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian pada mahasiswa Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Sudjana dan Rivai (1989) mengatakan bahwa beberapa keuntungan khusus dari pemanfaatan media komputer dalam proses pembelajaran, yaitu: (a) Cara kerja baru komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, (b) Warna musik dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya, (c) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi, (d) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari, dan (e) Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna bagi siswa yang lamban.

8. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada korelasi yang positif antara penggunaan media komputer dengan prestasi belajar mahasiswa, hal ini terlihat dari hasil jawaban kuesioner terhadap 106 mahasiswa sebanyak 101 orang atau 95% pada kategori "setuju". 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) juga memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2002).

9. Terlepas dari hasil penelitian ini, penggunaan media komputer dalam penyampaian pesan materi ajar mata kuliah Pengembangan Kepribadian selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, sebagai berikut:

a. Kelebihan:

- 1) Memungkinkan terjadinya interaksi mahasiswa dengan materi ajar;
- 2) Proses Belajar Mengajar secara individual dapat dilakukan sesuai dengan kemampuan mahasiswa;
- 3) Menampilkan unsur-unsur audio visual;
- 4) Langsung memberikan umpan balik;
- 5) Menciptakan PBM yang berkesinambungan.

b. Kekurangan

- 1) Peralatan yang diperlukan masih tergolong mahal;
- 2) Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikan alat tersebut.

E. Keterbatasan dan Peluang

1. Keterbatasan dalam Penelitian

Proses penelitian ini tidak terlepas dari beberapa keterbatasan, hal ini disebabkan antara lain:

1. Keterbatasan penulis untuk mengambil kesimpulan yang lebih mendalam karena data yang diambil sudah tersedia, lain halnya jika penulis melakukan eksperimen yang hasil akhirnya tentu lebih mendalam sebab dimulai dengan pre-tes, kemudian ada proses yang diikuti untuk melihat perkembangan dari mahasiswa yang menjadi responden kemudian akan ditutup oleh post-tes.
2. Selain itu keterbatasan penulis untuk menggeneralisasikan hasil akhirnya karena penelitian ini bersifat kasusistik, sebab hanya untuk satu mata kuliah dengan kondisi yang sangat khas, baik dari jumlah mahasiswa, lokasi penelitian, dan suasana, sarana perkuliahan.
3. Keterbatasan waktu pada saat menyebarkan kuesioner, ini disebabkan karena penelitian ini merupakan penelitian *ex-postfacto* maka agak sulit untuk mengatur waktu bagi mahasiswa yang dijadikan responden.
4. Masih ada beberapa mahasiswa yang belum memiliki komputer/ laptop pribadi karena harga sebuah komputer/ laptop masih tergolong mahal sehingga untuk pemahaman/ penyelesaian

tugas yang harus diselesaikan dengan mengakses materi melalui internet belum maksimal hasilnya.

5. Penerapan PBM yang berbasis komputer/ teknologi Informasi (TI) di bidang pendidikan diseluruh jenjang semakin digalakkan, namun terdapat beberapa kendala yakni kesiapan infrastruktur, kesiapan pengajar dan siswa/ mahasiswa serta faktor budaya. Dari faktor kesiapan infrastruktur misalnya, diperlukan dukungan pemerintah/ penyelenggara pendidikan yang lebih intensif agar penerapan Teknologi Informasi bisa berjalan maksimal, dari faktor kesiapan dosen dan mahasiswa perlu kesiapan dana dan keterampilan untuk menggunakan komputer sebagai media belajar, sedangkan dari faktor budaya yakni adanya kebiasaan yang perlu diubah agar kalangan akademis terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.

2. Peluang untuk Pengembangan

Peluang untuk pengembangan penelitian tesis ini di masa mendatang sangatlah terbuka, yakni:

1. Dengan menggunakan teknik eksperimen terhadap objek (mahasiswa) , sehingga penelitian tersebut dapat dimulai dengan pemberian pre-tes, mengikuti dan memperhatikan perkembangan mahasiswa selama proses perkuliahan, kemudian ditutup dengan post-tes.

2. Juga pilihan mata kuliahnya dapat lebih beragam, tidak hanya satu materi ajar mata kuliah.
3. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan akan semakin mudah diperoleh media komputer di pasaran dengan harga terjangkau dan kualitas yang bagus, ini akan menjadikan harapan media komputer sebagai sarana penyampaian pesan/ materi ajar akan membawa hasil yang maksimal sesuai dengan teori belajar sekaligus harapan para ahli pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dengan berdasarkan atas rumusan masalah, tujuan penelitian dan landasan teori yang ada, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media komputer dalam penyampaian pesan materi ajar mata kuliah Pengembangan Kepribadian disampaikan dalam bentuk power point dan mengakses materi belajar melalui internet sangat membantu dalam pemahaman konsep pesan ajar yang disampaikan dan lebih membuka cakrawala berpikir mahasiswa.
2. Sikap mahasiswa sangat positif dalam merespon konsep/pesan yang disampaikan dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian, sehingga pemahaman tentang konsep belajar/ hidup mandiri, lebih toleran terhadap sekeliling, memiliki rasa empati , dan dapat beradaptasi terhadap lingkungannya dapat lebih mudah diserap dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penggunaan media komputer dalam mata kuliah Pengembangan Kepribadian berpengaruh signifikan baik secara simultan maupun secara parsial terutama untuk variabel intensitas dan content/isi terhadap sikap mahasiswa pada Akademi Ilmu Komputer AKBA Makassar.

B. Saran-Saran

Mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan, maka saran-saran yang dapat dikemukakan di sini adalah:

1. Kepada pihak pengajar (dosen) secara umum dan secara khusus kepada pengajar mata kuliah Pengembangan kepribadian untuk lebih memaksimalkan penggunaan media komputer dengan mengkombinasikan metode ajar lainnya yang lebih interaktif.
2. Penelitian ini terbatas hanya dalam subyek kecil, maka dipandang perlu untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan subyek (sampel) yang lebih besar.
3. Penelitian ini hanya berlaku pada mata kuliah khusus, oleh karena itu penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkombinasikan beberapa mata kuliah yang lain. Sehingga hasil penelitiannya lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan: dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP. Ujung Pandang
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Cet. Ke-3. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Sikap Manusia dan Pengukurannya*. Cet. Ke- 11. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Agus Pribadi, Benny. 2001. *Ragam Media Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
- Cangara, Hafied H. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cet. Ke-5. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Effendi, Onong Uchjana. 2006. *Dinamika Komunikasi* Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Edisi ke-3. Bandung: PT Refika Aditama
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. Ke- 6. Jakarta: Bumi Aksara
- [Http:// www. Ilmukomputer.com/2008](http://www.ilmukomputer.com/2008). *IT Sebagai Media Pembelajaran MultiMedia*. (diakses pada Mei 2008)
- [Http:// www. Ilmukomputer.com/2008](http://www.ilmukomputer.com/2008). Dwi Sapno N. *Asyiknya Belajar dengan Komputer*. (diakses pada Juni 2008)
- [Http:// www.ilmukomputer.com/2008](http://www.ilmukomputer.com/2008)." Warung Elektronik Karyasiswa Indonesia di Canada". *Komputer untuk Pendidikan*. (diakses pada Juni 2008)
- Koswara, E. 1991. *Teori-Teori Kepribadian*. Cet. Ke-2. Bandung : Eresco
- Kosasih, A. dan R. Angkowo. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Litle Jhon, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication* (fifth edition). Wadsworth. Publishing Company: California, USA
- Mar'at. 1984. *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya*. Cet. Ke- 2. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Nasustion. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Edisi I. Jakarta: Bumi Aksara
- 2006. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Cet. Ke- 10. Jakarta: Bumi Aksara
- Pawit, M. Yusuf. 2007. *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instruksional*. Bandung: fakultas Ilmu Komunikasi. UNPAD
- Purwanto, Ngalim M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Cet. Ke- 22. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ridwan. 2005. *Dasar – Dasar Statistika* Edisi Revisi. Bandung: Alfabeta
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2006. *Kosep dan Makna Pembelajaran*. Cet. Ke- 4. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan Keenam. CV. Alfa Beta, Bandung.
- Sudjana, N dan A. Rivai. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- . 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Cet. Ke-4. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Edisi ke-5. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 1992. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi* Penerbit Tarsito. Bandung
- Tiro, Arif dan Baharuddin Ilyas. 2000. *Dasar- dasar Statistik*. BPUNM, Makassar
- Uno, Hamzah. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Umar, Husein. 2001. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*.
Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Edisi ke- 4.
Yogyakarta: Andi