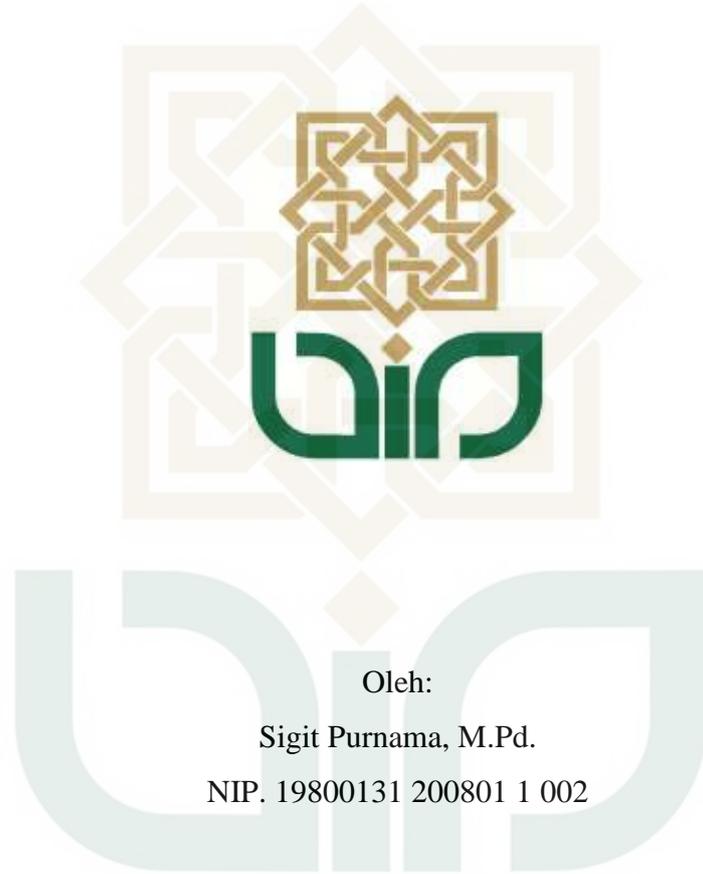


***COMPUTER SELF -EFFICACY***  
**MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU**  
**RAUDLATUL ATHFAL**

**Laporan Hasil Penelitian Individual**



Oleh:

Sigit Purnama, M.Pd.

NIP. 19800131 200801 1 002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2014**

## ABSTRAK

Sigit Purnama. 2014. *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raulatul Athfal. Laporan Hasil Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raulatul Athfal dan faktor-faktor pendukungnya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah semua mahasiswa PGRA semester II Tahun Akademik 2013-2014. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumen. Analisis data dilakukan secara deskriptif persentase, melalui cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikalikan 100 persen.

Penelitian ini menghasilkan temuan, sebagai berikut: (1) Gambaran umum *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa PGRA menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yaitu sebanyak 42 orang (95,45%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori tinggi ( $\geq 111$ ). Sedangkan 2 mahasiswa (4,54%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori rendah ( $\leq 74$ ). (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi tingginya tingkat *Computer Self-Efficacy* mahasiswa PGRA antara lain: (a) Faktor pihak lain sebagai pengguna, yaitu: (1) pengalaman mahasiswa menggunakan komputer diketahui 29 mahasiswa (65,91%) dengan kategori sedang; (2) rata-rata mahasiswa PGRA telah menguasai tiga aplikasi komputer; dan (3) keikutsertaan mahasiswa dalam kursus komputer. (b) Faktor pendukung yang diberikan institusi maupun pihak lain, yaitu: (1) mayoritas mahasiswa PGRA telah memiliki laptop atau komputer yang mencapai 90,90% atau 40 orang mahasiswa; (2) menyediakan laboratorium komputer, (2) menyediakan kegiatan semacam kursus yang dikelola mahasiswa, (3) fasilitas internet gratis bagi mahasiswa, (4) tersedianya komputer anjungan yang dapat digunakan mahasiswa untuk mengakses sistem informasi akademik, seperti ketika mereka akan mengambil rencana studi, melihat nilai mata kuliah, memberi penilaian kepada dosen, dan lain sebagainya.

Kata kunci: *computer self-efficacy*, mahasiswa

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Salawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad, SAW, keluarga, dan para sahabatnya.

Selanjutnya, peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut memberikan kontribusi pada penelitian ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Bapak Dr. H. Zamzam Afandi, selaku ketua LP2M UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
3. Bapak Dr. H. Sumedi, M.Ag., selaku Kaprodi. PGRA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;

Peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, program studi, fakultas dan UIN Sunan Kalijaga.

Yogyakarta, Desember 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

Abstrak .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
<b>Bab I Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Landasan Teori .....	10
E. Kegunaan Penelitian .....	12
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian .....	13
G. Definisi Istilah .....	14
<b>Bab II Metode Penelitian</b> .....	15
A. Rancangan Penelitian .....	15
B. Variabel Penelitian .....	15
C. Populasi Penelitian .....	16
D. Instrumen Penelitian .....	16
E. Analisis Data .....	17
<b>Bab III Hasil Penelitian</b> .....	18
A. Deskripsi Umum .....	18
B. Deskripsi <i>Computer Self Efficacy</i> Mahasiswa PGRA .....	21
C. Faktor-Faktor yang mempengaruhi <i>Computer Self Efficacy</i> Mahasiswa PGRA .....	59
<b>Bab IV Pembahasan</b> .....	67
A. Pembahasan tentang Gambaran Umum PGRA.....	67
B. Pembahasan tentang Deskripsi <i>Computer Self-Efficacy</i> Mahasiswa PGRA .....	68
C. Pembahasan tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Computer Self-Efficacy</i> Mahasiswa PGRA .....	69
<b>Bab V Penutup</b> .....	71
A. Simpulan .....	71
B. Saran .....	72
Daftar Rujukan .....	73
Lampiran-Lampiran .....	75

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan, dan definisi istilah.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan merupakan lembaga yang bertugas untuk menyiapkan calon guru profesional. Dengan demikian, diharapkan setelah selesai pendidikan mereka dapat menyiapkan peserta didik dan generasi muda masa depan yang mampu merespon perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

Untuk menjadi guru RA profesional, seseorang harus memenuhi berbagai persyaratan sebagaimana yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan. Salah satunya adalah guru wajib memiliki kompetensi, yaitu seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 8 dan 10.

Sebagaimana yang diharapkan dalam Panduan Akademik, lulusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan diharapkan menguasai berbagai kompetensi sebagai berikut.<sup>2</sup>

Pertama, kompetensi personal, yaitu kompetensi yang berhubungan dengan sikap dan kepribadian yang harus dimiliki oleh seorang guru/calon guru. Target minimal yang harus dicapai oleh lulusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dalam kompetensi personal adalah: (1) Menunjukkan sikap dewasa dalam bertindak dan bertutur kata; (2) Memiliki kedewasaan dalam berpikir; (3) Menunjukkan rasa tanggung jawab yang tinggi dalam melaksanakan tugas; (4) Memiliki kedisiplinan dalam melaksanakan tugas dan kewajiban; dan (5) Memiliki penampilan yang mencerminkan harga diri yang mulia sebagai guru muslim, termasuk dalam berpakaian.

Kedua, kompetensi sosial, yaitu kompetensi yang berhubungan dengan cara mahasiswa sebagai calon guru menempatkan diri dalam lingkungannya dan cara menjalin hubungan dengan orang lain. Target minimal yang harus dicapai oleh lulusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dalam kompetensi sosial adalah: (1) Mampu berkomunikasi secara baik dengan orang lain di kampus, di sekolah, maupun di masyarakat; (2) Mampu bergaul secara baik dengan orang lain di kampus, di sekolah, maupun di masyarakat; (3) Mampu menjalin kerja sama yang baik dengan orang lain baik di kampus, di sekolah, maupun di masyarakat; dan (4)

---

<sup>2</sup> Retty Trihadiati, dik. (2014). *Panduan Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. Yogyakarta: FITK. Hal. 88.

Berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan positif yang diselenggarakan oleh kampus, sekolah, maupun masyarakat.

Ketiga, kompetensi profesional, yaitu kemampuan dalam menguasai keilmuan atau bidang studi dan langkah kajian kritis pendalaman isi bidang studi. Target minimal yang harus dimiliki lulusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah: (1) Menguasai bidang studi yang menjadi bidang tugasnya baik struktur, konsep, metode keilmuan, maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; dan (2) Menguasai metode pengembangan ilmu/bidang studi serta bersikap kritis, kreatif, dan inovatif terhadap bidang studi yang menjadi keahliannya.

Keempat, kompetensi pedagogi, yaitu keterampilan yang merefleksikan pada pengetahuan dan sikap yang tercermin pada pemahaman tentang potensi peserta didik, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Target minimal yang harus dikuasai oleh lulusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah: (1) mempunyai kemampuan menyusun program pembelajaran yang ditunjukkan dengan mampu merumuskan tujuan pembelajaran, mampu mengorganisasikan materi pembelajaran, mampu memilih dan mengembangkan pendekatan, metode, strategi dan langkah-langkah pembelajaran, mampu memilih dan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran, dan mampu mengembangkan teknik evaluasi proses dan hasil belajar.

(2) Mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan mampu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, mampu mengelola kelas dengan baik yang diwujudkan dengan menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan pengaturan tata ruang kelas

yang baik, mampu menerapkan metode/strategi pembelajaran secara tepat, mampu memberikan motivasi belajar dengan baik, mampu mengenal kemampuan anak, mampu merencanakan dan melaksanakan program remedial dan pengayaan, memberikan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran, mampu melakukan kegiatan evaluasi proses dan hasil belajar.

(3) Memahami dan mampu melaksanakan kegiatan administrasi sekolah/madrasah yang meliputi: administrasi siswa, administrasi personalia, administrasi kurikulum, administrasi sarana dan prasarana pendidikan, administrasi keuangan, administrasi hubungan dengan masyarakat, administrasi kelembagaan/organisasi pendidikan, dan pelaksanaan supervisi pendidikan di sekolah/madrasah.

(4) Memahami dan mampu melaksanakan kegiatan bimbingan dan konseling, yaitu mampu memahami dan melaksanakan fungsi dan program bimbingan dan konseling di sekolah/madrasah. (5) Memahami dan mampu melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. (6) Memahami dan mampu melaksanakan pengelolaan pusat sumber belajar, khususnya perpustakaan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menyebutkan salah satu standar kompetensi profesional seorang guru RA, yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Dengan demikian ciri keprofesionalan seorang guru RA adalah mampu menggunakan dan memanfaatkan berbagai produk teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer dan internet, untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, mengakses informasi, dan sebagainya. Guru

memanfaatkan internet untuk mengakses berbagai informasi untuk keperluan pengembangan wawasannya.

Pada sisi lain, salah satu standar kompetensi pedagogik guru RA adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai contoh adalah guru memanfaatkan video dalam pembelajaran. Hal ini relevan karena taraf berpikir anak RA itu konkret, sehingga akan mudah mengerti materi-materi pembelajaran dengan tayangan-tayangan yang konkret. Sebaliknya anak-anak akan kurang mengerti dengan materi-materi yang sifatnya abstrak. Dengan demikian, guru tidak hanya diharapkan mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri, lebih dari itu, guru mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berbagai tujuan, sebagaimana dijelaskan pada paragraf sebelumnya, ditentukan oleh berbagai variabel. Salah satu variabel yang penting dalam melakukan studi tentang perilaku individual dalam bidang teknologi informasi adalah *Computer Self Efficacy/CSE*<sup>3</sup>.

Konsep *computer self-efficacy* merupakan variabel yang dihubungkan dengan berbagai perilaku terhadap komputer. *Self-efficacy* sendiri menurut Campeau & Higgins merupakan konsep yang terdiri dari beberapa konstruk, yakni *skill*

---

<sup>3</sup> Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy and R.M. Stair (2000), "Reserach Report: The Solving Relationship between General and Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment", *Information Systems Research*, Vol.11, No. 4., hal. 418.

(keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan.<sup>4</sup>

Shunck mendefinisikan *self-efficacy* sebagai (1) struktur kognitif berupa penilaian terhadap tingkat keyakinan dan pengharapan diri untuk sukses melakukan aktivitas dalam kegiatan sehari-hari; (2) pengarah dan pengontrol perilaku; dan (3) aspek perilaku yang sangat luas dari penyelesaian tugas-tugas khusus sampai aktivitas penyelesaian masalah-masalah umum, rumit, membingungkan, tidak pasti, dan penuh ketegangan.<sup>5</sup>

Dalam konteks penelitian ini, *self-efficacy* diposisikan sebagai variabel yang berkaitan dengan motivasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Bandura: "*whatever other factors may operates as motivators, they are rooted in the core belief that one has to Power to produce desired resul*".<sup>6</sup> Apa yang diungkapkan Bandura tersebut mengandung makna bahwa faktor apapun yang bertindak sebagai motivator, berakar pada keyakinan seseorang bahwa ia memiliki kekuasaan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam konteks penggunaan komputer, *computer self-efficacy* menggambarkan persepsi individual tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas, seperti menggunakan *software* untuk analisis data, menulis surat dengan mail merge, dan sebagainya. Menurut Campeau

---

<sup>4</sup> Compeau, Deborah, R. & C.A. Higgins. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of Measure and Initial Test. *MIS Quartely*, 19(12).

<sup>5</sup> Schunk, D.H. (1983). Ability versus Effort Attributional Feedback: Differential Effect, Effect on Self-Efficacy and Achievement. *Journal of Educational Psychology*, 95(3), hal 848-856.

<sup>6</sup> Bandura, A. (Ed). (2000). *Cultivate sel-efficacy for personal and organizational effectiveness* dalam *Handbook of Principles of Organization Behavior*. Oxford, UK: Blackwell. Hal. 120.

& Higgins, *computer self-efficacy* merupakan judgement kapabilitas seseorang untuk menggunakan komputer/system informasi/teknologi informasi.

Variabel yang dihubungkan dengan *computer self-efficacy* dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa. Para ahli memberikan variasi definisi hasil belajar, antara lain: “hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran”.<sup>7</sup> Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>8</sup>

Hasil belajar menurut Bloom adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki pebelajar atau mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ia mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ranah kognitif adalah kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Dengan kata lain, ranah kognitif mencakup kemampuan menyatakan kembali suatu konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual (*knowledge*). Ranah psikomotor adalah kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, atau dengan kata lain kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik.

---

<sup>7</sup> Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>8</sup> Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sedangkan ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar mahasiswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar mereka yang mengacu pada pengalaman langsung.

Pada sisi lain, saat ini kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi kebutuhan bagi setiap lembaga pendidikan, baik untuk keperluan administrasi maupun aktivitas pembelajaran. Keadaan tersebut tidak dapat dihindari, karena integrasi TIK dalam lembaga pendidikan selain menjadi kebutuhan, juga menjadi syarat keberlangsungan dan kemajuan lembaga. Di samping itu, hal ini juga didorong oleh perkembangan TIK yang sangat cepat dewasa ini. Beberapa bentuk integrasi TIK dalam pendidikan adalah keberadaan komputer dan jaringan internet. Oleh karena itu, keterampilan yang menentukan dan perlu dipertimbangkan dalam rangka pengembangan pendidikan dan kesuksesan karier seseorang adalah penggunaan dan pemanfaatan TIK, khususnya komputer dan internet.

Saat ini internet menjadi alat yang sangat penting bagi mahasiswa. Mereka terbantu dan dimudahkan internet yang memberikan sumber belajar yang tanpa batas. Berbagai aktivitas pembelajaran atau perkuliahan akan menjadi mudah dan fleksibel dengan adanya internet. Dengan kata lain internet menyediakan segalanya dan memanjakan para penggunanya. Apalagi saat ini jaringan internet terasa lebih

muda dijangkau dengan adanya *smartphone* dengan harga yang sangat terjangkau, khususnya bagi mahasiswa.

Kasus di program studi PGRA, jaringan internet telah menjadi fasilitas gratis bagi mahasiswa, meskipun dengan pembatasan-pembatasan tertentu. Dengan adanya fasilitas tersebut, sangat dimungkinkan, dan memang telah diimplementasikan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *e-learning*. Internet dapat menghubungkan antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan administrator, atau dosen dengan administrator. Mahasiswa dapat dengan mudah menyelesaikan administrasi akademiknya dengan bantuan internet. Mereka bisa *input* rencana studi dengan mudah dan cepat dari rumahnya masing-masing. Demikian halnya dosen, mereka lebih mudah menyelesaikan administrasi akademik, misalnya *input* nilai secara lebih cepat dengan internet.

Berdasarkan observasi peneliti, umumnya mahasiswa dan dosen memiliki sikap yang positif dengan adanya integrasi TIK dalam pendidikan. Hal ini tampak misalnya dengan banyaknya dosen yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan laptop/komputer, memberikan tugas-tugas perkuliahan melalui email, dan sebagainya. Pada sisi lain, kepemilikan mahasiswa terhadap produk TIK seperti laptop cukup tinggi. Selain itu, berbagai tugas perkuliahan yang diberikan dosen dikerjakan dengan menggunakan komputer, mencari referensi atau sumber belajar dengan menggunakan internet.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *computer sel-efficacy* mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *computer sel-efficacy* mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal?

### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bermaksud membuktikan bahwa *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui gambaran *computer sel-efficacy* mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal.
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *computer sel-efficacy* mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal.

### D. Landasan Teori

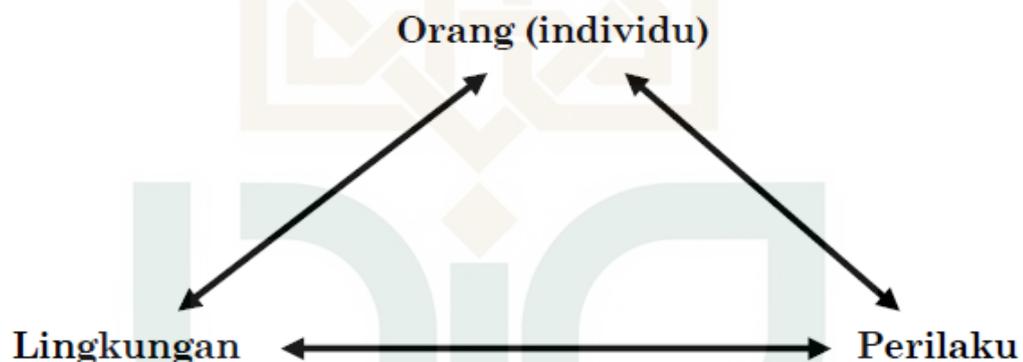
Penelitian tentang *computer sel-efficacy* mahasiswa PGRA ini dilaksanakan berdasarkan beberapa landasan teori, yaitu teori kognitif sosial, teori dasar penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan teori hasil belajar.

1. Teori kognitif sosial

Teori kognitif sosial dicetuskan dan dikembangkan oleh seorang pakar psikologi perilaku ternama Albert Bandura. Teori ini didasarkan pada pernyataan bahwa untuk memahami motivasi, emosi, dan tindakan manusia perlu memahami proses sosial dan proses kognitif. Pernyataan tersebut didasarkan pada prinsip-prinsip dasar teori kognitif sosial, yaitu: (a) Asumsi tentang hakikat dan

kemampuan manusia; (b) Lima kapabilitas kognitif dasar yang dimiliki manusia (*symbolising, forethought, vicarious, self-regulatory dan self-reflective*). (c) Proses interaksi antara manusia dan lingkungannya; (d) Cara manusia belajar perilaku (*observational learning dan enactive learning*); (e) Fungsi insentif sebagai sistem pengatur perilaku manusia; (f) Proses pembentukan *self-efficacy* dan fungsinya; (g) Fungsi tujuan (*goal*); (h) Aplikasi teori kognitif sosial dalam konseling.

Sebagaimana telah dikemukakan pada paragraf sebelumnya, teori ini didasarkan pada pernyataan-pernyataan bahwa ada tiga variabel yang saling mempengaruhi, yaitu lingkungan, perilaku dan orang. Ketiga variabel ini lebih dikenal sebagai *triadic reciprocal*, yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Individu memilih lingkungan dan lingkungan mempengaruhinya. Selanjutnya perilaku yang ada dalam situasi ini dipengaruhi oleh lingkungan atau karakteristik situasional yang juga dipengaruhi oleh faktor kognitif dan faktor personal.

Teori kognitif sosial oleh Bandura dalam Compeau dan Higgins (1995) dikembangkan dalam dua set ekspektasi kekuatan kognitif utama yang menjadi

pedoman/*guide* perilaku. Pada set pertama, ekspektasi dihubungkan dengan *outcome*. Para individu yang dapat memahami aspek perilaku, akan percaya bahwa *outcome* lebih bernilai apabila dibandingkan dengan individu yang tidak mampu memahami konsekuensi yang menguntungkan. Kedua, ekspektasi yang disebut sebagai *self efficacy* yang merupakan kepercayaan individu mengenai kemampuan untuk membentuk suatu perilaku tertentu.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menguji kebenaran teori yang berkaitan dengan *computer sel-efficacy* dalam mempengaruhi hasil belajar. Kesesuaian hasil penelitian dengan teori yang ada menjadi bukti kebenaran teori tersebut, dan hal ini memperkuat teori yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, terutama *computer sel-efficacy*.

### **2. Kegunaan Praktis**

Adapun kegunaan secara praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi dosen penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan *computer sel-efficacy* mahasiswa. Informasi ini sangat penting sebagai bahan pertimbangan bagi dosen dalam melaksanakan perkuliahan, terutama dalam hal pemilihan strategi-strategi pembelajaran.
- b. Bagi program studi dan fakultas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam upaya memberikan lingkungan pembelajaran atau

perkuliahan yang dapat memfasilitasi para mahasiswa dalam meningkatkan *computer sel-efficacy* mereka.

- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pendorong untuk melakukan penelitian berikutnya, baik dalam tema sejenis maupun yang berkaitan dengan *computer sel-efficacy* dan hasil belajar.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam penelitian tema sejenis.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pemilihan program studi ini didasarkan pada observasi peneliti, dimana di PGRA sudah mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi, baik dalam kegiatan perkuliahan maupun pengelolaan administrasi akademik. Di samping itu, lingkungan pembelajaran sudah didesain dengan mengakomodasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti tersedianya fasilitas jaringan internet yang gratis bagi mahasiswa dan dosen. Selain itu mahasiswa dan dosen sudah memiliki komputer dan laptop sebagai alat untuk melaksanakan berbagai tugas akademiknya.

Penelitian ini dibatasi pada mahasiswa semester III tahun akademik 2013-2014 yang saat ini sedang melaksanakan perkuliahan. Penelitian ini juga dibatasi lingkungannya pada variabel *computer sel-efficacy* mahasiswa.

Berkenaan dengan pembatasan-pembatasan tersebut, penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yang tidak terjangkau oleh peneliti,

diantaranya, subjek penelitian terdiri dari 49 mahasiswa semester III Program Studi PGRA, yang sebagian besar berjenis kelamin perempuan dan memiliki latar belakang yang berbeda. Ada kemungkinan terjadi interaksi antar mahasiswa, baik di kampus maupun di luar kampus.

### **G. Definisi Istilah**

Beberapa variabel penelitian yang perlu didefinisikan secara operasional dalam *computer sel-efficacy*.

#### **1. *Computer sel-efficacy***

*Computer self-efficacy* menggambarkan persepsi individual tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, seperti menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk membuat makalah, *Microsoft PowerPoint* untuk membuat *slide* presentasi, dan *search engine* untuk mencari sumber-sumber materi yang relevan dengan materi perkuliahan.

## **BAB II**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan secara berturut-turut tentang rancangan penelitian, variabel-variabel penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data penelitian, dan teknik analisis data.

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode metode deskriptif dan verifikatif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian. Sedangkan metode verifikatif adalah metode untuk mengecek kebenaran penelitian sejenis yang dilakukan sebelumnya. Dengan demikian kedua metode tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan realitas seperti apa adanya dan sekaligus untuk menjelaskan hubungan korelasional.

Metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan tentang *computer self-efficacy* mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sedangkan metode verifikatif digunakan untuk menguji kebenaran teori yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh *self-efficacy*.

#### **B. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian adalah *computer sel-efficacy*.

### C. Populasi Penelitian

Populasi adalah kumpulan dari ukuran-ukuran tentang sesuatu yang ingin kita buat inferensi atau kesimpulan. Dengan kata lain, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulannya.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, dalam penelitian ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta semester III yang berjumlah 52 orang. Karena dengan jumlah tersebut masih memungkinkan untuk dilakukan penelitian terhadap semua anggota populasi maka dilakukan penelitian populasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel. Penentuan populasi penelitian tersebut berdasarkan pendapat Arikunto, yaitu apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.<sup>10</sup>

### D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel *computer self-efficacy* dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket CSE yang digunakan dalam penelitian ini adalah adopsi dari angket yang telah dikembangkan oleh Casidy dan

---

<sup>9</sup> Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal. 117.

<sup>10</sup> Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 173.

Eachus.<sup>11</sup> Instrumen terdiri dari 37 item pernyataan yang telah dialihbahasakan dan telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian ini.

### E. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif Persentase. Metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian yaitu *computer self-efficacy* mahasiswa PGRA. Deskriptif persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi

N : Jumlah responde

100% : Bilangan tetap

---

<sup>11</sup> Casidy, S. dan Eachus, P. (2002). Developing The Computer User Self-Efficacy (Cuse) Scale: Investigating The Relationship Between Computer Self-Efficacy, Gender And Experience With Computers. *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 26, (2).

## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Umum

##### 1. Profil Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal

Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) merupakan salah satu program studi yang relatif baru di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, karena baru berjalan tiga semester. PGRA diselenggarakan berdasarkan Surat Keputusan (SK) nomor 1853 tahun 2012 dan mulai menerima mahasiswa baru pada tahun akademik 2013/2014. Saat ini PGRA memiliki 11 orang dosen tetap dan 3 dosen tidak tetap atau dosen luar biasa, sebagaimana tabel 3.1 berikut.

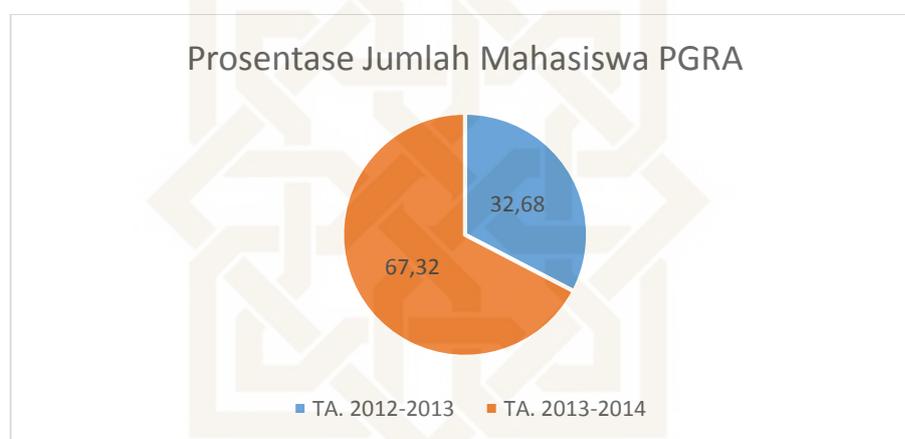
Tabel 3.1 Jumlah Dosen PGRA

No	Jenis Dosen	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Dosen Tetap	6	5	11
2	Dosen Tidak Tetap	1	2	3
Jumlah		7	7	14

Adapun total jumlah mahasiswa semua angkatan adalah 153 mahasiswa, dengan rincian sebagaimana tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Jumlah Mahasiswa PGRA

No	Tahun Akademik	Jenis Kelamin		Jumlah	Prosentase (%)
		Laki-Laki	Perempuan		
1	2012-2013	10	93	103	67,32
2	2013-2014	3	47	50	32,68
Jumlah		13	140	153	100%



PGRA memiliki visi: “Unggul dan terkemuka dalam pepaduan dan pengembangan nilai-nilai keislaman dan keilmuan untuk menyiapkan pendidik profesional anak usia dini”. Dengan visi tersebut, ditetapkan misi program studi, sebagai berikut: (1) Menyelenggarakan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) yang berorientasi pada mutu dan nilai-nilai keislaman; (2) Mengembangkan PGRA yang berwawasan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) dan akhlak jariah; (3) Melakukan penelitian di bidang PGRA; (4) Meningkatkan peran serta program studi PGRA dalam pendidikan anak di masyarakat; dan (5) Meningkatkan kerjasama di bidang PGRA.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Retty Trihadiati, dik. (2014). Panduan Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta: FITK. Hal. 88.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyelenggaraan PGRA adalah: (1) Menghasilkan guru profesional Raudhatul Athfal; (2) Menghasilkan peneliti yang produktif dan berwawasan Islam dalam bidang pendidikan anak; dan (3) Menghasilkan konselor pendidikan anak.

## 2. Profil Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGRA semester III Tahun Akademik 2013-2014. Jumlah keseluruhan subjek adalah 50 mahasiswa. Dari jumlah tersebut diketahui bahwa mayoritas subjek penelitian berjenis kelamin perempuan, yaitu 47 orang atau 94% sedangkan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 3 orang atau 6%, sebagaimana tampak dalam tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Jumlah Mahasiswa PGRA Semester III TA. 2013-2014

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase (%)
1	Perempuan	47	94
2	Laki-Laki	3	6
Jumlah		50	100%



## B. Deskripsi *Computer Self Efficacy* Mahasiswa PGRA

Variabel penelitian ini adalah *computer sel-efficacy* mahasiswa PGRA. Data-data dari variabel tersebut diperoleh dari angket yang telah disebar. Angket *computer sel-efficacy* ini dikembangkan dan dialihbahasakan dari Casidy dan Eachus. Angket terdiri dari 37 pernyataan. Berikut ini data-data yang diperoleh dari angket yang telah diisi responden.

Variabel	n	Range Teoritis	Mean	Deviasi	Range Sesungguhnya	Mean	Deviasi Standar
CSE	44	37-148	92,5	32,47	73-121	93	8,76

Kategori	Jumlah	Prosentase
$\leq 74$ (CSE rendah)	2	4,54
$\geq 111$ (CSE tinggi)	42	95,45
Jumlah	44	100

Berdasarkan kategori seperti tabel tersebut di atas diketahui bahwa terdapat 2 orang mahasiswa PGRA (4,54%) yang memiliki *computer self-efficacy* dengan kategori rendah. Sedangkan mayoritas mahasiswa PGRA, 42 orang (95,45%) memiliki *computer self-efficacy* dengan kategori tinggi.

Untuk mengetahui secara lebih detail tanggapan mahasiswa PGRA terhadap semua butir item angket *computer self-efficacy* akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tanggapan responden terhadap kemampuan mengatasi masalah ketika menggunakan komputer

Tabel 3.4 Tanggapan responden terhadap kemampuan mengatasi masalah ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	Frequency	Percent
STS	0	0
TS	16	36,36
S	28	63,63
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.4 diketahui bahwa sebanyak 16 mahasiswa (36,36%) mengakui mereka tidak mampu mengatasi masalah yang dihadapi ketika menggunakan komputer. Sedangkan sebanyak 28 mahasiswa (63,63%) mengakui mereka mampu mengatasi masalah yang dihadapi ketika menggunakan komputer. Keterangan tersebut dapat lebih mudah dipahami dengan melihat grafik berikut.

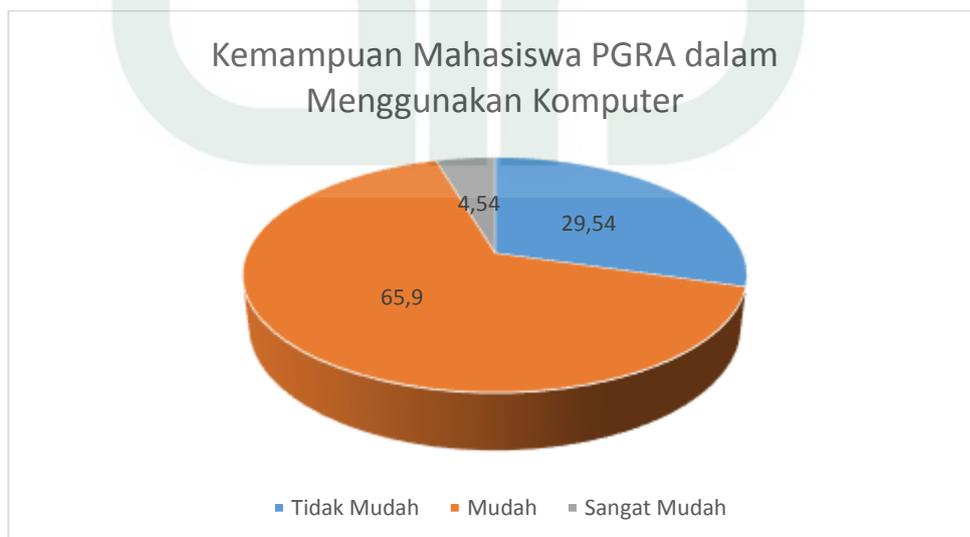


## 2. Tanggapan responden terhadap kemudahan menggunakan komputer

Tabel 3.5 Tanggapan responden terhadap kemudahan menggunakan komputer

Tanggapan responden	Frequency	Percent
STS	0	0
TS	13	29,54
S	29	65,90
SS	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.5 diketahui bahwa 13 mahasiswa (29,54%) mengaku memiliki anggapan bahwa menggunakan komputer itu adalah suatu pekerjaan yang tidak mudah. Sedangkan 29 mahasiswa (65,90%) memiliki anggapan bahwa menggunakan komputer itu adalah suatu yang mudah. Di samping itu, ada 2 mahasiswa (4,54%) yang memiliki anggapan bahwa pekerjaan menggunakan komputer itu adalah sesuatu yang sangat mudah.



### 3. Tanggapan responden terhadap ketidakyakinan dalam menggunakan komputer

Tabel 3.6 Tanggapan responden terhadap keyakinan dalam menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	4	9,09
TS	27	61,36
S	13	29,54
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui bahwa terdapat 4 mahasiswa (9,09%) yang mengakui bahwa mereka sangat yakin terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan komputer. Sedangkan 27 mahasiswa (61,36%) mengaku yakin bahwa mereka mampu menggunakan komputer. Berdasarkan tabel 3.6 juga diketahui bahwa terdapat 13 mahasiswa (29,54%) yang mengakui bahwa mereka tidak yakin terhadap kemampuan mereka menggunakan komputer. Berdasarkan keterangan tersebut dapat buat grafik sebagai berikut.

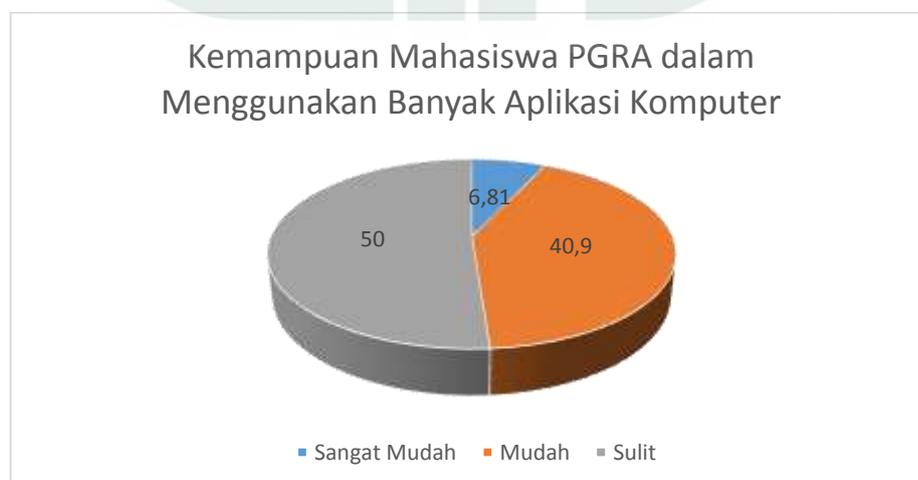


4. Tanggapan responden terhadap kesulitan dalam menggunakan banyak aplikasi komputer

Tabel 3.7 Tanggapan responden terhadap kesulitan dalam menggunakan banyak aplikasi komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	3	6,81
TS	18	40,90
S	22	50
SS	1	2,27
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.7 diketahui bahwa 3 mahasiswa (6,81%) mengaku tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menggunakan banyak aplikasi (*software*) komputer. Sedangkan 18 mahasiswa (40,90%) mengalami tidak mengalami kesulitan. Terdapat 22 mahasiswa (50%) mengaku mengalami kesulitan dalam menggunakan banyak aplikasi komputer. Sisanya, 1 mahasiswa (2,27%) mengaku sangat mengalami kesulitan.



5. Tanggapan responden terhadap teman yang menghadapi masalah dalam menggunakan komputer

Tabel 3.8 Tanggapan responden terhadap teman yang menghadapi masalah dalam menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	11	25
S	25	56,81
SS	8	18,18
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.8 diketahui 11 mahasiswa (25%) mengaku tidak suka membantu teman lain dalam menghadapi masalah ketika menggunakan komputer. Sebaliknya, sebanyak 25 mahasiswa (56,81%) mengaku senang membantu dan 8 mahasiswa (18,18%) sangat senang membantu teman yang mengalami masalah dalam menggunakan komputer.



## 6. Tanggapan responden dalam mempelajari aplikasi-aplikasi baru komputer

Tabel 3.9 Tanggapan responden dalam mempelajari aplikasi-aplikasi baru komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	2	4,54
S	28	63,63
SS	14	31,81
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui terdapat 2 mahasiswa (4,54%) mengaku tidak memiliki ketertarikan mempelajari aplikasi-aplikasi baru komputer. Sebaliknya, sebanyak 28 mahasiswa (63,63%) memiliki ketertarikan, dan 14 mahasiswa (31,81) sangat antusias dan tertarik terhadap aplikasi-aplikasi baru untuk dipelajari.

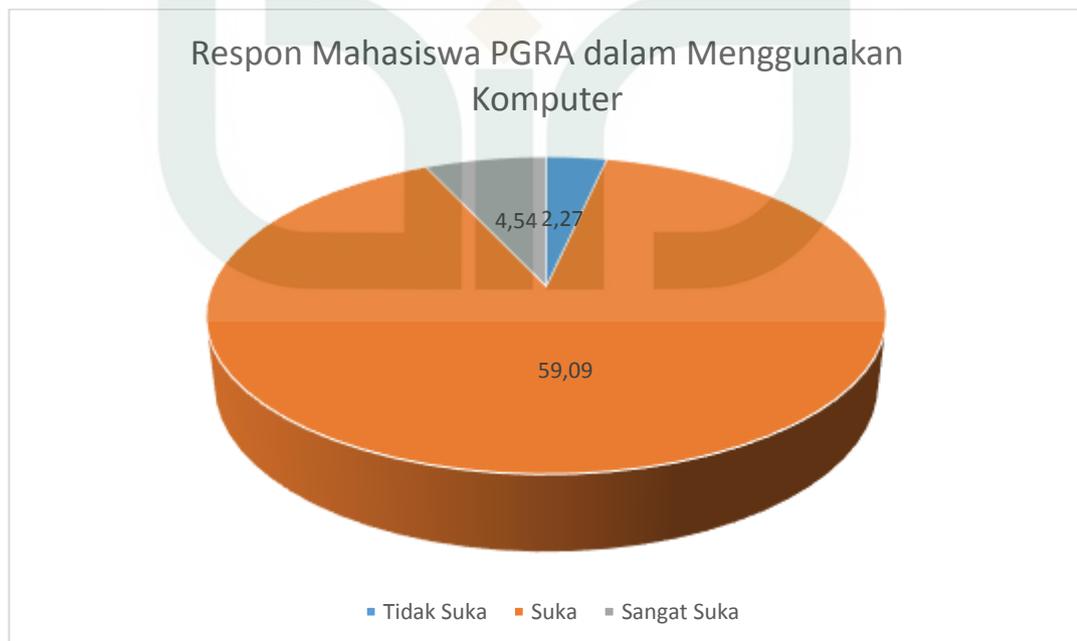


## 7. Tanggapan responden dalam menggunakan komputer

Tabel 3.10 Tanggapan responden dalam menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	1	2,27
TS	0	0
S	26	59,09
SS	17	38,63
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.10 diketahui bahwa terdapat 1 mahasiswa (2,27%) mahasiswa mengaku tidak suka menggunakan komputer. Sebaliknya, terdapat 26 mahasiswa (59,09%) mengaku suka menggunakan komputer dan 17 mahasiswa (38,63%) mengaku sangat suka menggunakan komputer.

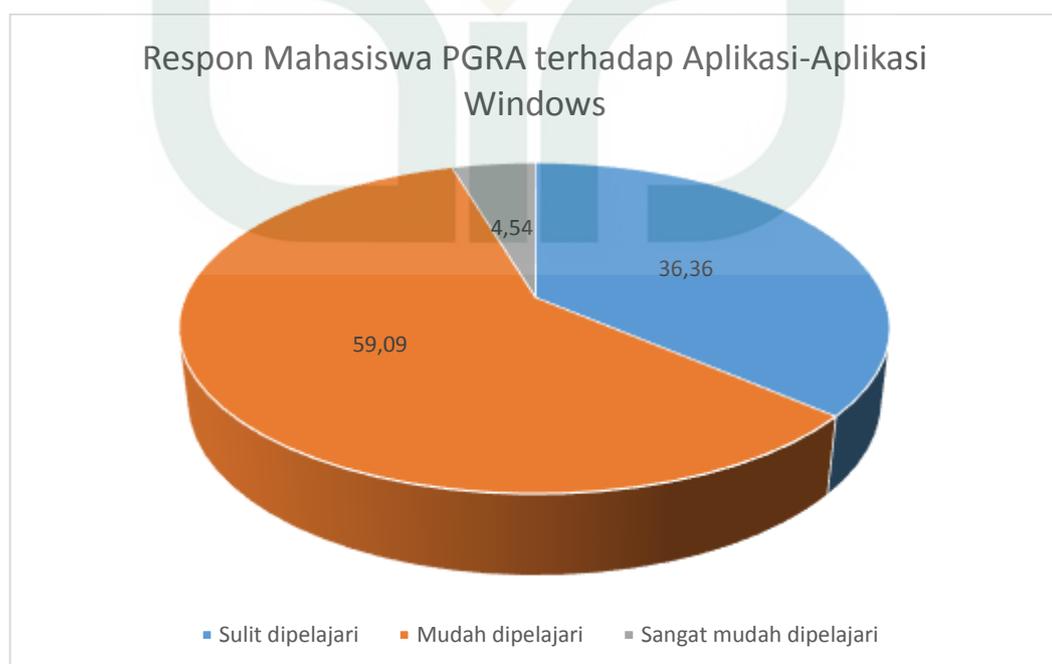


## 8. Tanggapan responden terhadap program Windows

Tabel 3.11 Tanggapan responden terhadap program Windows

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	16	36,36
S	26	59,09
SS	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.11 diketahui bahwa terdapat 16 mahasiswa (36,36%) mengaku bahwa aplikasi-aplikasi Windows menimbulkan masalah bagi mereka dalam mempelajarinya. Sedangkan 26 mahasiswa (59,09%) mengaku bahwa aplikasi Windows tidak menimbulkan masalah ketika dipelajari. Sisanya, 2 mahasiswa (4,54%) percaya bahwa aplikasi Windows mudah dipelajari.

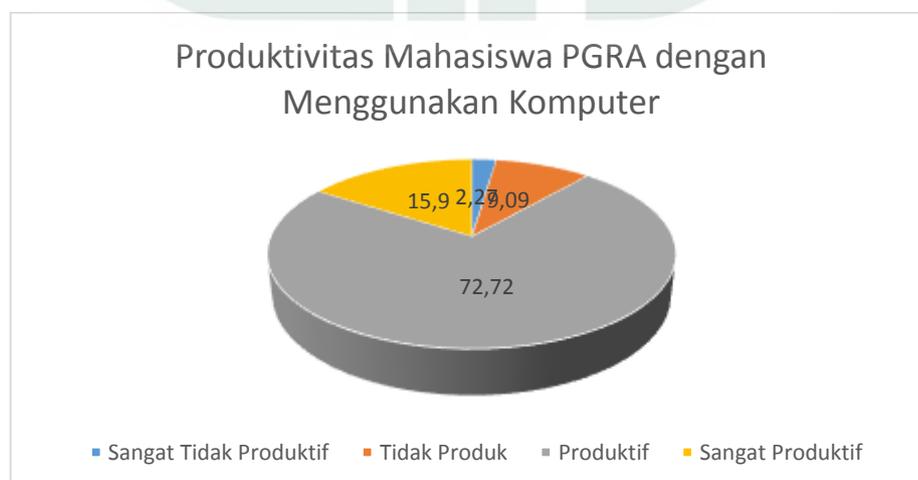


## 9. Tanggapan responden terhadap produktivitas dengan menggunakan komputer

Tabel 3.12 Tanggapan responden terhadap produktivitas dengan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	1	2,27
TS	4	9,09
S	32	72,72
SS	7	15,90
Jumlah	44	100

Berdasarkan Tabel 3.12 diketahui bahwa 1 mahasiswa (2,27%) mengaku sangat yakin bahwa menggunakan komputer tidak membuatnya produktif, sedangkan 4 mahasiswa (9,09%) mengaku bahwa menggunakan komputer tidak membuatnya produktif. Sebaliknya, 32 mahasiswa (72,72%) mengaku bahwa dengan menggunakan komputer membuat mereka produktif. Sisanya, 7 mahasiswa (15,90%) mengaku sangat yakin bahwa menggunakan komputer membuat mereka produktif.

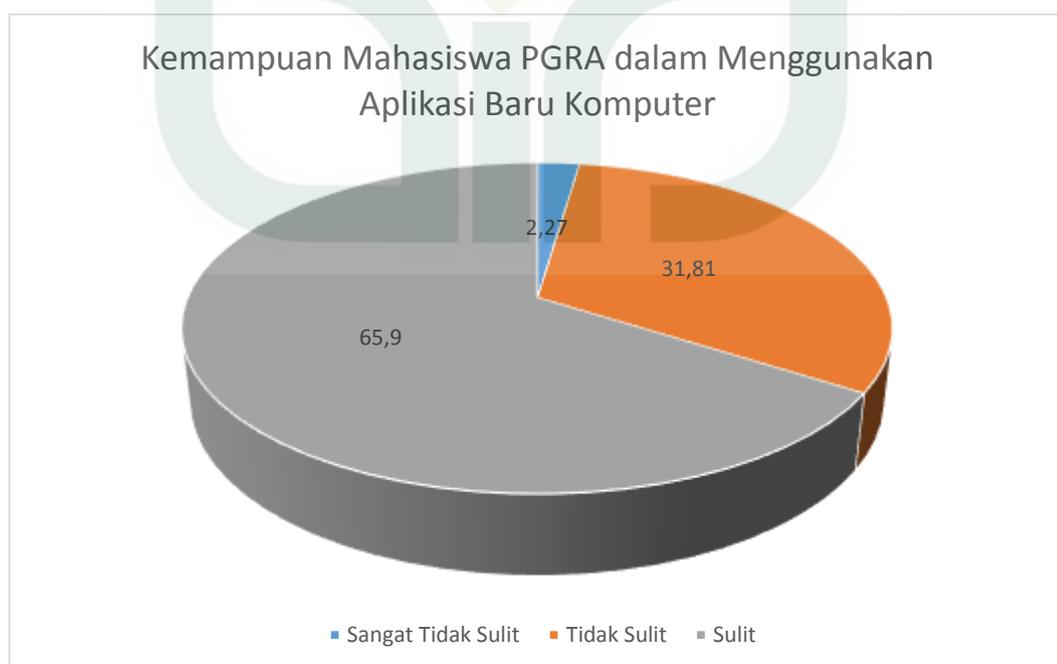


## 10. Tanggapan responden ketika menggunakan aplikasi baru

Tabel 3.13 Tanggapan responden ketika menggunakan aplikasi baru

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	1	2,27
TS	14	31,81
S	29	65,90
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.13 diketahui bahwa 1 mahasiswa (2,27%) mengaku sangat tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi baru, sedangkan 14 mahasiswa (31,81%) tidak mengalami kesulitan. Sebaliknya terdapat 29 mahasiswa (65,90%) mengaku mengalami kesulitan ketika menggunakan aplikasi baru komputer.

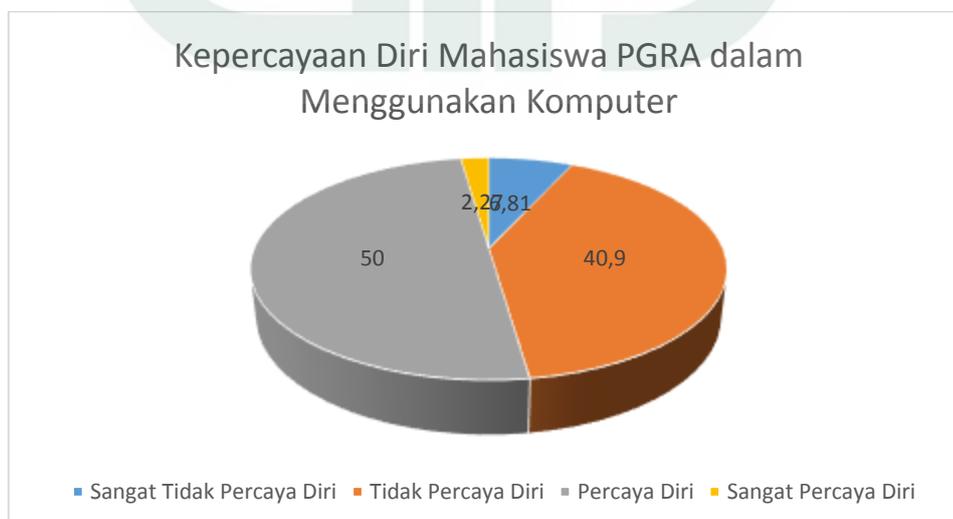


11. Tanggapan responden terhadap kepercayaan diri dalam menggunakan komputer

Tabel 3.14 Tanggapan responden terhadap kepercayaan diri dalam menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	3	6,81
TS	18	40,90
S	22	50
SS	1	2,27
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.14 diketahui bahwa 3 mahasiswa (6,81%) yang merasa sangat tidak percaya diri dan 18 mahasiswa (40,90%) merasa tidak percaya diri dengan kemampuannya menggunakan komputer. Sebaliknya diketahui 22 mahasiswa (50%) merasa percaya diri dan 1 mahasiswa (2,27%) mengaku sangat percaya diri terhadap kemampuannya menggunakan komputer.



12. Tanggapan responden terhadap belajar dengan menggunakan komputer dapat membuat berpikir lebih kritis

Tabel 3.15 Tanggapan responden terhadap belajar dengan menggunakan komputer dapat membuat berpikir lebih kritis

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	7	15,90
S	32	72,72
SS	5	11,36
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.15 diketahui bahwa 7 mahasiswa (15,90%) merasa bahwa belajar dengan menggunakan komputer tidak membuat mereka berpikir lebih kritis. Sebaliknya, 32 mahasiswa (72,72%) mengaku belajar dengan menggunakan komputer membuat mereka berpikir lebih kritis. Sisanya, 5 mahasiswa (11,36%) mengaku dapat berpikir sangat kritis dengan belajar menggunakan komputer.



13. Tanggapan responden terhadap kesulitan menggunakan aplikasi yang diinginkan

Tabel 3.15 Tanggapan responden terhadap kesulitan menggunakan aplikasi yang diinginkan

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	3	6,81
TS	28	63,63
S	13	29,54
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.15 diketahui bahwa 3 mahasiswa (6,81%) mengaku sangat tidak merasa kesulitan menggunakan aplikasi komputer yang mereka inginkan. Sedangkan 28 mahasiswa (63,63%) merasa tidak kesulitan. Sebaliknya sebanyak 13 mahasiswa (29,54%) mengaku merasa kesulitan ketika menggunakan aplikasi komputer yang mereka inginkan.



## 14. Tanggapan responden tentang perasaannya ketika menggunakan komputer

Tabel 3.16 Tanggapan responden tentang perasaannya ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	4	9,09
TS	38	86,36
S	2	4,54
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.16 diketahui bahwa sebanyak 4 mahasiswa (9,09%) mengaku bahwa mereka ketika menggunakan komputer sangat tidak membingungkan. Sedangkan mayoritas mahasiswa, 38 mahasiswa (86,36%) merasa tidak bingung ketika menggunakan komputer. Diketahui juga bahwa hanya terdapat 2 mahasiswa (4,54%) yang merasa kebingungan ketika menggunakan komputer.

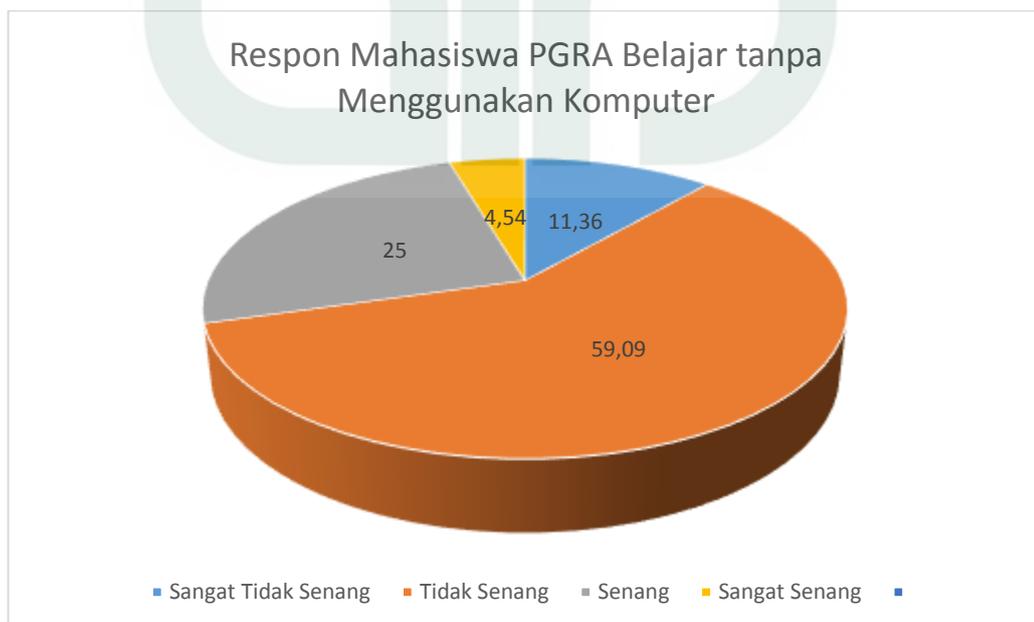


### 15. Tanggapan responden ketika belajar tanpa menggunakan komputer

Tabel 3.17 Tanggapan responden ketika belajar tanpa menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	5	11,36
TS	26	59,09
S	11	25
SS	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.17 diketahui bahwa terdapat 5 mahasiswa (11,36%) yang sangat tidak merasa senang belajar dengan menggunakan komputer. Sedangkan 26 mahasiswa (59,09%) mengaku tidak merasa senang komputer sebagai media untuk belajar. Sebaliknya diketahui 11 mahasiswa (25%) mahasiswa yang merasa senang belajar dengan menggunakan komputer dan 2 orang mahasiswa (4,54%) merasa sangat senang.

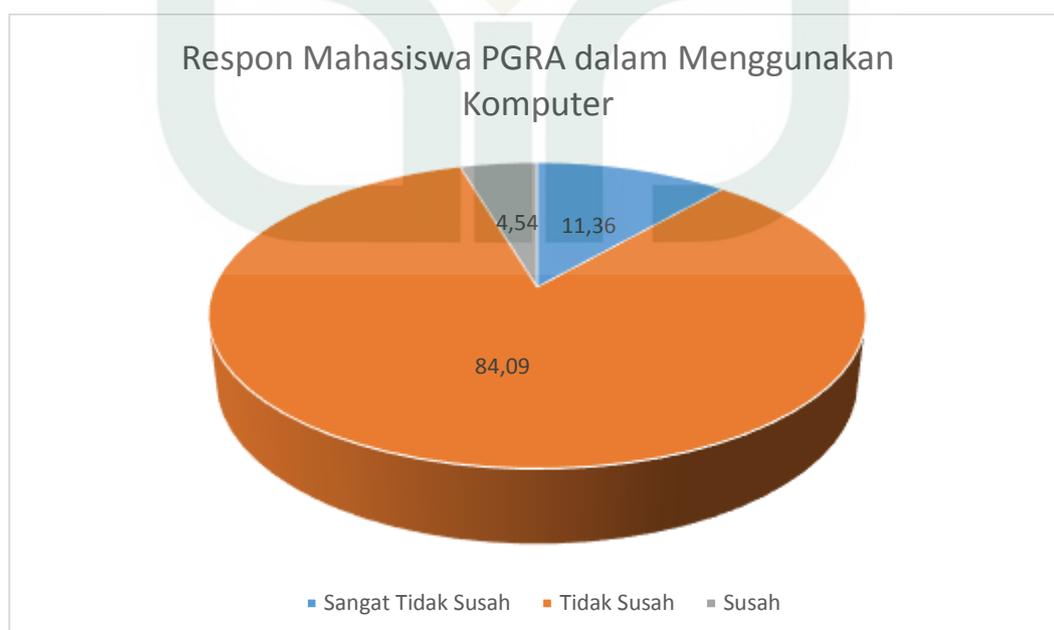


## 16. Tanggapan responden ketika menggunakan komputer

Tabel 3.18 Tanggapan responden ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	5	11,36
TS	37	84,09
S	2	4,54
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.18 diketahui bahwa terdapat 5 mahasiswa (11,36%) mengaku bahwa semua aplikasi komputer yang mereka gunakan sangat tidak susah. Mayoritas mahasiswa, 37 orang (84,09%) mengaku tidak susah ketika mereka menggunakan semua aplikasi komputer. Hanya 2 orang mahasiswa (4,54%) yang mengaku susah terhadap semua aplikasi komputer yang mereka gunakan.



17. Tanggapan responden tentang perasaannya ketika menggunakan komputer dengan teman-temannya

Tabel 3.19 Tanggapan responden tentang perasaannya ketika menggunakan komputer dengan teman-temannya

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	3	6,81
TS	31	70,45
S	10	22,72
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.19 diketahui bahwa terdapat 3 mahasiswa (6,81%) merasa sangat percaya diri ketika menggunakan komputer di dekat teman-teman mereka. Sebagian besar mahasiswa, 31 orang (70,45%) mengaku percaya diri menggunakan komputer di sekitar teman-teman mereka. Sisanya, sebanyak 10 orang mahasiswa (22,72%) merasa tidak percaya diri ketika harus menggunakan komputer di sekitar teman-teman mereka.



18. Tanggapan responden tentang virus komputer yang menyerang ketika sedang menggunakan komputer

Tabel 3.20 Tanggapan responden tentang virus komputer yang menyerang ketika sedang menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	12	27,27
TS	24	54,54
S	8	18,18
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.20 diketahui bahwa terdapat 12 mahasiswa (27,27%) merasa sangat tidak takut menghadapi virus yang menyerang ketika mereka menggunakan komputer. Sebanyak 24 orang mahasiswa (54,54%) mengaku tidak takut dengan serangan virus. Sedangkan sebagian kecil mahasiswa, 8 orang (18,18%) mengaku takut dengan serangan virus ketika mereka menggunakan komputer.



## 19. Tanggapan responden tentang perasaannya mencoba menggunakan komputer

Tabel 3.21 Tanggapan responden tentang perasaannya mencoba menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	6	13,63
TS	33	75
S	5	11,36
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.21 diketahui bahwa 6 mahasiswa (13,63%) mengaku selalu lancar dan tidak mendapat masalah ketika mencoba menggunakan komputer. Sebagian besar mahasiswa, 33 orang (75%) mengaku lancar-lancar saja ketika mereka mencoba menggunakan komputer. Sisanya sebanyak 5 mahasiswa (11,36%) mengaku ketika menggunakan komputer selalu mendapatkan masalah.



## 20. Tanggapan responden tentang sistem 10 jari dalam mengetik

Tabel 3.22 Tanggapan responden tentang sistem 10 jari dalam mengetik

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	12	27,27
TS	30	68,18
S	2	4,54
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.22 diketahui bahwa terdapat 12 mahasiswa (27,27%) mengaku sangat tidak terampil menggunakan sistem 10 jari dalam mengetik di komputer. Sebagian besar mahasiswa, 30 orang (68,18%) mengaku tidak terampil mengetik komputer dengan menggunakan sistem 10 jari. Hanya 2 orang mahasiswa saja (4,54%) yang mengaku terampil mengetik menggunakan sistem 10 jari di komputer.

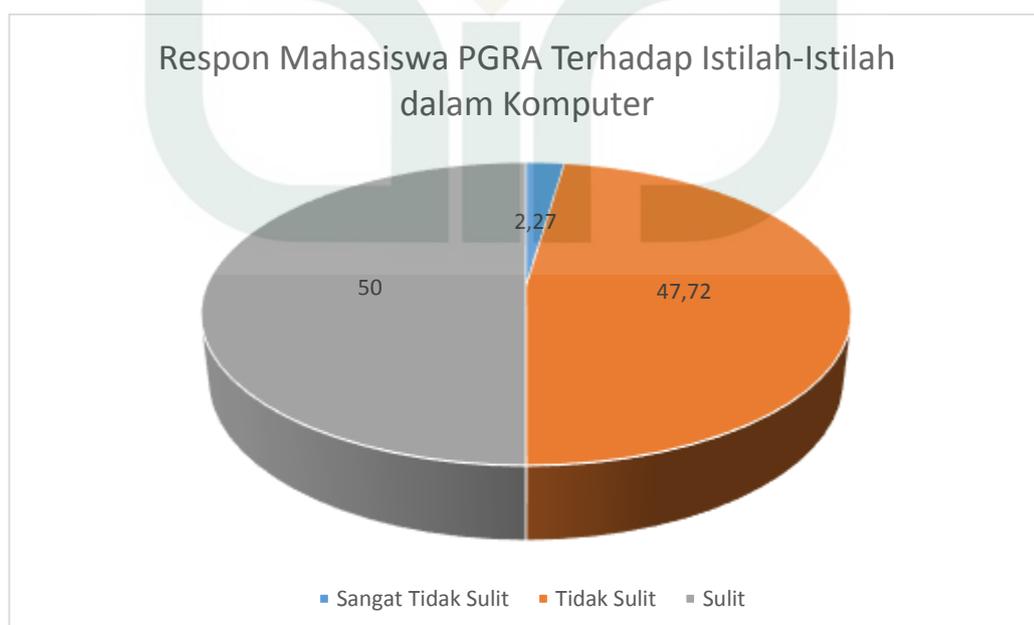


## 21. Tanggapan responden tentang istilah-istilah dalam komputer

Tabel 3.23 Tanggapan responden tentang istilah-istilah dalam komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	1	2,27
TS	21	47,72
S	22	50
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.23 diketahui bahwa hanya terdapat 1 orang mahasiswa (2,27%) yang merasa sangat tidak kesulitan dengan istilah-istilah komputer. Sedangkan 21 mahasiswa (47,72) merasa tidak kesulitan. Sebaliknya terdapat sebanyak 22 orang mahasiswa (50%) yang merasa kesulitan dengan istilah-istilah yang terdapat di komputer.

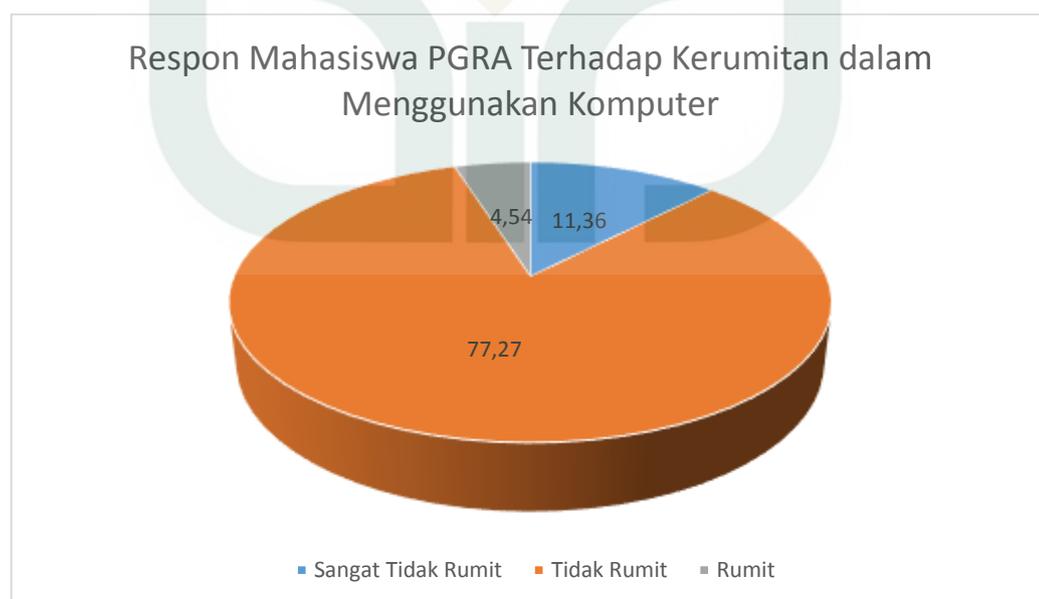


## 22. Tanggapan responden terhadap kerumitan menggunakan komputer

Tabel 3.24 Tanggapan responden terhadap kerumitan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	5	11,36
TS	34	77,27
S	5	11,36
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.24 diketahui bahwa terdapat 5 orang mahasiswa (11,36%) mengaku bahwa menggunakan komputer bukanlah sesuatu yang sangat rumit. Sedangkan 34 mahasiswa (77,27%) mengaku tidak merasa rumit ketika menggunakan komputer. Hanya terdapat 5 orang mahasiswa (11,36%) yang menganggap rumit ketika menggunakan komputer.

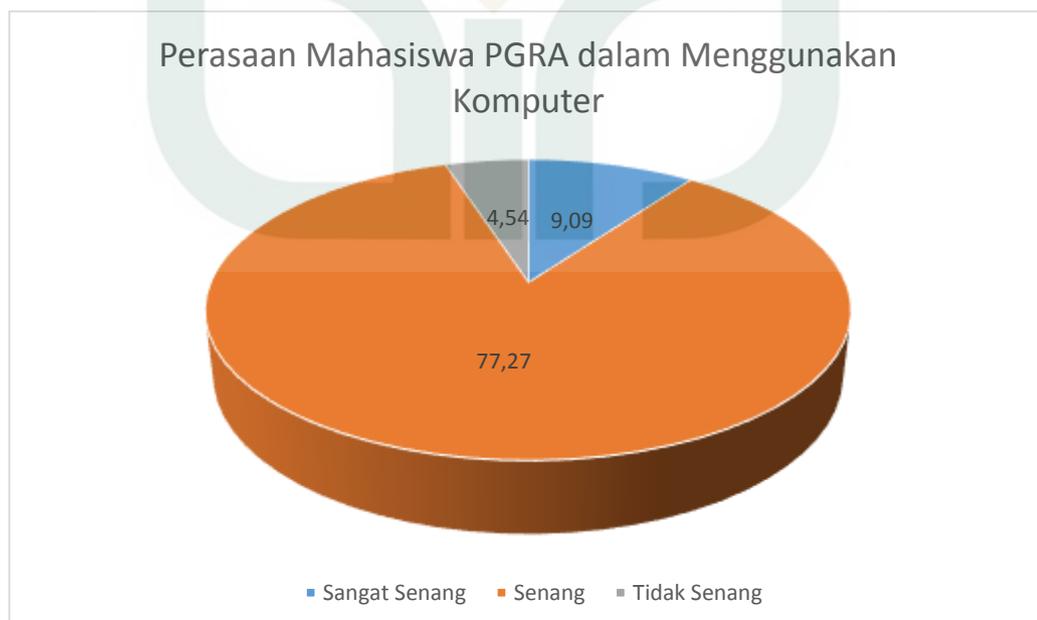


### 23. Tanggapan responden terhadap kesenangan menggunakan komputer

Tabel 3.25 Tanggapan responden terhadap kesenangan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	4	9,09
TS	34	77,27
S	6	13,63
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.25 diketahui bahwa 4 orang mahasiswa (9,09%) mengaku sangat senang menggunakan komputer. Sedangkan sebagian besar mahasiswa, 34 orang (77,27%) mengaku senang menggunakan komputer. Hanya sedikit mahasiswa, 6 orang (13,63%) yang mengaku tidak senang menggunakan komputer.



#### 24. Tanggapan responden terhadap komputer sebagai alat bantu

Tabel 3.26 Tanggapan responden terhadap komputer sebagai alat bantu

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	3	6,81
S	27	61,36
SS	14	31,81
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.26 diketahui bahwa terdapat 3 orang mahasiswa (6,81%) mahasiswa tidak setuju bahwa komputer merupakan alat bantu yang bagus untuk belajar. Sedangkan 27 orang mahasiswa (61,36%) mengaku setuju bahwa untuk belajar komputer adalah alat yang bagus. Sisanya sebanyak 14 orang mahasiswa (31,81%) mengaku bahwa komputer adalah alat yang sangat bagus sebagai alat bantu dalam belajar.

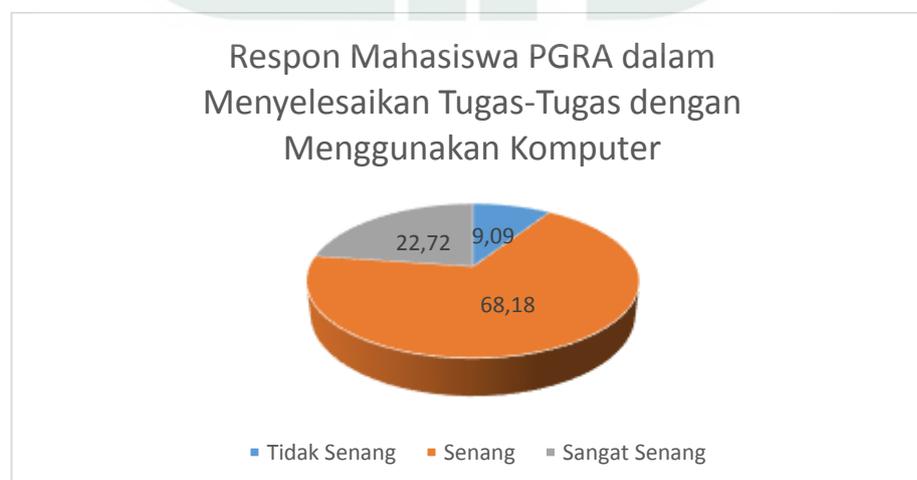


25. Tanggapan responden terhadap penyelesaian tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tabel 3.27 Tanggapan responden terhadap penyelesaian tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	4	9,09
S	30	68,18
SS	10	22,72
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.27 diketahui bahwa terdapat 4 orang mahasiswa (9,09%) mengaku merasa tidak senang menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer. Sebaliknya terdapat 30 orang mahasiswa (68,18%) mengaku senang menggunakan komputer ketika harus menyelesaikan tugas-tugas mereka. Sisanya terdapat 10 orang mahasiswa (22,72%) merasa sangat senang menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer.

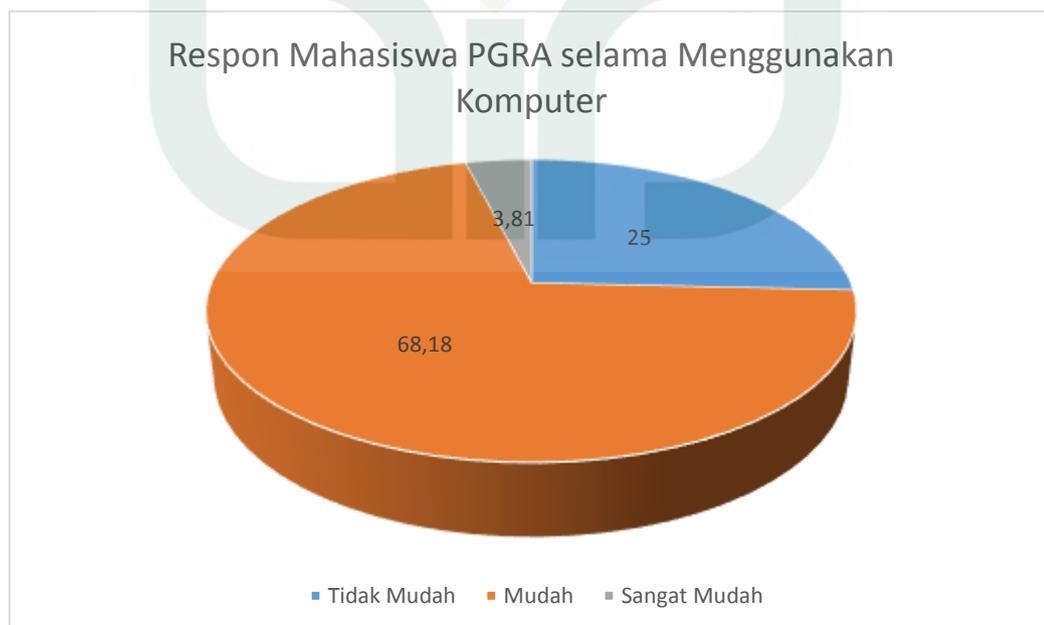


## 26. Tanggapan responden ketika menggunakan komputer

Tabel 3.28 Tanggapan responden ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	11	25
S	30	68,18
SS	3	6,81
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.28 diketahui bahwa terdapat 11 orang mahasiswa (25%) mengaku merasa mampu selama menggunakan komputer. Sebagian besar mahasiswa, 30 orang (68,18%) merasa tidak mampu selama menggunakan komputer. Sisanya sebanyak 3 orang mahasiswa (3,81%) mengaku sangat tidak mampu selama menggunakan komputer.



## 27. Tanggapan responden terhadap keterampilannya menggunakan komputer

Tabel 3.29 Tanggapan responden terhadap keterampilannya menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	2	4,54
TS	22	50
S	18	40,90
SS	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.29 diketahui bahwa terdapat 2 orang mahasiswa (4,54%) yang menganggap mereka sebagai pengguna komputer yang sangat tidak terampil. Terdapat 22 orang mahasiswa (50%) mengaku menganggap mereka sebagai pengguna komputer yang tidak terampil. Sebaliknya terdapat 18 orang mahasiswa (40,90%) menganggap mereka sebagai pengguna komputer yang terampil. Sisanya sebanyak 2 orang mahasiswa (4,54%) menganggap diri mereka sebagai pengguna komputer yang sangat terampil.

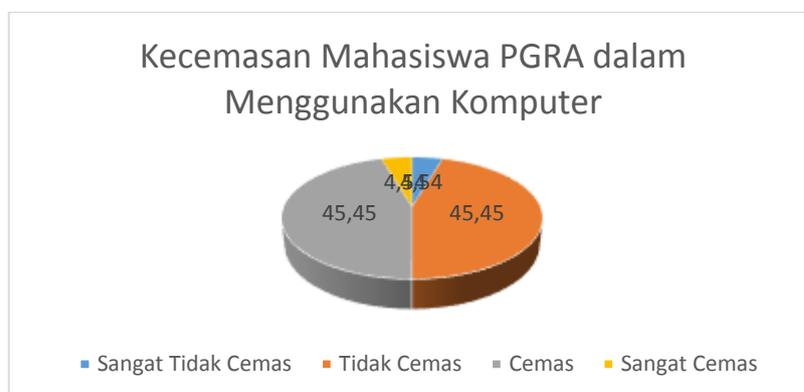


## 28. Tanggapan responden terhadap kecemasannya ketika menggunakan komputer

Tabel 3.30 Tanggapan responden terhadap kecemasannya ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	2	4,54
TS	20	45,45
S	20	45,45
SS	2	4,54
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.30 diketahui bahwa hanya terdapat 2 orang mahasiswa (4,54%) mengaku sangat tidak cemas atau khawatir ketika menggunakan komputer kemudian menekan tombol yang salah dan akhirnya merusak komputer. Sebanyak 20 orang mahasiswa (45,45%) merasa tidak memiliki kecemasan ketika menekan tombol yang salah dan mengakibatkan komputer rusak. Sebaliknya juga terdapat 20 orang mahasiswa (45,45%) yang memiliki kecemasan, dan sisanya 2 orang mahasiswa (4,54%) merasa sangat cemas ketika membuat kesalahan dan mengakibatkan kerusakan komputer.

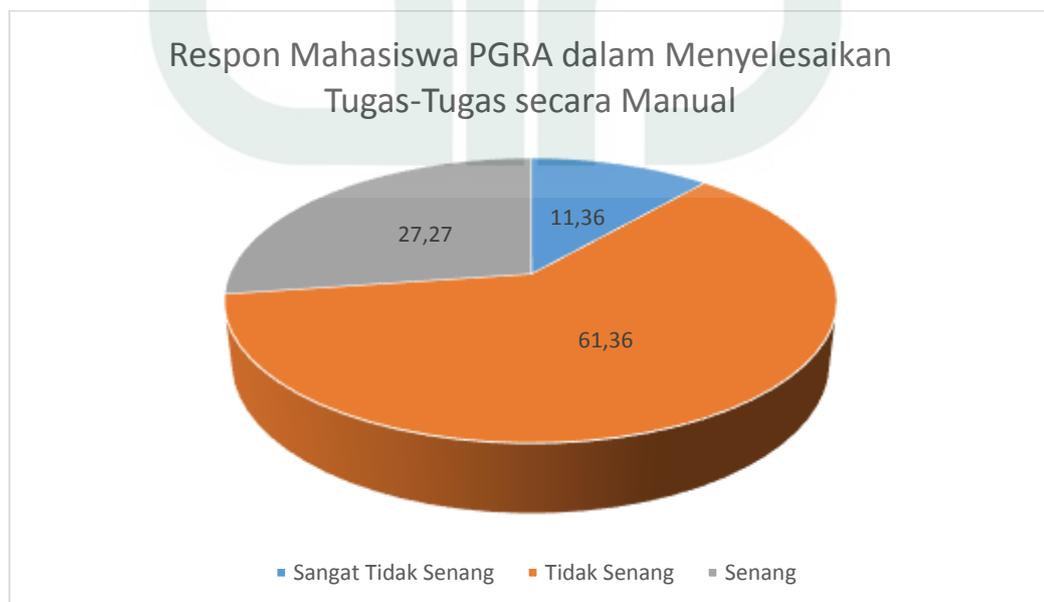


## 29. Tanggapan responden terhadap tugas-tugas manual (tulisan tangan)

Tabel 3.31 Tanggapan responden terhadap tugas-tugas manual (tulisan tangan)

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	5	11,36
TS	27	61,36
S	12	27,27
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.31 diketahui bahwa terdapat 5 orang mahasiswa (11,36%) yang mengaku sangat tidak senang menyelesaikan tugas-tugas dengan menulis tangan dari pada menggunakan komputer. Terdapat 27 orang mahasiswa (61,36%) yang mengaku tidak senang. Sebaliknya, terdapat 12 orang mahasiswa (27,27%) yang mengaku merasa senang menyelesaikan tugas-tugas dengan menulis tangan dari pada menggunakan komputer.

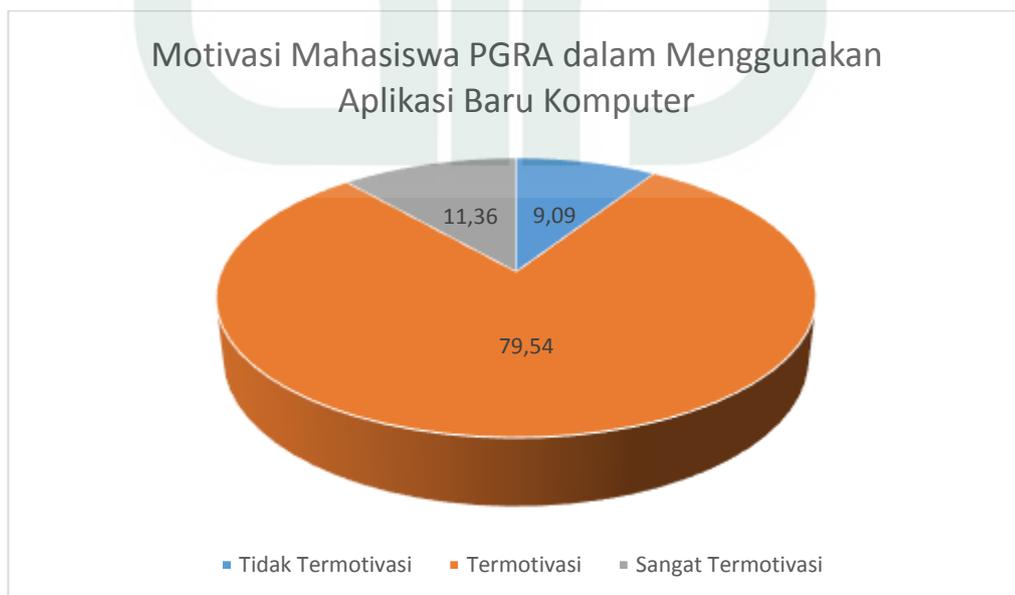


### 30. Tanggapan responden terhadap motivasi menggunakan aplikasi baru

Tabel 3.32 Tanggapan responden terhadap motivasi menggunakan aplikasi baru

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	4	9,09
S	35	79,54
SS	5	11,36
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.32 diketahui bahwa terdapat 4 orang mahasiswa (9,09%) mengaku merasa tidak termotivasi mempelajari menggunakan *software* baru di komputer. Sebaliknya terdapat 35 orang mahasiswa (79,54%) mengaku termotivasi belajar menggunakan *software* baru di komputer. Sisanya, sebanyak 5 orang mahasiswa (11,36%) mengaku sangat termotivasi untuk mempelajari *software* baru komputer.

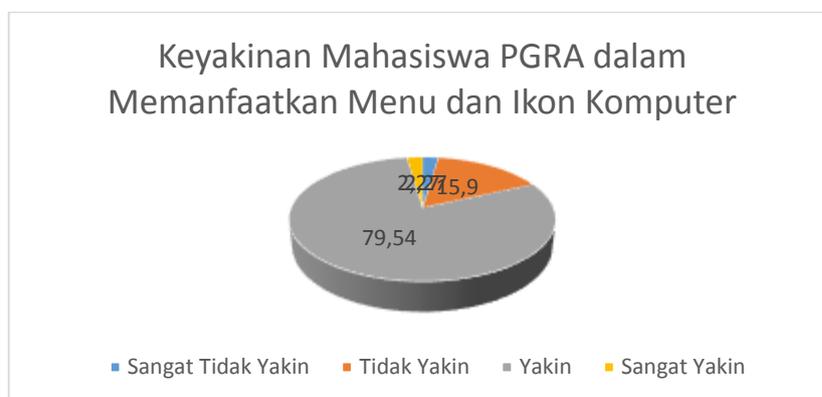


31. Tanggapan responden terhadap keyakinannya memanfaatkan ikon menu komputer

Tabel 3.33 Tanggapan responden terhadap keyakinannya memanfaatkan ikon menu komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	1	2,27
TS	7	15,90
S	35	79,54
SS	1	2,27
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.33 diketahui bahwa terdapat 1 orang mahasiswa (2,27%) mengaku sangat tidak yakin bisa memanfaatkan dengan baik menu dan ikon komputer. Sedangkan 7 orang mahasiswa (15,90%) merasa tidak yakin bisa memanfaatkan dengan baik. Sebaliknya, mayoritas mahasiswa 35 orang (79,54%) mengaku yakin dapat memanfaatkan dengan baik menu dan ikon komputer. Sisanya, 1 mahasiswa (2,27%) merasa sangat yakin bisa memanfaatkan dengan baik.

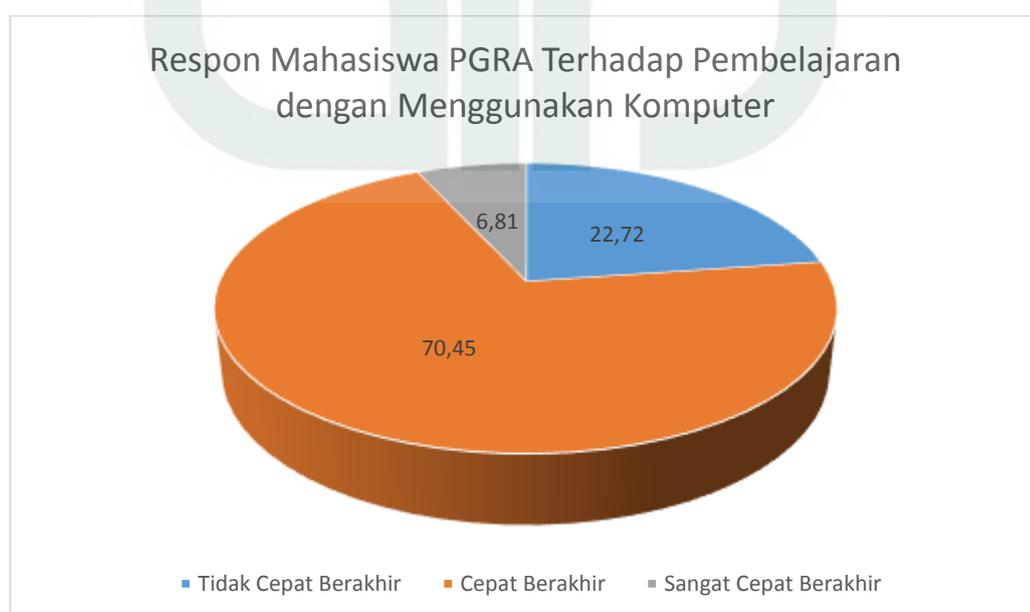


## 32. Tanggapan responden terhadap pembelajaran dengan menggunakan komputer

Tabel 3.34 Tanggapan responden terhadap pembelajaran dengan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	10	22,72
S	31	70,45
SS	3	6,81
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.34 diketahui bahwa terdapat 10 orang mahasiswa (22,72%) merasa bahwa pembelajaran tidak cepat berakhir apabila berbantuan komputer. Sebaliknya, 31 orang mahasiswa (70,45%) mengaku bahwa pembelajaran cepat berakhir, dan sisanya 3 orang mahasiswa (6,81%) mengaku pembelajaran begitu cepat berakhir apabila dilakukan dengan bantuan komputer.

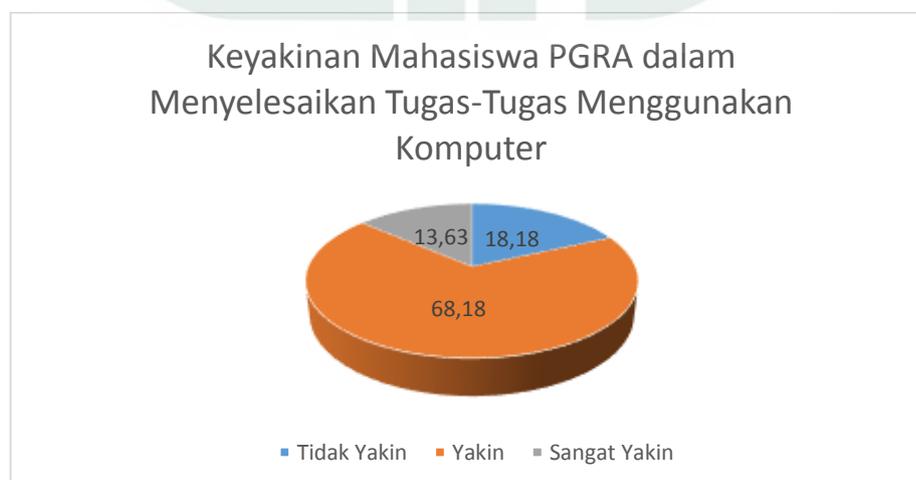


33. Tanggapan responden terhadap keyakinannya menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tabel 3.35 Tanggapan responden terhadap keyakinannya menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	0	0
TS	8	18,18
S	30	68,18
SS	6	13,63
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.35 diketahui bahwa terdapat 8 orang mahasiswa (18,18%) merasa tidak yakin bisa menyelesaikan tugas-tugas dengan mudah apabila dengan menggunakan komputer. Sebaliknya, terdapat 30 orang mahasiswa (68,18%) mengaku yakin bisa menyelesaikan dengan mudah, dan 6 orang mahasiswa (13,63%) mengaku sangat yakin dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan mudah apabila dilakukan dengan menggunakan komputer.

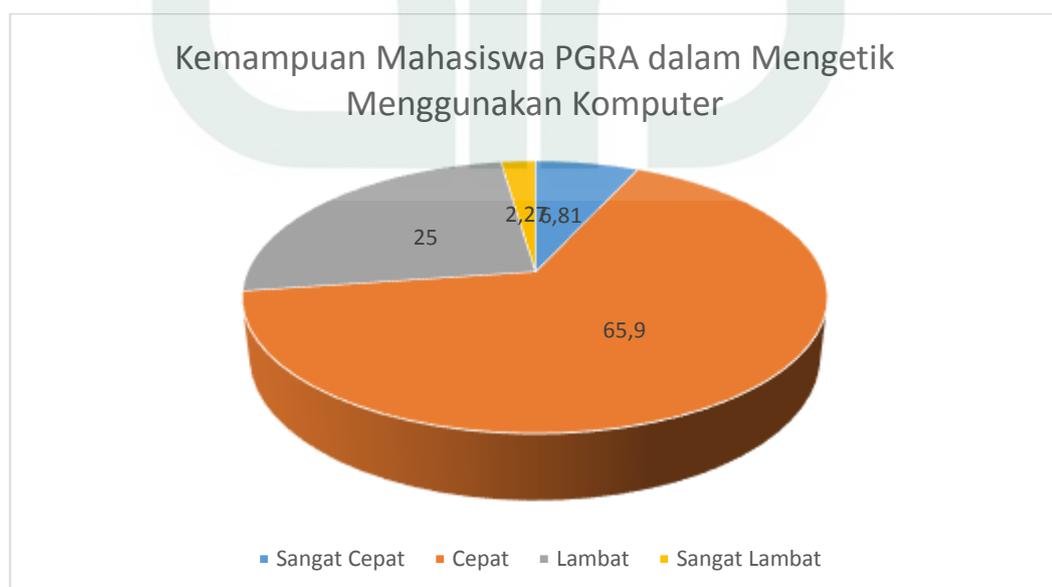


### 34. Tanggapan responden tentang mengetik dengan komputer

Tabel 3.36 Tanggapan responden tentang mengetik dengan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	3	6,81
TS	29	65,90
S	11	25
SS	1	2,27
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.36 diketahui bahwa terdapat 3 orang mahasiswa (6,81%) mengaku sangat cepat ketika mengetik dengan menggunakan komputer. Sebanyak 29 orang mahasiswa (65,90%) mengaku cepat mengetik dengan menggunakan komputer. Sebaliknya, terdapat 11 orang mahasiswa (25%) mengaku lambat mengetik dengan komputer, dan 1 orang mahasiswa (2,27%) mengaku sangat lambat mengetik dengan komputer.



35. Tanggapan respons tentang bantuan orang lain ketika menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tabel 3.37 Tanggapan responden tentang bantuan orang lain ketika menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	11	25
TS	29	65,90
S	4	9,09
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.37 diketahui bahwa terdapat 11 orang mahasiswa (25%) mengaku sangat tidak suka meminta bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer. Sebanyak 29 orang mahasiswa (65,90%) mengaku tidak suka. Sebaliknya, hanya terdapat 4 orang mahasiswa (9,09%) yang mengaku suka meminta bantuan kepada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan komputer.

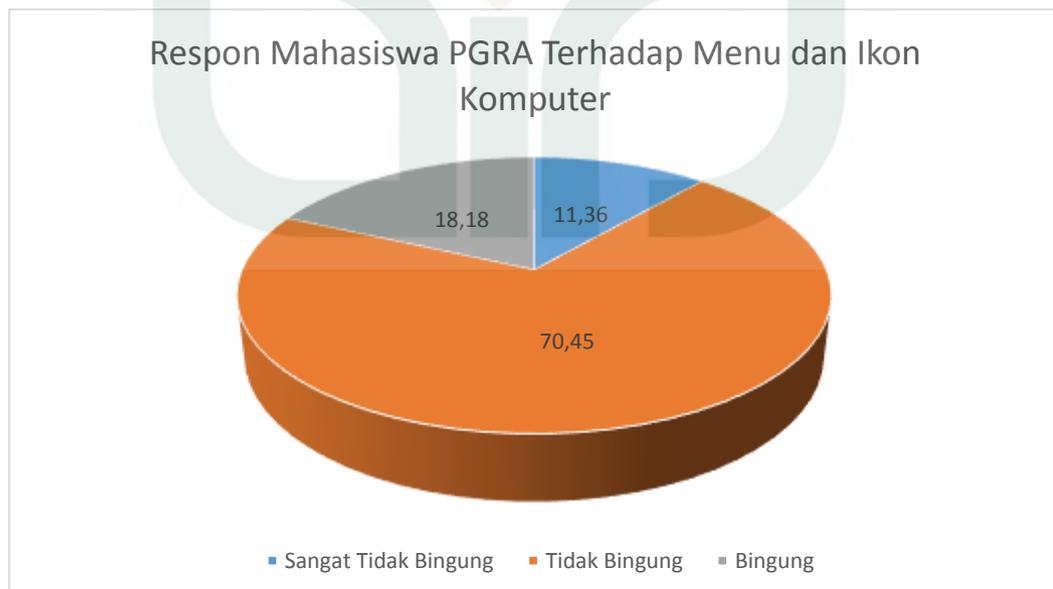


### 36. Tanggapan responden tentang menu dan ikon dalam komputer

Tabel 3.38 Tanggapan responden tentang menu dan ikon dalam komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	5	11,36
TS	31	70,45
S	8	18,18
SS	0	0
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.38 diketahui terdapat 5 orang mahasiswa (11,36%) mengaku sangat merasa tidak kebingungan terhadap menu dan ikon komputer. Sedangkan 31 orang mahasiswa (70,45%) merasa tidak kebingungan. Hanya 8 orang mahasiswa (18,18%) mengaku kebingungan terhadap menu dan ikon dalam komputer.

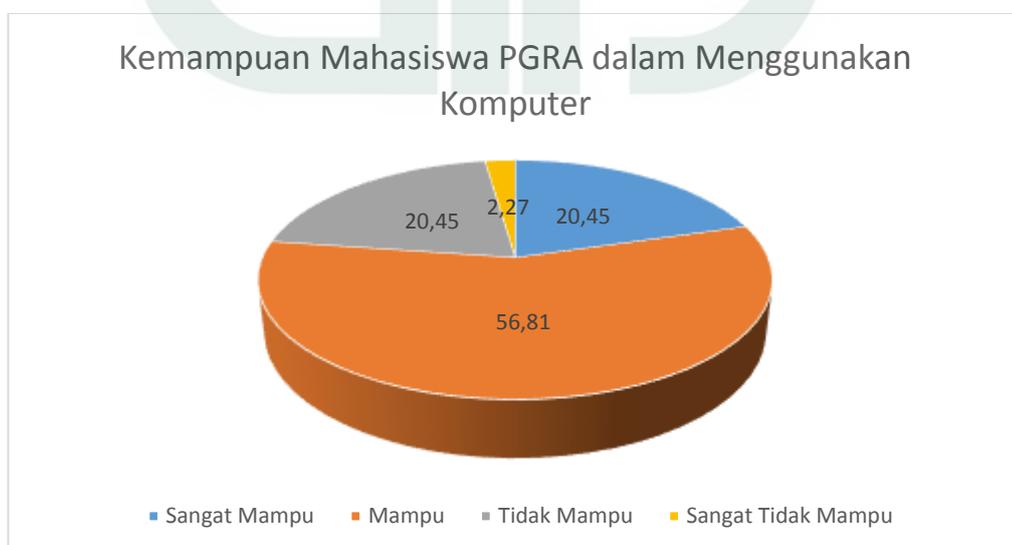


### 37. Tanggapan responden ketika menggunakan komputer

Tabel 3.39 Tanggapan responden terhadap kemampuan mengatasi masalah ketika menggunakan komputer

Tanggapan responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
STS	9	20,45
TS	25	56,81
S	9	20,45
SS	1	2,27
Jumlah	44	100

Berdasarkan tabel 3.39 diketahui bahwa terdapat 9 orang mahasiswa (20,45%) mengaku sangat dapat menggunakan komputer tanpa bantuan orang lain. Sedangkan 25 orang mahasiswa (56,81%) mengaku merasa dapat menggunakan komputer tanpa bantuan orang lain. Sebaliknya terdapat 9 orang mahasiswa (20,45%) mengaku tidak dapat menggunakan komputer tanpa bantuan orang lain, dan sisanya 1 orang mahasiswa (2,27%) mengaku sangat tidak mampu.



### C. Faktor-Faktor yang mempengaruhi *Computer Self Efficacy* Mahasiswa

#### PGRA

Ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi *computer self-efficacy* seseorang, yaitu (1) dorongan dari pihak lain, (2) pihak lain sebagai pengguna, dan (3) dukungan. Untuk keperluan penelitian, bagian ini akan menguraikan faktor kedua dan ketiga tersebut yang diduga dapat mempengaruhi *computer self-efficacy* mahasiswa PGRA.

#### 1. Pihak lain sebagai pengguna

Faktor kedua ini mengacu pada bagaimana seseorang mengobservasi dan meniru model perilaku. Dalam penelitian ini, faktor tersebut diterjemahkan pada: (1) pengalaman dengan komputer, (2) aplikasi komputer yang dikuasai, dan (3) keikutsertaan mahasiswa dalam kursus komputer.

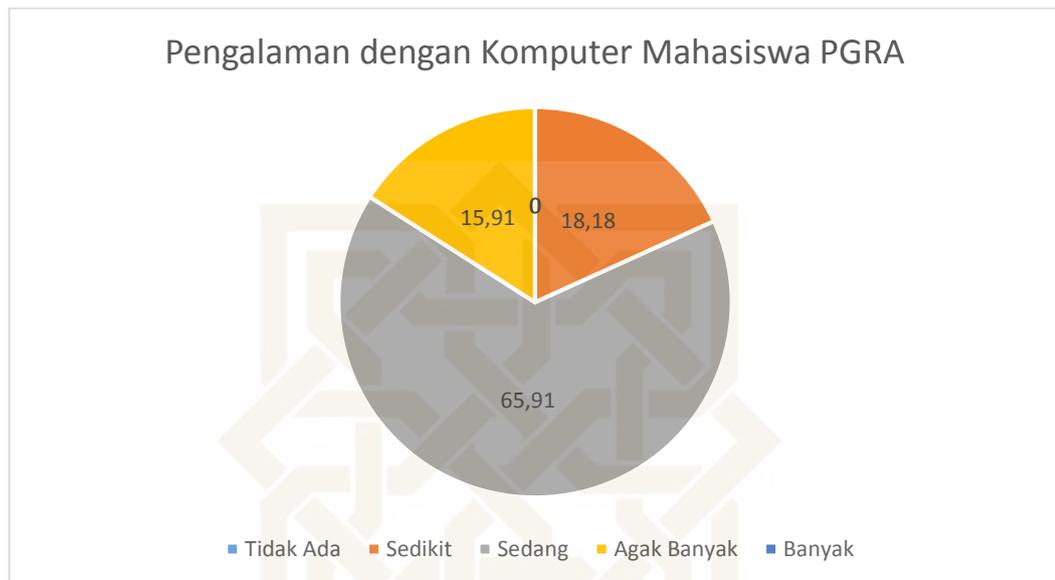
##### a. *Pengalaman mahasiswa PGRA terhadap komputer*

Berdasarkan angket yang disebar diketahui bahwa pengalaman dengan komputer mahasiswa PGRA bervariasi. Menurut pengakuan mahasiswa, pengalaman mereka dengan komputer berada pada rentang tidak ada pengalaman sampai dengan banyak pengalaman, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.40 Pengalaman dengan Komputer Mahasiswa PGRA

No	Pengalaman	Jumlah	Prosentase (%)
1	Tidak ada	0	0
2	Sedikit	8	18,18
3	Sedang	29	65,91
4	Agak banyak	7	15,91

5	Banyak	0	0
Jumlah		44	100



Berdasarkan tabel dan diagram tersebut, diketahui bahwa mahasiswa PGRA tidak ada yang mengaku bahwa mereka tidak memiliki pengalaman dengan komputer. Sebaliknya, mereka juga mengaku bahwa pengalaman mereka dengan komputer tidak banyak. Diketahui bahwa 8 mahasiswa (18,18%) mengaku memiliki pengalaman yang sedikit dengan komputer, 29 mahasiswa (65,91) mengaku memiliki pengalaman yang sedang dengan komputer, dan 7 mahasiswa (15,91) mengaku memiliki pengalaman yang agak banyak terhadap komputer. Dengan demikian, diketahui bahwa mayoritas mahasiswa PGRA memiliki pengalaman yang sedang-sedang saja terhadap komputer.

## 2. Aplikasi Komputer yang Dikuasai Mahasiswa PGRA

Berdasarkan angket yang disebar, diketahui bahwa jumlah dan aplikasi komputer yang dikuasai mahasiswa PGRA bervariasi. Berikut ini tabel data jumlah aplikasi komputer yang dikuasai mahasiswa.

Tabel 3.41 Jumlah Aplikasi Komputer yang Dikuasai Mahasiswa PGRA

No	Jumlah Aplikasi (Software) Komputer	Jumlah	Prosentase (%)
1	0	1	2,27
2	I	4	9,09
3	II	8	18,18
4	III	15	34,09
5	IV	10	22,72
6	V	1	2,27
7	VI	2	4,54
8	VII	3	6,81
9	VIII	0	0
10	IX	0	0
Jumlah		44	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa ada 1 mahasiswa (2,27%) yang mengaku tidak menguasai aplikasi (software) komputer. Terdapat 4 mahasiswa (9,09%) yang menguasai satu aplikasi komputer, 8 mahasiswa (18,18%) yang menguasai dua aplikasi komputer, 15 mahasiswa (34,09%) yang menguasai

tiga aplikasi komputer, 10 mahasiswa (22,72%) yang menguasai empat aplikasi komputer, 1 mahasiswa (2,27%) yang menguasai lima aplikasi komputer, 2 mahasiswa (4,54%) yang menguasai enam aplikasi komputer, dan 3 mahasiswa (6,81%) yang menguasai tujuh aplikasi komputer. Berdasarkan tabel juga diketahui bahwa tidak ada satu pun mahasiswa PGRA yang menguasai lebih dari tujuh aplikasi komputer.

Tabel 3.42 Aplikasi (Software) Komputer yang Dikuasai Mahasiswa PGRA

No	Aplikasi (Software) Komputer	Jumlah	Prosentase (%)
1	<i>Microsoft Word</i>	42	95,45
2	<i>Microsoft Exel</i>	29	65,90
3	<i>Microsoft PowerPoint</i>	39	88,63
4	<i>Microsoft Publisher</i>	3	6,81
5	<i>CorelDraw</i>	9	20,45
6	<i>SPSS</i>	5	11,36
7	<i>Web Design</i>	1	2,27
8	<i>Adobe Photoshop</i>	9	20,45
9	<i>Macromedia Flash</i>	0	0
10	<i>Lectora Inspire</i>	4	9,09
11	<i>Myob</i>	1	2,27

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hampir semua mahasiswa PGRA, yaitu 42 mahasiswa (95,45%) mengaku menguasai aplikasi *Microsoft Word*. Kemudian terdapat 29 mahasiswa (65,90%) mahasiswa menguasai aplikasi

*Microsoft Excel*, 39 mahasiswa (88,63%) mahasiswa menguasai aplikasi *Microsoft PowerPoint*, 3 mahasiswa (6,81%) menguasai *Microsoft Publisher*, 9 mahasiswa (20,45%) menguasai aplikasi *CorelDraw*, 5 mahasiswa (11,36%) menguasai aplikasi *SPSS*, 1 mahasiswa (2,27%) menguasai aplikasi *Web Design*, 9 mahasiswa (20,45%) menguasai aplikasi *Adobe Photoshop*, 4 mahasiswa (9,09%) menguasai aplikasi *Lectora Inspire*, dan 1 mahasiswa (2,27%) menguasai aplikasi *Myob*. Berdasarkan tabel di atas juga diketahui bahwa tidak ada satu pun mahasiswa PGRA yang menguasai aplikasi *Macromedia Flash*.

### 3. Keikutsertaan Mahasiswa PGRA dalam Kursus Komputer

Berdasarkan angket yang disebar, keikutsertaan mahasiswa PGRA dalam kursus komputer bervariasi yang berada pada rentang antara pernah ikut kursus komputer dan tidak pernah ikut kursus komputer. Berikut ini tabel data keikutsertaan mahasiswa PGRA dalam kursus komputer.

Tabel 3.43 Keikutsertaan Mahasiswa PGRA dalam Kursus Komputer

No	Keikutsertaan dalam Kursus Komputer	Jumlah	Prosentase (%)
1	Pernah ikut kursus	3	6,82
2	Tidak pernah ikut kursus	41	93,18
Jumlah		44	100



Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa mayoritas mahasiswa mengaku tidak pernah ikut kursus komputer, yaitu sebanyak 41 mahasiswa (93,18%), sisanya sebanyak 3 mahasiswa (6,82%) mengaku pernah mengikuti kursus komputer.

#### 4. Dukungan

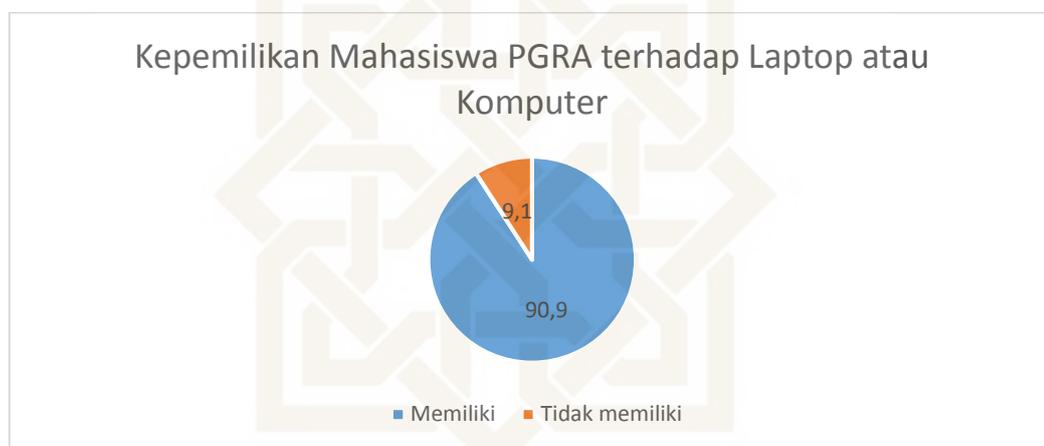
Dukungan dalam penelitian ini merujuk pada kepemilikan mahasiswa terhadap komputer atau laptop. Selain itu juga ada tidaknya dukungan organisasi, dalam hal ini Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta bagi mahasiswa dalam meningkatkan *computer self-efficacy*-nya.

##### a. *Kepemilikan Mahasiswa PGRA terhadap Laptop atau Komputer*

Kepemilikan mahasiswa terhadap laptop atau komputer menjadi faktor penting terhadap tingkat *computer sel-efficacy* mahasiswa. Berikut ini tabel data kepemilikan laptop atau komputer mahasiswa PGRA.

Tabel 3.44 Kepemilikan laptop atau komputer mahasiswa PGRA

No	Kepemilikan Laptop atau Komputer	Jumlah	Prosentase (%)
1	Memiliki	40	90,90
2	Tidak memiliki	4	9,10
Jumlah		44	100



Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa mayoritas mahasiswa PGRA mengaku memiliki laptop atau komputer, yaitu 40 mahasiswa (90,90%). Sedangkan sisanya, 4 mahasiswa (9,10%) mengaku tidak memiliki laptop atau komputer.

#### b. *Dukungan organisasi*

Dukungan organisasi, dalam hal ini Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan agar termotivasi untuk menggunakan komputer atau produk TIK lainnya adalah (1) menyediakan laboratorium komputer, (2) menyediakan kegiatan semacam kursus yang dikelola mahasiswa, (3) fasilitas internet gratis bagi mahasiswa, (4) tersedianya komputer anjungan yang dapat digunakan mahasiswa untuk mengakses sistem informasi

akademik, seperti ketika mereka akan mengambil rencana studi, melihat nilai mata kuliah, memberi penilaian kepada dosen, dan lain sebagainya.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pembahasan tentang Gambaran Umum PGRA**

Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan merupakan program studi yang menyiapkan calon guru profesional dengan berbagai indikator yang menyertainya. Calon guru profesional yang menjadi lulusan PGRA adalah calon guru RA. Selain itu, mereka dikembangkan untuk juga menjadi peneliti dalam bidang pendidikan anak dan konselor pendidikan anak.

Salah satu persyaratan guru profesional adalah mereka memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh calon guru RA adalah mereka mampu menggunakan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran dan meningkatkan kemampuan individualnya.

Hal tersebut relevan dengan perkembangan TIK itu sendiri, maupun integrasi TIK di dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak usia dini perlu dikenalkan dengan TIK, karena mereka lahir dan hidup di jaman TIK (*net-generation*). Mereka harus dikenalkan sejak dini supaya mampu menguasai TIK, tidak sebaliknya, dikuasi TIK. Dengan demikian sosok guru RA yang

diharapkan adalah yang mampu menggunakan TIK dan memanfaatkannya dalam pembelajaran dan pengembangan diri.

Profil PGRA menunjukkan bahwa program ini telah menyiapkan berbagai faktor pendukung agar mahasiswanya di kemudian hari mampu menjadi lulusan yang menguasai TIK. Berbagai sarana dan prasarana telah dilengkapi untuk mendukung, seperti laboratorium komputer dan jaringan internet.

### **B. Pembahasan tentang Deskripsi *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa PGRA**

Berdasarkan temuan penelitian dinyatakan bahwa mayoritas mahasiswa PGRA (95,45%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori tinggi. Sedangkan sisanya (4.54%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori rendah.

Banyaknya mahasiswa yang memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori tinggi dapat dijelaskan dengan adanya berbagai faktor yang dimungkinkan dapat menjadi faktor pendorong. Beberapa faktor pendorong yang dapat diidentifikasi melalui penelitian ini adalah pihak lain sebagai pengguna dan adanya faktor pendukung yang diberlakukan oleh institusi.

Pihak lain sebagai pengguna dimungkinkan mempengaruhi tingginya tingkat CSE mahasiswa. Pengalaman mahasiswa berinteraksi dengan orang lain dalam menggunakan komputer, pengalaman di sekolah dengan adanya mata pelajaran TIK, maupun interaksi mahasiswa dengan komputer di rumah. Hal ini dibuktikan dengan teman bahwa mayoritas mahasiswa PGRA telah menguasai beberapa aplikasi komputer. Selain itu karena tingginya kepemilikan laptop atau komputer oleh mahasiswa.

### **C. Pembahasan tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa PGRA**

Berdasarkan deskripsi data tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa PGRA diketahui ada dua faktor utama, yaitu pihak lain sebagai pengguna dan dukungan institusi dalam menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam menggunakan komputer.

Faktor pihak lain sebagai pengguna ditunjukkan bahwa motivasi mahasiswa PGRA dalam menggunakan komputer itu dipengaruhi oleh beberapa hal, sebagai berikut.

Pertama, pengalaman mahasiswa PGRA itu sendiri terhadap komputer. Diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pengalaman menggunakan komputer dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa sebelum menjadi mahasiswa, mereka telah memiliki pengalaman menggunakan komputer. Pengalaman tersebut dapat dimungkinkan diperoleh ketika mereka belajar di jenjang pendidikan sebelumnya. Sebagaimana diketahui bahwa kurikulum pendidikan di tingkat menengah sudah diberikan pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) baik sebagai mata pelajaran intra-kurikuler maupun ekstra-kurikuler. Selain itu, dimungkinkan juga mereka sudah berinteraksi dengan komputer ketika di rumah. Hal di buktikan temuan poin kedua berikut.

Kedua, rata-rata mahasiswa PGRA telah menguasai beberapa aplikasi komputer. Sebagai misal, ditemukan 15 mahasiswa PGRA telah mengaku menguasai tiga aplikasi atau *software* komputer, 10 mahasiswa PGRA telah

menguasai empat aplikasi komputer. Temuan ini sangat berbeda dengan temuan poin ketiga berikut.

Ketiga, mayoritas mahasiswa PGRA (93,18%) mengaku tidak pernah ikut kursus komputer. Meskipun demikian, sebagaimana uraian poin dua, mereka sangat dimungkinkan mendapatkan pelajaran komputer di sekolah atau berinteraksi dengan komputer ketika di rumah.

Keempat, poin ini memperkuat poin-poin sebelumnya, bahwa motivasi mahasiswa menggunakan komputer dipengaruhi oleh kepemilikan laptop atau komputer. Mayoritas mahasiswa (90,90%) mengaku memiliki komputer. Temuan ini menegaskan, bahwa meskipun mereka tidak pernah mengikuti kursus komputer, tetapi karena mereka memiliki komputer atau laptop, mereka dapat berinteraksi dan belajar secara individual.

Kelima, selain poin-poin tersebut ketersediaan dukungan lain yang diberikan oleh institusi juga turut mendorong motivasi mahasiswa dalam menggunakan komputer. Dapat pula diprediksi bahwa tingginya kepemilikan laptop atau komputer oleh mahasiswa PGRA dipengaruhi adanya fasilitas internet gratis di kampus. Dengan memiliki laptop mereka tidak perlu ke warnet untuk sekedar mengakses internet.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Gambaran umum *Computer Self-Efficacy* Mahasiswa PGRA menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yaitu sebanyak 42 orang (95,45%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori tinggi ( $\geq 111$ ). Sedangkan 2 mahasiswa (4,54%) memiliki *Computer Self-Efficacy* dengan kategori rendah ( $\leq 74$ ).
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingginya tingkat *Computer Self-Efficacy* mahasiswa PGRA antara lain:
  - a. Faktor pihak lain sebagai pengguna, yaitu: (1) pengalaman mahasiswa menggunakan komputer diketahui 29 mahasiswa (65,91%) dengan kategori sedang; (2) rata-rata mahasiswa PGRA telah menguasai tiga aplikasi komputer; dan (3) keikutsertaan mahasiswa dalam kursus komputer.
  - b. Faktor pendukung yang diberikan institusi maupun pihak lain, yaitu: (1) mayoritas mahasiswa PGRA telah memiliki laptop atau komputer yang mencapai 90,90% atau 40 orang mahasiswa; (2) menyediakan laboratorium komputer, (2) menyediakan kegiatan semacam kursus yang dikelola mahasiswa, (3) fasilitas internet gratis bagi mahasiswa, (4) tersedianya komputer anjungan yang dapat digunakan mahasiswa untuk mengakses sistem informasi akademik, seperti ketika mereka akan mengambil rencana

studi, melihat nilai mata kuliah, memberi penilaian kepada dosen, dan lain sebagainya.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Informasi yang menunjukkan bahwa CSE mahasiswa PGRA yang mayoritas berkategori tinggi dapat dimanfaatkan untuk mendesain pembelajaran bagi dosen, yaitu pembelajaran yang berbasis TIK.
2. CSE mahasiswa PGRA yang berkategori tinggi sebaiknya dipertahankan dengan cara memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya.
3. Saran penelitian lanjutan, perlu diteliti dari berbagai faktor yang mempengaruhi CSE mahasiswa, mana yang paling dominan mempengaruhi. Selain itu perlu juga diteliti pengaruh CSE terhadap variabel-variabel lain, seperti hasil belajar. Apakah CSE berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa?.

## DAFTAR RUJUKAN

- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 8 dan 10.
- Retty Trihadiati, dik. (2014). Panduan Akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta: FITK.
- Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy and R.M. Stair (2000), “Reserach Report: The Solving Relationship between General and Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment”, Information Systems Research, Vol.11, No. 4.
- Compeau, Deborah, R. & C.A. Higgins. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of Measure and Initial Test. MIS Quartely, 19 (12).
- Schunk, D.H. (1983). Ability versus Effort Attributional Feedback: Differential Effect, Effect on Self-Efficacy and Achievement. Journal of Educational Psychology, 95 (3).
- Bandura, A. (Ed). (2000). Cultivate sel-efficacy for personal and organizational effectiveness dalam Handbook of Principles of Organization Behavior. Oxford, UK: Blackwell. Hal. 120.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2010). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Casidy, S. dan Eachus, P. (2002). Developing The Computer User Self-Efficacy (Cuse) Scale: Investigating The Relationship Between Computer Self-Efficacy, Gender And Experience With Computers. *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 26, (2)



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

