

MINAT MAHASISWA STAIN JEMBER MENGIKUTI PEMBELAJARAN KOMPUTER MELALUI PUSDIKOM

Abdul Rahim

Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Jember

ABSTRACT

Recent growth of computer technology has made STAIN Jember decide computer technology as an obligatory subject for the students and ask Pusdikom to conduct it. The research aim was to identify the students' interest in this subject. The result shows that 70% respondents agreed that computer technology can fulfill their needs especially to help them in their assignment. 26.7% respondents said that they follow this subject just to fulfill the total SKS or because this is an obligatory subject. Whereas, 3.3% said that they follow the subject just for spending their spare time.

Kata kunci : Teknologi komputer, minat, dan pembelajaran.

Dewasa ini, teknologi komputer kian menempati peringkat utama dalam ranah perkembangan sains dan teknologi modern. Kedudukan teknologi komputer yang sangat sentral dalam kehidupan masyarakat secara umum, Melihat realitas tersebut maka tidak berlebihan apabila teknologi komputer telah menjelma --bukan sekedar alat atau sarana-- menjadi teknologi dalam artian ideologi yang dapat mempengaruhi dan menggerakkan masyarakat penggunaannya untuk, paling tidak, mempergunakannya. Keseriusan STAIN Jember menggarap bidang teknologi komputer diwujudkan dalam pembangunan Pusdikom (Pusat Pendidikan Komputer) dan menetapkan teknologi komputer sebagai mata kuliah keahlian. Untuk melihat secara lebih transparan perihal minat mahasiswa STAIN Jember dalam mengikuti pembelajaran teknologi komputer melalui Pusdikom, maka peneliti tertarik untuk mengkajinya secara empirik.

Terkait dengan permasalahan tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui besarnya minat mahasiswa mengikuti pembelajaran komputer melalui Pusdikom dari perspektif kompetensi; (2) Mengetahui besarnya minat mahasiswa mengikuti pembelajaran komputer melalui Pusdikom dari perspektif tuntutan mata kuliah; (3) Mengetahui besarnya minat mahasiswa mengikuti pembelajaran komputer melalui Pusdikom dari perspektif kesenangan/rekreatif.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Komputer

Teknologi komputer telah menjadi objek persaingan hebat di dunia, termasuk kawasan Asia-Pacific. Semua negara berlomba untuk menjadi pemenang dalam perebutan teknologi tinggi ini.

Mendefinisikan komputer secara eksak dan bisa mewakili segala kemampuan yang serba bisa dan kinerja komputer dalam satu kalimat yang pendek, memang bukan hal yang mudah. Ada orang yang mengatakan bahwa komputer adalah mesin pengolah data, tapi kenyataannya tidak hanya data yang bisa diolah, kalau pengertian data itu hanya terbatas pada sekumpulan fakta yang diwujudkan dalam bentuk karakter, seperti : laporan penelitian, nilai ujian, laporan penjualan dan lain-lain.

Pengetahuan komputer melibatkan perkembangan dan penggunaan peralatan untuk pengolahan informasi (Schied, 1986: 1). Kata informasi itu sendiri bukanlah kata yang mudah untuk didefinisikan dengan tepat. Ia terkait pada ide atau arti dan dapat dikomunikasikan antara sumber intelegensia seperti pengolahan atau pengkonversian ke dalam bentuk yang berbeda.

Komputer berasal dari bahasa Latin "*putare*" yang artinya berfikir. Lalu diadaptasi dalam bahasa Inggris menjadi "*computer*" yang menurut kamus bahasa Inggris karangan Collins : "Computer adalah mesin yang mengolah dan menyimpan aneka macam data yang telah diprogram oleh

manusia" (Suparman, 1997: 7). Komputer merupakan hasil dari kemajuan teknologi elektronika dan informatika yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menulis, menggambar, menyunting gambar atau photo, membuat animasi, mengoperasikan program analisis ilmiah, simulasi dan untuk kontrol peralatan.

Manfaat Penggunaan Komputer

Pada dasarnya komputer dirancang menirukan otak manusia. Maka dari itu tidak heran apabila pada perkembangannya sekarang ini para pakar dengan berbagai upaya selalu berusaha meningkatkan kemampuannya agar menyamai atau bahkan melebihi kepintaran otak manusia.

Komputer semula dirancang hanya untuk membantu manusia dalam tugas tertentu, tetapi dalam perkembangannya sekarang ini sudah merambah ke seluruh bidang kehidupan manusia. Mulai dari alat bantu perkantoran, rumah tangga, industri, kedokteran, pendidikan, militer, penelitian ruang angkasa, sampai ke bidang musik, grafika, telekomunikasi dan hiburan. Mulai dari pekerjaan yang sederhana, sampai pada pekerjaan yang rumit.

Di bidang industri misalnya, komputer telah dipergunakan untuk mengontrol mesin-mesin produksi dengan tingkat ketepatan yang tinggi (misalnya CNC, sebuah mesin serba guna dalam industri logam) sehingga dapat kita jumpai berbagai produk industri logam yang bervariasi dan sangat sulit dibayangkan apabila dikerjakan secara manual. Di perusahaan dagang seperti *departement store* telah dipergunakan mesin *cash register* (mesin kasir) yang dilengkapi dengan kontrol komputer sehingga mesin tersebut dapat dikontrol oleh pihak manager hanya dari ruang kerjanya saja.

Di bidang pendidikan, selain dijumpai sebagai alat bantu pengajaran, banyak peralatan laboratorium yang dilengkapi dengan komputer sehingga alat tersebut dapat bekerja lebih teliti dan dapat mengatasi kendala hambatan indra manusia. Dari bidang pendidikan dan riset yang mempergunakan alat-alat demikian ini dihasilkan berbagai hasil penelitian yang bermanfaat yang tidak terasa sudah banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam bidang bioteknologi peralatan-peralatan kultur telah banyak yang dilengkapi dengan kontrol komputer untuk mengusahakan ketelitian kerja pada ruang steril. Perusahaan Australia telah mengembangkan robot untuk keperluan bioteknologi ini.

Untuk bidang transportasi, saat ini banyak kendaraan terbaru yang telah dilengkapi dengan sistem komputer sehingga penggunaan bahan bakarnya dapat diatur sedemikian rupa sampai taraf sangat efisien untuk sebuah perjalanan jauh. Bus-bus penumpang sudah dilengkapi dengan sistem kontrol komputer dan sensor-sensor canggih sehingga mengendarai bus tersebut terasa lebih aman. Penerapan kontrol komputer yang tercanggih terdapat di pesawat terbang dan pesawat angkasa luar. Untuk dapat mengatasi berbagai kendala alam dan sulit dilakukan oleh seorang pilot secara manual, sebuah pesawat terbang dapat dikendalikan secara otomatis sehingga bisa terbang dengan selamat sampai ke tujuan.

Teknologi Pendidikan

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas menurut Muthahir (1993: 1), hanya diperoleh dari mutu pendidikan yang baik (*quality education*) dan kesempatan memperoleh pendidikan yang adil dan merata (*equality and equity education*). Berbicara tentang pendidikan dewasa ini, menurut Wahjoetomo (1993: 7) harus memperhatikan dua hal penting yaitu tentang pendidikan mutu untuk penguasaan IPTEK dan pendidikan untuk pemerataan.

Pendidikan yang berorientasi pemerataan, menurut Wahjoetomo (1994:3) memang memasuki babak baru, yaitu dengan hadirnya UU No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagai langkah *preventif* terhadap kebutuhan pengadaan pendidikan yang berkualitas sehingga menghasilkan *out put* pendidikan yang layak jual dan berkompetisi dalam era globalisasi, yaitu merealisasikan pembangunan pendidikan yang lebih luas dan menjamin bagi pemerataan kesempatan belajar bagi seluruh warga negara Indonesia. Karena itu, pada tanggal 2 Mei 1994 dicanangkanlah program Wajib Belajar 9 Tahun (WAJARDIKNAS).

Pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan menurut H.A.R.

Tilaar (1993:32) tidak hanya terbatas apakah peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk masuk sekolah (secara pasif), tetapi harus memperoleh perlakuan yang sama sejak masuk, belajar, lulus dan memperoleh manfaat dari pendidikan yang mereka ikuti dalam kehidupan masyarakat.

Jams Kolema, ahli pendidikan dari Amerika mengungkapkan hasil studinya tentang *equality of educational opportunity* yaitu: *pertama*, pemerataan kesempatan memasuki sekolah (*equality of access*), *kedua*, pemerataan kesempatan untuk bertahan di ekolah (*equaluty of survival*), *ketiga*, pemerataan kesempatan untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar (*equality of out put*), *keempat*, pemerataan kesempatan dalam menikmati mafaat pendidikan dalam kehidupan masyarakat (*equality of out come*).

Keempat *equality* itu merupakan tuntutan zaman yang lebih menekankan pada upaya demokratisasi pendidikan, sebagaimana telah tertuang dalam Tujuan Pendidikan Tinggi (PP. RI Nomor 60 tahun 1999 Bab II pasal 1 dan 2), yang secara sederhana dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan tinggi adalah menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan atau memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian yang dapat meningkatkan taraf kehidupan nasional, kaidah, moral dan etika ilmu pengetahuan, memperhatikan minat, kemampuan dan prakarsa pribadi.

Terdapat banyak pendapat tentang apa yang dimaksud teknologi pendidikan, yang dalam Bahasa Inggris disebut *instructional technology* atau *educational technology*. Salah satu pendapat yang dikemukakan oleh Norman Beswick sebagaimana dikutip Nasution (1994 : 1) ialah bahwa *instructional technology means the media born of the communications revolution which can be used for instructional purpose alongside the teacher, the book, and the blackboard*. Jadi yang diutamakan adalah media komunikasi yang

berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi ini lazim disebut *hardware* antara lain berupa TV, radio, video tape, komputer, dan lain-lain.

Sadiman (1994: 2) menjelaskan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisa masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Di lain pihak ada pendapat, bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia (Nasution, 1994:1). Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai *software* maupun *hardware*-nya, *software* antara lain menganalisa dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang relevan serta penilaian keberhasilannya.

Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah.

Istilah teknologi berasal dari Bahasa Yunani *technologia* yang menurut Webster Dictionary (Nasution, 1994 : 3) berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *art, skill, science*, atau keahlian, keterampilan, ilmu. Jadi teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai penanganan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis, menurut sistem tertentu.

Apakah bedanya dengan *metodologi* pengajaran yang juga menginginkan pengajaran menurut sistem atau metode tertentu? Ada yang menafsirkan teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat teknik modern yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan pendidikan akan

tetap dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti, radio, overhead projector, tv, video tape, komputer, dan lain-lain. Alat-alat ini dalam metodologi pengajaran lazim disebut alat peraga, alat pengajaran *audio visual aids* atau *instructional aids*. Dalam teknologi pendidikan alat-alat itu disebut *hardware*. Alat-alat itu besar manfaatnya, namun bukan merupakan inti atau hakikat teknologi pendidikan. Alat-alat itu baru bermanfaat bila dikaitkan dengan suatu pelajaran atau program. Program ini disebut *software*. Yang merupakan inti teknologi pendidikan adalah programnya yang harus disusun menurut prinsip-prinsip tertentu.

Komputer Sebagai Media Pengajaran

Kemajuan teknologi komputer sejak muncul pada tahun 1950-an hingga tahun 1960-an sangat lambat. Ruangan besar dan jumlah orang yang cukup banyak diperlukan untuk menjalankan komputer pada masa itu. Namun sejak tahun 1975, ketika ditemukan processor kecil (*microprocessor*), keadaan tersebut berubah secara drastis (Suparman, 1997:15).

Mikroprocessor berisikan semua kemampuan yang diperlukan untuk memproses berbagai perintah yang sebelumnya harus dilakukan oleh peralatan yang memenuhi ruangan besar. Pengembangan mikroprocessor terus berlangsung hingga kini yang bukan saja ukurannya lebih kecil akan tetapi kemampuan menangani informasi dan instruksi yang hampir tiada terbatas juga semakin tinggi. Pengembangan mikroprocessor tersebut juga berdampak langsung pada ukuran komputer. Saat ini komputer yang diberi nama "laptop" atau "note book" bisa dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang relatif kecil.

Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan pada saat ini begitu penting. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan istilah *Computer Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran Komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukan penyampai utama materi

pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer (Arsyad, 1997:93).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran
2. Mengevaluasi siswa (tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisa statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan)

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian survei yang mengkombinasikan tujuan deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan memaparkan situasi atau peristiwa dengan tidak mencari atau menjelaskan hubungan serta tidak menguji hipotesa atau membuat prediksi (Rahmat, 1993: 24) dengan melukiskan apa adanya tanpa mengaitkan satu sama lain variabel yang ada di dalamnya mengenai populasi yang diteliti (Amirin, 1995: 112).

Situasi dan peristiwa yang dipelajari dalam penelitian ini adalah minat mahasiswa STAIN Jember dalam mengikuti pembelajaran komputer melalui sumber belajar yang tersedia di Pusdikom.

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian tentang *Minat Mahasiswa STAIN Jember Mengikuti Pembelajaran Komputer Melalui Pusdikom*, yang dipandang sebagai unit analisa adalah mahasiswa. Sedangkan unit pengamatannya adalah mahasiswa-mahasiswa yang sedang terdaftar sebagai mahasiswa yang mengikuti mata kuliah komputer.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa STAIN Jember. Populasi dan sampel penelitian ini terdiri dari berbagai semester dengan latar belakang yaitu, *pertama*; Jurusan Tarbiyah yang terdiri dari Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Prodi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), dan Prodi Kependidikan Islam (KI), *kedua*; Jurusan Syaria'ah yang terdiri dari Prodi Mu'amalah (MU), dan Prodi Akhwalusy Syakhshiyah

(AS), dan ketiga; Jurusan Dakwah yang hanya mempunyai satu Prodi yaitu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

Penentuan sampel ini didasarkan pada *proporsional cluster sampling*, yakni penentuan berdasarkan pembagian program studi (Amirin, 1995: 146) yang sebelumnya ditentukan oleh peneliti yaitu Prodi PAI, PBA, KI, MU, AS, dan KPI.

Untuk menentukan sampelnya, setiap prodi diambil 10 mahasiswa dari keseluruhan semester dengan cara diacak. Dengan demikian, jumlah responden keseluruhan adalah 60 mahasiswa.

Teknik Pengumpulan Data

Proses yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data berlangsung dalam dua tahap, yaitu tahap pendahuluan dan tahap inti. Pengumpulan data tahap pendahuluan mencakup koordinasi dengan unit-unit terkait di STAIN Jember.

Tahap inti mencakup penyebaran, penarikan angket, dan wawancara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumenter, yakni pencarian data yang terkait dengan penelitian berupa dokumen-dokumen. Selain itu digunakan teknik kuisioner, yakni memperoleh data dari para responden melalui pertanyaan tertulis (Surakhmad, 1982: 173) yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pertanyaan tertulis ini adalah berbentuk angket tertutup dan terbuka yang disebarikan kepada para responden. Sedangkan interview, adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengkonfirmasi akurasi data yang didapatkan di lapangan dengan cara tatap muka. Penggunaan teknik ini sekaligus sebagai masukan dari para responden dalam memperoleh data yang terkait dengan bahan penelitian.

Adapun data yang dikumpulkan terdiri dari data *primer* yaitu terkait dengan minat mahasiswa mengikuti pembelajaran melalui Pusdikom dan data *skunder* yaitu data yang terkait dengan jumlah dan kondisi mahasiswa dengan berbagai latar belakang.

Teknik Analisa Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data. Dalam pengolahan data, ada berbagai teknik yang dipergunakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Editing*, yaitu tahap yang digunakan peneliti untuk memeriksa kembali kelengkapan jawaban responden terhadap angket yang disebarikan. Pada tahapan ini, peneliti mengecek kembali keseluruhan jawaban responden, apakah sudah lengkap atau belum, apakah ada data yang mempunyai pengertian ganda, apakah ada data yang masih kabur, apakah ada data yang tumpang tindih, apakah ada data yang tidak masuk akal, dan sebagainya.
2. *Coding*, yaitu tahap yang dilakukan peneliti untuk memberi kode tertentu kepada masing-masing jawaban responden dengan mempertimbangkan kategori-kategori yang sudah disusun sebelumnya. Tahap ini dilakukan pengklasifikasian jawaban pada kertas kerja yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
3. *Tabulasi data*. Sesudah memberikan kode pada jawaban responden, maka langkah berikutnya yang dilakukan peneliti adalah tabulasi, yaitu meletakkan data pada tabel pada kolom frekuensi.

Sedangkan teknik analisa data yang dipergunakan peneliti adalah format pengolahan deskriptif yaitu pendistribusian frekuensi dan tendensi sentral. Hal ini

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa STAIN Jember dalam Angka

Mahasiswa STAIN Jember mempunyai latar belakang yang sangat beragam; sebagian besar berasal dari pedesaan dan sisanya berlatar belakang perkotaan. Latar belakang ini berimplikasikan pada tingkat kecenderungan atau minat mahasiswa STAIN Jember dalam mengikuti pembelajaran komputer melalui Pusdikom.

Realitas akan kebutuhan dan keberadaan teknologi komputer yang sangat sentral terhadap kebutuhan kehidupan masyarakat pada umumnya dan mahasiswa pada khususnya, menjadi sebuah tuntutan yang tidak bisa diabaikan begitu saja oleh para mahasiswa STAIN Jember. Oleh Sebab itu, semakin tinggi jenjang pendidikan mereka semakin sadar akan pentingnya peningkatan skill di bidang komputer.

Dari tahun ke tahun, mahasiswa STAIN Jember bisa dikatakan mengalami peningkatan cukup signifikan. Sebab di samping masyarakat mulai makin terbuka terhadap keberadaan STAIN Jember sebagai salah satu Perguruan Tinggi Agama yang mampu menjawab keinginan dan cita-cita mereka, juga program-program studi yang ditawarkan melalui jurusan sangat relevan dengan kebutuhan pasar, baik di instansi pemerintah maupun swasta.

Oleh karena itu, sarana dan prasarana pendidikan mulai menjadi prioritas, seperti peningkatan sumber daya dosen, pembangunan ruang perkuliahan, peningkatan alat-alat pembelajaran. Dengan penunjang inilah mahasiswa dari tahun ke tahun makin meningkat. Untuk lebih memperjelas tentang peningkatan jumlah mahasiswa pertahun dan perprodi, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 1
DATA MAHASISWA STAIN JEMBER LIMA TAHUN TERAKHIR

TAHUN AJARAN	JURUSAN TARBIYAH PRODI					JURUSAN SYARIAH PRODI			JURUSAN DAKWAH PRODI	
	PAI	PBA	KI	PBI	JUM.	AS	MU	JUM	KPI	JUM
1997/1998	66	27	27	-	120	58	-	58	13	13
1998/1999	96	33	25	-	54	22	14	36	5	5
1999/2000	100	24	25	31	180	15	15	30	22	22
2000/2001	133	43	28	25	229	35	34	69	30	30
2001/2002	150	50	35	40	275	40	44	84	40	40

Dari hasil penelitian terhadap 60 responden dari berbagai latar belakang program studi di STAIN Jember, terdapat sekitar 23 orang atau 38,3% persen sejak SMA/MA sudah memulai mengenal komputer, dan 19 orang atau sekitar 31,7% mengenal komputer sejak SMP/MTs. Ini berarti bahwa sejak pendidikan Menengah, mereka sudah menyadari akan pentingnya kebutuhan komputer sebagai bekal untuk melanjutkan ke Perguruan Tinggi, lebih-lebih untuk bekal setelah lulus dari bangku kuliah. Sedangkan sisanya, 3 orang atau 5% mereka sudah mengenal komputer sejak

SD/MI, dan 15 orang atau 25% mulai mengenal komputer sejak masuk STAIN Jember. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut: Oleh karena itu, sarana dan prasarana pendidikan mulai menjadi prioritas, seperti peningkatan sumber daya dosen, pembangunan ruang perkuliahan, peningkatan alat-alat pembelajaran. Dengan penunjang inilah mahasiswa dari tahun ke tahun makin meningkat. Untuk lebih memperjelas tentang peningkatan jumlah mahasiswa pertahun dan perprodi, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 2
PENGENALAN TERHADAP PROGRAM KOMPUTER

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	SD/MI	3	5,0%
B	SMP/MTs	19	31,7%
C	SMA/MA	23	38,3%
D	STAIN JEMBER	15	25,0%
	JUMLAH	60 Responden	100%

Bagi mereka yang menempuh pendidikan komputer di Pusdikom STAIN Jember merupakan alternatif bagi pengembangan dan peningkatan skill atau keahlian mereka di bidang komputer, terutama kalau dikaitkan dengan persiapan mereka setelah lulus dari STAIN Jember dan untuk mencari kerja.

Menurut mereka, pendidikan komputer di Pusdikom STAIN Jember sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai mahasiswa, terutama untuk mempersiapkan keahlian komputer setelah lulus. Hal ini diakui oleh sebagian besar responden, yaitu 48 orang atau 80,0% mengakui relevansi pendidikan komputer lewat Pusdikom STAIN Jember; sedangkan 12 orang atau 20,0% menyatakan pendidikan komputer melalui Pusdikom STAIN Jember kurang relevan. Adapun program yang sangat relevan dalam pendidikan komputer

melalui Pusdikom STAIN Jember adalah program Ms. Word, Ms. Excel, dan Internet. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 6.

Mereka yang telah menempuh pendidikan komputer di Pusdikom STAIN Jember, umumnya dimotivasi oleh kebutuhan akan adanya keahlian baginya, di samping untuk memenuhi kebutuhan SKS yang wajib mereka ambil dalam setiap program studi yang ada di STAIN Jember. Sebagian responden yaitu 42 orang atau 70,0% mengaku bahwa pendidikan komputer melalui Pusdikom STAIN Jember sangat memenuhi kebutuhan mereka terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, sedangkan 16 orang atau 26,7% ikut program komputer melalui Pusdikom hanya untuk memenuhi kebutuhan SKS, dan 2 orang atau 3,3% hanya sekedar mengisi waktu luang. Lihat, tabel 7 di bawah.

TABEL 3
RELEVANSI PENDIDIKAN KOMPUTER

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	RELEVAN	48	80,0%
B	TIDAK RELEVAN	12	20,0%
JUMLAH		60 Responden	100%

TABEL 4
PROGRAM YANG PALING RELEVAN

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	MS. WORD	14	29,2%
B	MS. EXCEL	6	12,5%
C	INTERNET	28	58,3%
JUMLAH		60 Responden	100%

TABEL 5
RELEVANSI KEBUTUHAN MAHASISWA

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	KEBUTUHAN KEAHLIAN	47	70 %
B	KEBUTUHAN SKS	16	26,7 %
C	MENGISI WAKTU LUANG	2	3,3 %
JUMLAH		60 Responden	100%

Untuk mendukung kelancaran perkuliahan komputer di Pusdikom STAIN Jember, fasilitas yang tersedia ternyata dianggap kurang memadai. Dari 60 responden; 45 orang atau 75% menyatakan bahwa sarana perkuliahan komputer di

Pusdikom kurang memadai, 8 orang atau 13,3% mengatakan tidak memadai sama sekali, 5 orang atau 8,3% mengatakan cukup memadai, dan 2 orang atau 3,3% mengatakan sudah cukup memadai.

TABEL 6
FASILITAS PEMBELAJARAN

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	SUDAH MEMADAI	2	3,3 %
B	CUKUP MEMADAI	5	8,3 %
C	KURANG MEMADAI	45	75,0 %
D	TIDAK MEMADAI	8	13,3 %
JUMLAH		60 Responden	100%

Dari sisi tenaga pengajar, rasio jumlah dosen dengan mahasiswa belum seimbang, sehingga seorang dosen kadang mengajar sampai empat dan lima kelas. Oleh sebab itu dari 60 responden, sekitar 38 orang atau 63,3% persen mengaku tenaga pengajar komputer di Pusdikom kurang memadai, akibatnya tujuan pembelajaran yang mereka

harapkan tidak tercapai. Sementara sekitar 17 responden atau 28,3% mengaku bahwa tenaga pengajar komputer di Pusdikom sudah cukup memadai, hanya saja perlu dibenahi kurikulum yang harus diajarkan, dan sekitar 5 orang atau 8,3% mengaku tenaga pengajar tidak memadai.

TABEL 7
JUMLAH TENAGA PENGAJAR

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	SUDAH MEMADAI	17	28,3 %
B	CUKUP MEMADAI	38	63,3 %
C	TIDAK MEMADAI	5	8,3 %
JUMLAH		60 Responden	100%

TABEL 8
KUALITAS TENAGA PENGAJAR

KATEGORI	MENGENAL KOMPUTER	FREKUENSI	PROSENTASE
A	CUKUP KAPABEL	31	51,7 %
B	KURANG KAPABEL	26	43,3 %
C	TIDAK KAPABEL	3	5,0 %
JUMLAH		60 Responden	100%

Di sisi lain, kapabilitas tenaga pengajar komputer di Pusdikom rata-rata sudah cukup memadai. Hal ini terlihat dari pengakuan responden, bahwa 31 atau 51,7% dari 60 responden mengakui bahwa tenaga pengajar komputer di Pusdikom sudah cukup kapabel, sedangkan 26 responden atau 43,3% mengakui kapabilitas tenaga pengajar masih kurang, dan hanya 3 responden atau sekitar 5,0% yang mengakui bahwa tenaga pengajar komputer tidak punya kapabilitas.

KESIMPULAN

Dari paparan data dan pembahasannya dapat diambil kesimpulan; (1) Sebagian besar mahasiswa STAIN Jember mengenal komputer sejak di bangku SMA/MA, SMP/MTs, sejak di STAIN Jember, dan sejak SD/MI. Yang terakhir ini jumlahnya sangat kecil, sekitar 3 orang dari 60 responden; (2) Pendidikan komputer di Pusdikom STAIN Jember sangat relevan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa, terutama guna mempersiapkan skill di bidang komputer. Hal ini tampak dari perbandingan prosentase, terdapat 48 orang atau 80,0% yang mengakui ada relevansi pendidikan komputer lewat Pusdikom STAIN Jember, 12 orang atau 20,0% yang mengakui pendidikan komputer melalui Pusdikom STAIN Jember kurang relevan. Program yang sangat relevan adalah program Ms. Word, Ms. Excel, dan Internet; (3) Motivasi mahasiswa STAIN Jember menempuh pendidikan komputer di Pusdikom STAIN Jember adalah: 42 orang atau 70,0% mengakui bahwa pendidikan komputer melalui Pusdikom STAIN Jember adalah untuk memenuhi kebutuhannya terutama menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, sedang 16 orang atau 26,7% hanya ikut program komputer melalui Pusdikom hanya untuk memenuhi kebutuhan SKS, dan 2 orang atau 3,3% yang hanya sekedar mengisi waktu luang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, Tatang M., 1995. *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arief S., et. al., 1994. *Defenisi Teknologi Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, 1997. *Media Pengajaran*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Carl Hamacher, V., et. al., 1994. *Organisasi Komputer*, Jakarta : Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta : Balai Pustaka.
- Nasution, Sadiman, 1994. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Rahmat, Jalaluddin, 1993. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : Rosdakarya.
- Schied, Francis., Hanaya, Esther., 1986. *Pengantar Ilmu Komputer*, Jakarta : Erlangga.

Suhardjono, 2000. *Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi*, Makalah pada Seminar Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi P3AI LP3 Unibraw, 8 Pebruari 2000.

Suparman., 1997. *Komputer Pribadi Menyongsong Abad 21*, Jakarta : Dinastindo.