

PERBANDINGAN SIKAP TERHADAP KOMPUTER DAN MINAT BELAJAR KOMPUTER MAHASISWA UNISNU JEPARA BERDASARKAN GENDER

Suyatno

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

yatno.fsaintek@gmail.com

Abstract

The research objective was to examine student attitudes towards computers (computer anxiety, computer confidence, and computer liking) and intention to learn computer among groups of male and female students. The study population was all students UNISNU Jepara. 84 samples were taken in a random sampling. Primary data were collected with a questionnaire for four months (April-July 2009). Analytical techniques used are the mann whitney U and two sample Kolmogorov Smirnov test. The study's findings: there are computer anxiety and liking between male and female, while computer confidence and intention to learn computer was no different.

Keywords: intention to learn computer; computer attitude scale; anxiety; confidence; liking

1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi (TI) dalam semua sendi kehidupan telah tumbuh dengan cepat selama dua dekade terakhir. Semakin banyak dan lebih banyak lagi perusahaan yang berinvestasi dalam teknologi untuk mencapai keunggulan. Penelitian tentang kebutuhan dan persepsi mengenai kebutuhan teknologi mengindikasikan bahwa suatu lembaga menggunakan teknologi karena teknologi memainkan peran dalam meningkatkan efektifitas operasional dan kepuasan konsumen.

Pada penelitiannya di level internasional meneliti tentang penilaian manajer terhadap kompetensi karyawan pada teknologi informasi. Temuan yang diperoleh memperlihatkan bahwa manajer merasa cukup yakin dengan kemampuan mereka dengan teknologi informasi. Meskipun demikian, manajer tidak berpikir bahwa karyawannya memiliki kompetensi tinggi dalam teknologi komputer. Implikasi manajerial hasil penelitiannya adalah kebutuhan perlunya meningkatkan ketrampilan karyawan dalam bidang teknologi komputer (khususnya aplikasi software) sehingga dapat memenuhi harapan manajer. Rekomendasi penelitiannya adalah menyarankan perlunya pengembangan kurikulum dalam pengajaran ketrampilan komputer. Temuan menunjukkan penggunaan komputer dimasukkan dalam kurikulum dengan cara: instruksi komputer (pengajaran teknologi informasi), dan instruksi bantuan penggunaan komputer (menggunakan komputer sebagai peralatan pendidikan). (Cline, R. S., 1997:35)

Berdasarkan survei oleh [5] terhadap 30

mahasiswa UNISNU Jepara jurusan manajemen semester 6 menunjukkan bahwa ketrampilan komputer yang dimiliki rata-rata masih kurang memadai demikian juga dengan kemelekan teknologi komputer (*computer literacy*) ada pada posisi tingkat sedang. Berdasarkan temuan awal ini, diperlukan adanya pengembangan kurikulum untuk meningkatkan ketrampilan mahasiswa, selain itu juga perlu mengintegrasikan teknologi komputer dalam proses belajar sehingga kemam-puan dan ketrampilannya senantiasa terasah.

Meneliti pengaruh variabel eksternal yang meliputi gender, dan jenis lembaga terhadap sikap dan minat pada pembelajaran dan penggunaan komputer pada mahasiswa pariwisata. Hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa sikap mahasiswa berhubungan sangat erat terhadap minat untuk belajar dan menggunakan teknologi komputer. Mahasiswa yang memiliki skor sikap positif yang tinggi juga menunjukkan tingginya keinginan untuk belajar dan menggunakan teknologi komputer.

Mengamati bahwa teknologi komputer sendiri tidak menghasilkan produktivitas yang tinggi dalam industri jasa, hal demikian terjadi karena produktivitas itu tergantung dengan ketrampilan pengguna (operator teknologi). Pengguna atau operator teknologi yang merupakan karyawan membutuhkan adanya suatu kesadaran mengenai arti penting dan manfaat teknologi komputer sebagai peralatan penunjang kerja. Oleh karena itu, jika mahasiswa tidak memiliki sikap positif terhadap teknologi komputer dan tidak memiliki keyakinan mengenai kemampuan mereka dalam menguasai teknologi tersebut, kemungkinan besar

mereka akan menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran. Konsekuensinya adalah penting untuk menentukan sikap mahasiswa terhadap penggunaan teknologi komputer.

Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan implementasi teknologi komputer dalam kurikulum. Lebih lanjut [9] menyatakan pentingnya penelitian mengenai sikap mahasiswa karena menentukan kesuksesan belajar mahasiswa dalam teknologi komputer. Oleh karena itu penting untuk menentukan sikap mahasiswa terhadap teknologi komputer dan minatnya untuk belajar teknologi komputer.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa UNINSU Jepara. Instrumen penelitian yang digunakan merupakan replikasi dari penelitian, dimana instrumen penelitiann dikembangkan oleh dan divalidasi. Kuesioner hasil validasi disebut dengan *Computer Attitude Scales (CAS)*.

Pertanyaan penelitian adalah: apakah sikap mahasiswa pada komputer yang meliputi kecemasan dengan komputer, kepercayaan diri dengan komputer dan kesukaan dengan komputer berpengaruh terhadap minat belajar komputer ?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Theory of Reasoned Action

Theory of Reasoned Action (TRA) menjadi kerangka (*framework*) dalam penelitian ini. Secara umum, teori ini mengasumsikan bahwa seseorang melakukan tindakan didasarkan pada pemikiran rasional, mereka secara normal mempertimbangkan implikasi tindakannya sebelum mereka membuat keputusan mengenai perilaku tertentu. Lebih lanjut, teori ini mengasumsikan bahwa perilaku seseorang tidak sulit untuk diprediksi, sekalipun demikian prediksi yang dilakukan belum tentu (tidak selalu) akurat.

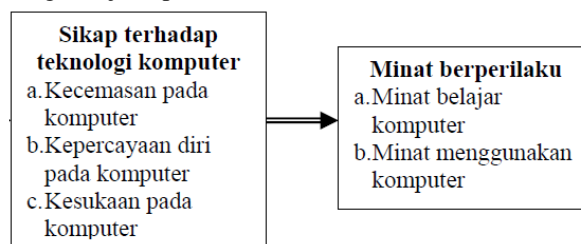
Perilaku seseorang ditentukan dari minatnya berperilaku tertentu (*behavioral intention*). Terkecuali untuk peristiwa yang tak terduga, seseorang biasanya akan berperilaku sesuai dengan minatnya. Minat diturunkan dari dua penentu dasar, yaitu faktor kepribadian (*personal factor*) dan faktor sosial (*social factor*). Faktor personal merupakan keyakinan positif maupun negatif yang mempengaruhi seseorang secara langsung untuk melakukan perilaku tertentu. Ajzen dan Fisbein memberikan istilah atas faktor ini sebagai “sikap terhadap perilaku” atau “*attitude toward the behavior*”. Faktor sosial merupakan keyakinan positif maupun negatif yang mempengaruhi masyarakat secara bersama-sama untuk melaksanakan suatu perilaku tertentu. Faktor sosial ini akan mempengaruhi perilaku individual agar bertindak sesuai dengan tindakan masyarakat di sekitarnya. Istilah yang digunakan untuk merujuk faktor sosial ini adalah “*subjective norm*”.

Sesuai dengan TRA, faktor personal dan faktor sosial mempengaruhi minat seseorang untuk berperilaku. Atau dengan kata lain, minat seseorang

berperilaku ditentukan dari keyakinan personal dan sosial yang positif sehingga mengarahkan pada tindakan yang diharapkan untuk dilakukan. Ringkasnya, minat seseorang untuk berperilaku ditentukan oleh tingkat kepentingan relatif atas sikap dan norma subjektif orang tersebut. Kemudian, orang tersebut mengikuti keyakinan akan sikapnya pada situasi tertentu baru mempertimbangkan norma subjektif. Tingkat kepentingan relatif sikap dan norma subjektif dapat bervariasi antara satu orang dengan orang lainnya.

Lebih lanjut dikemukakan, TRA mengasumsikan bahwa variabel eksternal yang meliputi sifat-sifat personal (*personality traits*), sikap pada sasaran (*attitude toward target*) atau demografis (*demographic*) secara tidak langsung mempengaruhi sikap dan minatnya. Secara ringkas, variabel eksternal berpengaruh kuat terhadap sikap dan norma subjektif. Kemudian sikap dan norma subjective berpengaruh terhadap minat. Selanjutnya minat berpengaruh terhadap perilaku aktual.

Gambar 1 berikut ini merupakan *framework* berdasarkan TRA yang dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan penelitian.



Sumber: Chuvessiri (2003)

Gambar 1. Model Sikap-terhadap-Komputer Terhadap Minat Belajar Komputer

Sikap terhadap komputer dioperasional dengan tiga variabel, yaitu Kecemasan komputer, Kepercayaan diri komputer dan Kesukaan komputer. Ukuran ini disebut dengan CAS (*computer attitude scale*), dikembangkan oleh yang divalidasi oleh. Menurut, sikap biasanya melibatkan pengukuran tiga komponen, yaitu: kognitif, affective dan psikomotorik. Komponen kognitif mengacu pada kesadaran (*awareness*) individu dan pengetahuan atas suatu objek atau fenomena. Komponen afektif mengacu pada perasaan dan preferensi atas suatu objek atau fenomena. Komponen psikomotorik melibatkan minatnya untuk berperilaku atau bertindak sebagaimana perilaku sesungguhnya.

Ukuran sikap pada teknologi komputer (CAS), kaitannya dengan komponen sikap dapat dicocokkan bahwa kecemasan pada komputer merupakan pengukuran komponen afektif, kemudian kepercayaan diri pada komputer merupakan pengukuran komponen kognitif dan kesukaan (suka melakukan) merupakan pengukuran komponen psikomotorik.

Teknologi komputer memainkan peran penting dan sebagai alat baik untuk kegiatan pribadi maupun bisnis. Dengan demikian dosen (lembaga pendidikan

tinggi) perlu menetapkan kebijakan untuk mengintegrasikan teknologi komputer ke dalam kurikulum untuk mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi ketatnya persaingan dunia kerja. Sikap seseorang pada perilaku tertentu (disini perilaku tersebut adalah perilaku untuk belajar komputer) merupakan salah satu faktor yang menentukan kesuksesan implementasi teknologi komputer. (Loyd, B. H. and Grissard, C., 1984:56)

2.2. Penelitian Terdahulu dan Hipotesis

Sebagian besar penelitian mengenai sikap terhadap teknologi komputer sangat terbatas pada konteks kelompok umur tertentu atau pada kelompok/organisasi profesional tertentu. Merangkum penelitian mengenai sikap pada komputer, dapat diketahui bahwa sampel penelitian bervariasi kategorinya, yaitu siswa sekolah dasar, kemudian siswa sekolah menengah, sampai mahasiswa, kemudian guru, dosen dan manajer. Contohnya menguji mahasiswa pascasarjana dan mahasiswa strata satu bidang bisnis. juga mengambil sampel pada mahasiswa strata satu. meneliti sikap pada teknologi komputer pada siswa yang berusia antara 16 – 19.

Penelitian mengambil sampel calon mahasiswa (siswa lulusan kelas tiga SMA) untuk dianalisis sikapnya terhadap teknologi komputer dengan sampel 644 siswa. Peneliti memilih responden dari empat sekolah yang diketahui menggunakan komputer dalam program pendidikannya. Hasil penelitiannya ternyata memperlihatkan sedikit perbedaan antara sikap siswa pria dengan wanita.

Dhambrot et al memperlihatkan bahwa pria merasa lebih nyaman dalam belajar dan menggunakan komputer dibandingkan dengan wanita. Wilder memberikan temuan yang menarik, dia melaporkan bahwa siswa wanita merasa kurang nyaman dibandingkan dengan siswa pria dalam bekerja dengan komputer, meskipun mereka memiliki kemampuan dan pengalaman yang tidak berbeda.

Gattiker dan Havka yang meneliti hubungan antara sikap dan kinerja pembelajaran siswa yang kursus. Temuannya adalah gender memainkan peran signifikan dalam bersikap. Badagliacco (melaporkan adanya perbedaan antar pria dan wanita dalam bersikap pada teknologi komputer. Pria lebih yakin dan lebih suka dalam menentukan sikap untuk menggunakan komputer..

Menguji dampak pengalaman sebelumnya dan stereotip gender terhadap kecemasan pada komputer, keyakinan dan kesukaan diantara mahasiswa pria dan wanita. Hasil penelitiannya mendukung bahwa pria memiliki keyakinan yang lebih tinggi dan lebih memiliki sikap positif serta tingkat kecemasan yang lebih rendah.

Menguji perbedaan gender dalam sikap pada komputer dengan sampel 202 mahasiswa pada perguruan tinggi swasta, yaitu universitas di Pittsburg. Analisis berdasar gender memperlihatkan adanya perbedaan signifikan. Pria memiliki sikap

yang lebih positif dibandingkan wanita.

Nash dan Moroz melakukan survey terhadap 289 dosen menyimpulkan bahwa gender tidak menunjukkan dampak terhadap sikapnya pada komputer. Hasil ini didukung oleh tidak menemukan perbedaan signifikan antara pria dengan wanita dalam bersikap pada teknologi komputer. Hasil temuan ini didukung juga dengan mengambil sampel mahasiswa jurusan pariwisata. Berdasarkan uraian mengenai adanya perbedaan sikap dan minat belajar komputer dilihat dari gender, maka hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1) *H1a: terdapat perbedaan kecemasan terhadap komputer antara mahasiswa pria dan wanita*
- 2) *H1b: terdapat perbedaan kepercayaan diri terhadap komputer antara mahasiswa pria dan wanita*
- 3) *H1c: terdapat perbedaan kesukaan terhadap komputer antara mahasiswa pria dan wanita*
- 4) *H1d: terdapat perbedaan minat belajar komputer antara mahasiswa pria dan wanita* (Franciss, L. J., 2004:80)

3. METODE PENELITIAN

3.1. Variabel dan Definisi Operasional

Penelitian ini bersifat tidak saling bergantung, sehingga tidak ada variabel bebas atau terikat. Variabel penelitian terdiri dari minat belajar komputer (Y), kecemasan komputer (X1), kepercayaan diri komputer (X2) dan kesukaan komputer (X3). Definisi operasional masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

- 1) Minat belajar komputer: minat seseorang untuk melakukan belajar teknologi komputer, baik hardware maupun software. Item pertanyaan diadopsi dari [6].
- 2) Sikap terhadap komputer: persepsi seseorang sebagai tanggapan ketika harus menjalankan kegiatan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Instrumen pengukuran sikap pada komputer ini disebut sebagai *computer attitude scale* (CAS). Item pertanyaan diadopsi dari [6]. Sikap terhadap komputer terdiri dari tiga dimensi: kecemasan komputer, Kepercayaan diri komputer dan kesukaan komputer.
- 3) Gender: merupakan jenis kelamin responden, pria atau wanita. Bagi responden pria akan diberi kode angka 1, sedangkan wanita akan diberi kode angka 2.

3.2. Populasi, Sampling dan pengumpulan data

Populasi penelitian adalah mahasiswa UNISNU Jepara. Teknik sampling dengan *random sampling*. Penentuan jumlah sampel yang diambil menggunakan rumus Slovin :

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

Keterangan:

n : jumlah sampel yang diambil

N : jumlah populasi

e : kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan

sampling yang ditolerir

Berdasarkan data dari bagian akademik UNISNU Jepara jumlah mahasiswa per Maret 2009 sebanyak 523. Nilai e ditentukan sebesar 10%. Sehingga jumlah sampel yang diambil sebanyak 84. Perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{523}{1 + (523 * (0,1)^2)} = \frac{523}{6,23} = 83,95$$

Data yang diperlukan dari 84 responden mahasiswa UNISNU dikumpulkan selama empat bulan terhitung bulan April sampai Juli 2009. Dengan menggunakan kuesioner.

3.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan mann-whitney U (MWU) dan two-sample kolmogorov smirnov (TSKS) test. Kedua alat analisis ini merupakan jenis statistik non parametrik, fungsinya adalah untuk menguji terdapat tidaknya perbedaan rata-rata suatu variabel pada dua kelompok yang berbeda (analisis perbandingan). Yang dimaksud variabel adalah sikap terhadap komputer dan minat belajar komputer. Sedangkan dua kelompok adalah pria dan wanita. Teknik ini digunakan karena jenis data variabel penelitian bersifat ordinal (sikap dan minat) dan nominal (gender).

Langkah pertama sebelum pengujian hipotesis adalah pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Berikut ini notasi pengujian hipotesis:

- 1) H1a: $\mu_{X1-p} \neq \mu_{X1-w}$ artinya rata-rata tingkat kecemasan komputer antara pria dan wanita berbeda
- 2) H2a: $\mu_{X2-p} \neq \mu_{X2-w}$ artinya rata-rata tingkat kepercayaan diri komputer antara pria dan wanita berbeda
- 3) H3a: $\mu_{X3-p} \neq \mu_{X3-w}$ artinya rata-rata tingkat kesukaan komputer antara pria dan wanita berbeda
- 4) H4a: $\mu_{y-p} \neq \mu_{y-w}$ artinya rata-rata tingkat minat belajar komputer antara pria dan wanita berbeda

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil pengujian validitas dan reliabilitas disajikan pada lampiran 1. Pengujian validitas dilakukan berdasar nilai r hitung dibandingkan r tabel. Nilai r hitung diperoleh dari *corrected item total correlation*. Sedangkan nilai r tabel sebesar 0,217 ($n = 84$, $\alpha = 5\%$). Berikut ini Penjelasan:nya:

- 1) Variabel kecemasan komputer bersifat reliabel karena nilai α lebih dari 0,6. Item pertanyaannya ada 8 dan semuanya valid karena nilai r hitung lebih besar dari 0,217.
- 2) Variabel kepercayaan komputer: pada uji tahap pertama yang dilakukan terdapat tiga item pertanyaan yang tidak valid karena r hitung negatif atau lebih kecil dari 0,217. Tiga item tersebut dikeluarkan kemudian uji validitas dan reliabilitas diulang. Hasilnya memperlihatkan variabel bersifat reliabel dan valid.
- 3) Variabel kesukaan komputer: pada uji tahap

pertama yang dilakukan terdapat dua item pertanyaan yang tidak valid karena r hitung lebih kecil dari 0,217. Dua item tersebut dikeluarkan kemudian uji validitas dan reliabilitas diulang. Hasilnya, menunjukkan variabel bersifat reliabel dan valid.

- 4) Variabel minat belajar komputer bersifat reliabel karena nilai α lebih dari 0,6. Item pertanyaannya ada dua dan semuanya valid karena nilai r hitung lebih besar dari 0,217.

Setelah dipastikan kualitas instrumen penelitian (kuesioner) memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dengan uji mann whitney U dan two-sample Kolmogorov smirnov dapat dilakukan. (Sylwyn, N., 1997:45)

4.2. Pengujian Hipotesis

Output analisis data pengujian hipotesis disajikan pada tabel 2. Berikut ini ringkasan olah data.

Tabel 2. Uji MWU dan TSKS

	Variabel	MWU	TSKS
H1a	Kecemasan Komputer (X1)	0,005	0,001
H2a	Kepercayaan Diri Komputer (X2)	0,726	0,251
H3a	Kesukaan Komputer (X3)	0,009	0,000
H4a	Minat Belajar Komputer (Y)	0,599	0,783

Keterangan:

MWU: Mann-Whitney U

TSKS: Two-Samples Kolmogorov-Smirnov

Sumber: analisis data dengan SPSS 15.0

Berdasarkan tabel 2, dapat diuraikan pengujian hipotesis sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,005 dan 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka H1a diterima. Artinya terdapat perbedaan kecemasan terhadap komputer antara pria dan wanita. Wanita memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan pria.
- 2) Berdasarkan nilai probabilitas signifikansi, sebesar 0,726 dan 0,251 lebih besar dari 0,05 maka H2a ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri terhadap komputer antara pria dan wanita. Atau dengan kata lain, tingkat kepercayaan diri pria dan wanita terhadap komputer relatif sama.
- 3) Berdasarkan nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,009 dan 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H3a diterima. Artinya terdapat perbedaan kesukaan terhadap komputer antara pria dan wanita. Pria memiliki tingkat kesukaan yang lebih tinggi dibandingkan pria.
- 4) Berdasarkan nilai probabilitas signifikansi, sebesar 0,599 dan 0,783 lebih besar dari 0,05 maka H4a ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan minat belajar komputer antara pria dan wanita. Atau dengan kata lain, minat belajar komputer kelompok pria dan wanita relatif sama.

4.3. Pembahasan

Pembahasan mengacu pada hipotesis:

1. Tingkat kecemasan mahasiswa dalam menghadapi komputer berbeda antara kelompok

pria dan wanita. Kelompok wanita memiliki rata-rata kecemasan yang lebih tinggi dibanding pria. Mahasiswa wanita cenderung merasa cemas [memiliki perasaan Ketakutan (*scare*), Nervous (*nervous*), Keterancaman (*threat*), Permusuhan (*hostile*), Susah (*bother*), Tidak nyaman (*uncomfortable*), Bingung (*confused*), dan Tertekan (*sinking*)] dalam menghadapi komputer. Implikasinya adalah seorang pengajar yang hendak memberikan materi tentang teknologi komputer maupun materi kuliah yang terkait teknologi komputer harus memastikan bahwa mahasiswa yang mengikuti proses perkuliahan tidak memiliki sikap cemas. Jika mahasiswa memiliki sikap tersebut maka dapat dipastikan bahwa penyajian materi akan gagal. Pengajar harus memberikan motivasi dengan fokus pada kelompok mahasiswa wanita agar mereka merasa lebih rileks dengan materi yang diberikan

2. Tingkat Kepercayaan diri mahasiswa terhadap komputer tidak berbeda antara pria dan wanita. Implikasinya adalah seorang pengajar yang hendak memberikan materi tentang teknologi komputer maupun materi kuliah yang terkait teknologi komputer harus mendorong dan memotivasi mahasiswa agar mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi bahwa mereka mampu menguasai teknologi komputer atau materi yang terkait teknologi komputer yang diajarkan.
3. Tingkat kesukaan mahasiswa terhadap komputer berbeda antara pria dan wanita. Kelompok pria memiliki rata-rata tingkat kesukaan yang lebih tinggi dibanding wanita. seseorang yang suka dengan komputer dapat dipastikan bahwa mereka mau untuk bersungguh-sungguh belajar tentang komputer maupun teknologi yang terkait dengan komputer tetapi belum tentu mereka yang suka dengan komputer bersedia untuk menghabiskan waktu di depan komputer.
4. Minat belajar komputer antara pria dan wanita tidak berbeda. Jika dilihat berdasarkan rata-ratanya wanita memiliki minat belajar yang sedikit lebih tinggi dibanding pria. Berdasar persepsi mengenai sikap kecemasan yang lebih tinggi dibanding wanita dan kesukaan yang lebih rendah pada wanita, dan di sisi lain, minat belajar yang sedikit lebih tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa wanita memiliki persepsi yang negatif dengan komputer, tetapi jika mereka terpaksa untuk mempelajari komputer, mereka akan berusaha untuk bersungguh-sungguh belajar melampaui kelompok pria.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Simpulan penelitian disusun sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan kecemasan terhadap komputer antara pria dan wanita. Wanita memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan

pria.

- 2) Tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri terhadap komputer antara pria dan wanita. Atau dengan kata lain, tingkat kepercayaan diri pria dan wanita terhadap komputer relatif sama.
- 3) Terdapat perbedaan kesukaan terhadap komputer antara pria dan wanita. Pria memiliki tingkat kesukaan yang lebih tinggi dibandingkan pria.
- 4) Tidak terdapat perbedaan minat belajar komputer antara pria dan wanita. Atau dengan kata lain, minat belajar komputer kelompok pria dan wanita relatif sama.

5.2. Saran

Beberapa saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengambil kebijakan (pimpinan, kepala program studi/jurusan, dan dosen) harus mendorong sikap positif pada komputer (kepercayaan diri dan kesukaan) dan meminimalisir sikap negatif pada komputer (kecemasan) agar proses perkuliahan yang terkait dengan teknologi komputer dapat sukses.
- 2) Proses perkuliahan yang terkait dengan teknologi komputer harus memperhatikan karakteristik mahasiswa (jenis kelamin dan kondisi nyata mahasiswa) supaya materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

Cline, R. S., 1997, Investing in Technology, *Lodging Hospitality*, Vol.53, Iss.12, p. 1-4.

Chuvessiri, S., 2003, Hospitality Students, Attitude and Behavior Intentions Toward Learning and Using Computer Technology, *Thesis*, University of North Texas.

Nash, J. B. and Moroz, P., 1997, *Computer Attitude among Profesional Educators: The Role of Gender and Experience*,

Loyd, B. H. and Grissard, C., 1984, Reliability and Factorial Validity of Computer Attitude Scales, *Educational and Psychological Measurement*, Vol.44,

Franciss, L. J., 2004, Relationship between Computer Related Attitudes and Gender Stereotyping of Computer Use, *Computer and Education*, Vol.22, Iss.4, p. 695-710.

Sylwyn, N., 1997, Students' attitudes toward computers: Validation of a computer attitude scale for 16-19 education, *Computer & Education*, Vol.28, Iss.1, p. 35.

Lampiran Output Uji validitas dan reliabilitas

Variabel	Item	R _{hitung}	alpha
Kecemasan komputer [valid dan reliabel]	X11	0,684	0,920
	X12	0,816	

	X13	0,782	
	X14	0,589	
	X15	0,577	
	X16	0,806	
	X17	0,816	
	X18	0,836	
Kepercayaan-diri komputer [item X21, X25, dan X27 tidak valid. Sehingga item pertanyaan ini dikeluarkan kemudian uji validitas dan reliabilitas diulangi]	X21	-0,030	0,530
	X22	0,463	
	X23	0,406	
	X24	0,432	
	X25	-0,320	
	X26	0,434	
	X27	0,017	
	X28	0,401	
	X29	0,523	
	X210	0,352	
Kepercayaan-diri komputer [valid dan reliabel]	X22	0,527	0,805
	X23	0,545	
	X24	0,605	
	X26	0,562	
	X28	0,474	
	X29	0,611	
	X210	0,481	
Kesukaan komputer [item X38 dan X39 tidak valid. Sehingga item pertanyaan ini dikeluarkan kemudian uji validitas dan reliabilitas diulangi]	X31	0,454	0,697
	X32	0,224	
	X33	0,462	
	X34	0,320	
	X35	0,458	
	X36	0,476	
	X37	0,548	
	X38	0,135	
	X39	0,528	
	X310	0,108	
Kesukaan komputer [valid dan reliabel]	X31	0,387	0,742
	X32	0,312	
	X33	0,402	
	X34	0,336	
	X35	0,502	
	X36	0,588	
	X37	0,540	
	X39	0,526	
Minat belajar komputer [valid dan reliabel]	Y1	0,598	0,733
	Y2	0,598	