
HUBUNGAN ANTARA *COMPUTER SELF-EFFICACY* DAN KECEMASAN MENGUNAKAN KOMPUTER

Musfirah
Ratna Syifa'a Rahmahana
Retno Kumolohadi

Abstract

This research is aimed at describing the relationship between computer self- efficacy and computer anxiety. The hypothesis of this research was there are the negative relationships between computer self-efficacy and computer anxiety.

The partisipants of this research were 86 students. The sample consisted of 38 males and 48 females, have graduated from senior high school and aged 18-30 years at one of Computer Education Course in Yogyakarta. Partisipants were asked to complete the 43-item of computer self-efficacy scale and 46-item of computer anxiety scale. The result showed that computer self-efficacy was be a very negatively significant related to computer anxiety ($r = -0,777$; $p = 0,00 - 0,001$). The data of this research were analyzed with product moment from Pearson in SPSS version 11,00. The contribution (R-squared) of computer self-efficacy in reducing computer anxiety was 60,4%.

A PENGANTAR

Perubahan terpesat yang terjadi dalam dekade 10 tahun terakhir ini adalah di bidang teknologi terutama teknologi informatika. Keterbukaan untuk teknologi baru ini memberikan suatu kesempatan untuk menerobos ilmu pengetahuan yang tak terbatas jumlahnya, serta suatu perubahan untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia (Linda, 2002).

Abad ini layak disebut sebagai abad teknologi karena segala proses kehidupan dengan cepat dapat dijalankan dengan media teknologi. Perkembangan terpesat adalah dalam dunia teknologi informatika yaitu komputer. Pada tahun 1983, the *National Commission on Excellent in Education* mengumumkan

bahwa membaca, menulis dan menghitung akan digabungkan dengan komputer sebagai ketrampilan dasar bagi seluruh siswa (Rossen dan Weil, 1994) (dalam Shoron, 2002). Berangkat dari data tersebut maka dapat dilihat bahwa komputer memang benar-benar merupakan alat yang sangat penting terutama pada masa sekarang ini.

Pada abad teknologi ini, setiap orang butuh untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dengan sentuhan teknologi. Komputer adalah alat teknologi tercanggih yang sangat mempercepat setiap pekerjaan. Untuk pekerjaan kantor misalnya dalam hal pembuatan laporan administrasi, biasanya

setiap pekerja membutuhkan waktu yang lama dan cukup panjang untuk dapat menyelesaikannya, tetapi dengan komputer segala pekerjaan tersebut dapat terselesaikan dalam waktu yang singkat dan hasil yang memuaskan dibanding secara manual.

Komputer akhirnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Sebagai media komunikasi, komputer dapat dengan cepat menciptakan, mengirim dan memperoleh informasi terbaru dari seluruh belahan dunia. Salah satu pertimbangan dalam penggunaan komputer adalah kualitas hasil pekerjaan yang diselesaikan (Sugiyanto, 1994).

Secara teoritis Fleischer dan Morel (dalam Sugiyanto, 1994) mengemukakan bahwa komputer memiliki banyak kelebihan, seperti kemampuan untuk memproses data atau informasi dengan cepat dan mudah, fleksibilitas yang tinggi, dan kemudahan dalam pemakaian.

Saat ini pustakawan menggunakan komputer untuk program katalog (Linda, 2002). Informasi dunia pendidikan dapat dengan mudah dan cepat diperoleh lewat komputer (internet). *E-mail* mendapat porsi yang banyak dalam dunia korespondensi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Garton dan Wellman (dalam Susan, 2002) bahwa komunikasi melalui *Electronic mail (email)* sedang berkembang dengan cepat di mana-mana termasuk dalam dunia pekerja dan dalam kampus universitas. Begitu pula dengan proses bisnis yang dengan cepat dijalankan secara komputerisasi. Kenyataan yang terjadi adalah tak ada satu pun aspek kehidupan yang tak terjamah oleh komputer.

Idealnya adalah setiap orang nyaman menggunakan komputer agar

seluruh rangkaian kehidupan dapat berjalan seiring dengan alur perubahan. Namun ternyata kenyataan yang terjadi adalah masih banyak orang yang takut menggunakan teknologi baru ketika akan melakukan pekerjaan dan masih ketinggalan teknologi baru untuk cara berkomunikasi yang lebih cepat dan lebih efisien (Linda, 2002).

Kesenjangan yang ada adalah bertambahnya orang yang mengalami kecemasan menggunakan komputer (*computer anxiety*), yang akan memberikan implikasi pada lambatnya proses komunikasi dan informasi baru.

Berdasarkan uraian di atas menarik untuk diteliti lebih lanjut tentang keterkaitan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer. Apabila telah diketahui hubungan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer, maka selanjutnya dapat disusun strategi untuk mengurangi kecemasan menggunakan komputer melalui peningkatan *computer self-efficacy*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Orang yang mengalami kecemasan menggunakan komputer, mungkin mengalami ketakutan yang tidak diketahui penyebabnya, merasa frustrasi, minder, gagal dan kecewa (Fajou, 2002). Berdasarkan definisi ini maka disimpulkan bahwa aspek-aspek kecemasan menggunakan komputer adalah sebagai berikut ketakutan, merasa frustrasi, merasa minder, merasa gagal, merasa kecewa.

Gejala psikologis yang terjadi pada saat seseorang mengalami kecemasan menggunakan komputer meliputi perasaan cemas dan takut terhadap komputer dan penggunaannya. Perasaan

ini dirasakan oleh 30-40% dari populasi di Inggris (Tseng, 2002) juga satu di antara tiga pelajar SMU mengalami fobia teknologi (DeLoughry, dalam Tseng, 2002).

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kecemasan menggunakan komputer. Compeau dan Higgins, Zhang dan Espinoza, Ropp (dalam Sharon, 2002) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang menentukan timbulnya kecemasan menggunakan komputer adalah termasuk *self-efficacy* yang rendah. *Self-efficacy* adalah keyakinan mengenai sejauh mana individu memperkirakan dirinya dalam melaksanakan suatu tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil (Bandura, 1988).

Self-efficacy sangat penting dalam segala aspek selain menurunkan kecemasan menggunakan komputer, karena dengan *self-efficacy* yang tinggi artinya seorang individu akan memiliki keyakinan yang kuat bahwa dirinya akan berhasil dalam melaksanakan suatu tugas tertentu sehingga individu tersebut akan melakukan berbagai usaha untuk mencapai harapannya.

Logikanya, orang yang memiliki *self-efficacy* komputer (*computer self-efficacy*) tinggi mungkin akan dapat menurunkan kecemasan menggunakan komputer yang dialaminya karena dia memiliki keyakinan yang kuat untuk dapat sukses dan berhasil saat menggunakan komputer sehingga dalam waktu yang bersamaan tak ada lagi waktu baginya untuk memikirkan kecemasannya sebab fungsi-fungsi kognitifnya dipusatkan pada usaha keras dalam menjalankan program komputer tersebut.

Orang yang memiliki *computer self-efficacy* rendah akan merasa tidak yakin dengan keberhasilan dari tindakannya,

sehingga berimplikasi pada kurangnya usaha yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan dan selanjutnya pada situasi yang sama akan diimplementasikan pada meningkatnya level kecemasan menggunakan komputer saat berinteraksi dengan komputer.

Kecemasan menggunakan komputer akan berkurang apabila ada keyakinan yang kuat dalam diri individu akan keberhasilan dalam menjalankan suatu program komputer karena dalam kondisi ini fungsi-fungsi kognitif individu tersebut akan dimanifestasikan dalam bentuk usaha yang kuat dalam menjalankan program komputer tersebut.

Kecemasan menggunakan komputer sebagaimana yang didefinisikan oleh Howard dkk. (dalam Linda, 2002), adalah ketakutan terhadap interaksi yang akan datang dengan komputer yang tidak sepadan dengan tuntutan yang sebenarnya ditimbulkan oleh komputer.

Harris dan Gragennett (dalam Linda, 2002) mengemukakan bahwa kecemasan menggunakan komputer adalah sebuah bentuk kecemasan khusus yang secara tetap terjadi pada suatu situasi tertentu. Demikianlah orang yang mengalami kecemasan menggunakan komputer, mungkin mengalami ketakutan yang tidak diketahui penyebabnya, merasa frustrasi, minder, gagal dan kecewa (Fajou, 2002).

Bandura, Gist (dalam Carol, 1998) mengemukakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan suatu tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil. Pada beberapa dimensi, pengharapan individu terhadap *self-efficacy* dalam dirinya bisa berbeda-beda dan memberikan manifestasi yang cukup berarti pada perasaan dan perilaku

individu yang pada akhirnya akan berimplikasi pada kinerja. Bandura (dalam Harjanto, 1997) menyebutkan dimensi-dimensi tersebut adalah :

- a. *Magnitude*, berkaitan dengan tingkat kesulitan yang dilakukan.
- b. *Generality*, berkaitan dengan luas bidang yang dilakukan.
- c. *Strength*, berkaitan dengan kemandapan atau tingkat keyakinan individu.

Orang yang memiliki *computer self-efficacy* yang rendah cenderung akan mengarahkan orientasi kognitifnya pada kurangnya keyakinan atau harapan tentang sejauh mana dirinya memperkirakan kemampuannya saat berinteraksi dengan komputer dan pada akhirnya akan memicu peningkatan kecemasan menggunakan komputer karena orang dengan *computer self-efficacy* rendah ini akan merasa tidak mampu menggunakan komputer untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Orang yang memiliki *computer self-efficacy* yang tinggi akan merasa yakin bahwa dirinya akan dapat berhasil menjalankan komputer dalam menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun, karena dengan keyakinan yang kuat akan keberhasilan ini, orang tersebut akan menggerakkan segala usaha untuk dapat menjalankan suatu program komputer semaksimal mungkin. Sehingga pada saat yang bersamaan, kecemasan menggunakan komputer yang dialaminya akan menurun bahkan bisa hilang karena fungsi-fungsi kognitifnya tidak lagi diorientasikan pada ketakutan menjalankan komputer.

C. HIPOTESIS

Hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini yaitu, ada hubungan negatif antara kecemasan menggunakan

komputer dan *computer self-efficacy*, semakin tinggi *computer self-efficacy* semakin rendah tingkat kecemasan menggunakan komputer, sebaliknya semakin rendah *computer self-efficacy* semakin tinggi tingkat kecemasan menggunakan komputer.

D. METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Variabel-variabel Penelitian.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel tergantung adalah kecemasan menggunakan komputer dan variabel bebas adalah *computer self-efficacy*.

2. Subjek Penelitian.

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta kursus komputer program komputer dasar berjumlah 86 orang dengan karakteristik sebagai berikut :

- a. Laki-laki dan perempuan.
- b. Usia mulai dari 18-30 tahun.
- c. Minimal lulus SMU.
- d. Peserta kursus komputer program dasar.

3. Metode Analisis Data.

Analisis data penelitian dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Person dengan program komputer yaitu SPSS 11,00.

E. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Subjek.

Deskripsi subjek penelitian dapat dilihat pada tabel satu berikut.

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Jenis Kelamin		Usia			Pendidikan			Total	
Pria	Wanita	18-22	23-27	28-30	SMU	D3	S1		
38	48	4	3	39	4	54	6	26	86

2. Deskripsi Statistik dan Kategorisasi

Subjek dalam penelitian ini digolongkan ke dalam tiga kategori

diagnostik yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategori ini berdasarkan sebaran hipotetik yaitu nilai maksimal dikurangi nilai minimal, sehingga diperoleh perkiraan besarnya standar hipotetik skor empiris yang berada pada satu deviasi standar di atas mean hipotetik dikategorikan tinggi, sementara untuk satu deviasi standar di bawah mean hipotetik dikategorikan rendah. Pada tabel dua berikut ini dapat dilihat kategorisasi subjek penelitian berdasarkan pada mean hipotetik empirik.

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor yang Diperoleh (Empirik)			Skor yang Dimungkinkan (Hipotetik)		
	Xmaks	Xmin	Mean	Xmaks	Xmin	Mean
Computer Self-efficacy	166	98	126,86	172	143	168
Kecemasan Menggunakan Komputer	123	46	81,43	184	46	115

Berdasarkan sebaran hipotetik dari skor skala *computer self-efficacy*, dapat diuraikan untuk mengetahui keadan subjek penelitian yang berdasarkan pada kategorisasi standar deviasi dapat di lihat pada tabel tiga berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Kategorisasi Skala Computer Self-Efficacy

Kategori	Skor	Rentang Skor	Jumlah	Prosentase
$X < (\mu - 1,0\sigma)$ $X < [108 - 1,0(22)]$	Rendah	43 - 86	0	0%
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$ $[108 - 1,0(22)] \leq X < [108 + 1,0(22)]$	Sedang	86 - 130	59	68,6 %
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$ $[108 + 1,0(22)] \leq X$	Tinggi	130 - 172	27	31,4 %
Total			86	100%

Sebaran hipotetik pada skor skala *computer self-efficacy* diketahui nilai terendah 43, nilai tertinggi adalah 172. Luas jarak sebarannya adalah $172 - 43 = 129$, sehingga setiap satuan deviasi standarnya bernilai $1 \sigma = 129 : 6 = 21,5 = 22$ (dibulatkan), dan mean teoritisnya adalah $\mu = 43 \times 2,5 = 107,5 = 108$ (dibulatkan).

Hasil pengolahan yang ditunjukkan dalam tabel di atas terlihat bahwa dari keseluruhan jumlah subjek yaitu 86 orang rata-rata berada pada tingkat *computer self-efficacy* sedang yaitu 68,6 % dan 31,4 % subjek berada pada tingkat *computer self-efficacy* tinggi.

Berdasarkan sebaran hipotetik dari skor skala kecemasan menggunakan komputer dapat diuraikan untuk mengetahui keadaan kelompok subjek penelitian berdasarkan pada kategorisasi standar deviasi, dapat dilihat pada tabel empat berikut ini.

Tabel 4. Kriteria Kategorisasi Skala Kecemasan Menggunakan Komputer

Kategori	Skor	Rentang Skor	Jumlah	Prosentase
$X < (\mu - 1,0\sigma)$ $X < [115 - 1,0(23)]$	Rendah	46 - 92	68	79,1%
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$ $[115 - 1,0(23)] \leq X < [115 + 1,0(23)]$	Sedang	92 - 138	18	20,9 %
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$ $[115 + 1,0(23)] \leq X$	Tinggi	138 - 184	0	0%
Total			86	100%

Sebaran hipotetik pada skor skala kecemasan menggunakan komputer diketahui nilai terendah 46, nilai tertinggi adalah 184. Luas jarak sebarannya adalah $184 - 46 = 138$, sehingga setiap satuan deviasi standarnya bernilai $1 \sigma = 138 : 6 = 23$, dan mean teoritisnya adalah $\mu = 46 \times 2,5 = 115$.

Hasil pengolahan yang ditunjukkan dalam tabel di atas terlihat bahwa dari keseluruhan jumlah subjek yaitu 86 orang rata-rata berada pada tingkat kecemasan menggunakan komputer sedang yaitu 20,9 % dan 79,1 % subjek berada pada tingkat kecemasan menggunakan komputer rendah.

a. Uji Asumsi.

Uji asumsi dilakukan sebelum analisis data penelitian atau uji hipotesis yang mana uji normalitas dan uji linearitas

merupakan syarat sebelum dilakukan pengujian nilai korelasi agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenarannya seharusnya (Hadi, 1995).

b. Uji Normalitas.

Uji normalitas dilakukan menggunakan program komputer SPSS versi 11,00 dengan statistik teknik *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Variabel *computer self-efficacy* menunjukkan $K-SZ = 1,44$; $p = 0,146$ ($p > 0,05$) dan variabel kecemasan menggunakan komputer menunjukkan $K-SZ = 0,509$; $p = 0,95$ ($p > 0,05$). Hasil uji normalitas ini menunjukkan bahwa kedua alat ukur tersebut memiliki sebaran normal.

c. Uji Linearitas.

Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer. Uji linearitas dilakukan menggunakan program komputer SPSS versi 11,00 yaitu untuk statistik *compare mean*. Diperoleh bahwa $r = 0,848$ dan $p = 0,701$ ($p > 0,05$). Hasil uji linearitas tersebut menunjukkan bahwa antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer bersifat linear.

d. Uji Hipotesis.

Hubungan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer dapat diketahui dengan cara melakukan uji hipotesis. Hasil analisis data dengan menggunakan korelasi *product moment* Pearson pada program komputer SPSS versi 11,00, diperoleh angka menunjukkan koefisien korelasi sebesar $-0,777$ ($r = -0,777$) dengan $p = 0,00$ ($< 0,05$).

Hasil uji korelasi tersebut menunjukkan hubungan yang sangat signifikan antara kedua variabel penelitian. Angka koefisien korelasi $r = -0,777$ mengindikasikan bahwa ada hubungan

negatif yang signifikan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer, semakin tinggi *computer self-efficacy* seseorang, semakin rendah tingkat kecemasan menggunakan komputer, demikian sebaliknya bahwa semakin rendah *computer self-efficacy* seseorang, semakin tinggi tingkat kecemasan menggunakan komputer. Kesimpulannya adalah bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer diterima.

Sumbangan *computer self-efficacy* dalam menurunkan kecemasan menggunakan komputer adalah sebesar 60,4 % ($R\text{-square} = 0,604$).

F. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* pada program komputer SPSS versi 11,00 menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer. Besarnya koefisien korelasi adalah $r = -0,777$ ($p = 0,00 < 0,01$). Hal ini berarti bahwa semakin tinggi *computer self-efficacy* yang dimiliki oleh seorang peserta kursus komputer, semakin rendah tingkat kecemasan menggunakan komputer yang dialaminya, demikian juga sebaliknya semakin rendah *computer self-efficacy* seorang peserta kursus komputer, semakin tinggi tingkat kecemasan menggunakan komputer yang dirasakan oleh orang tersebut.

Adanya hubungan antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer dapat juga menunjukkan bahwa adanya *computer self-efficacy* yang tinggi yang dimiliki oleh seorang peserta kursus komputer

akan dapat menurunkan bahkan menghilangkan kecemasan menggunakan komputer orang tersebut saat berinteraksi dengan komputer.

Adanya hubungan negatif antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer ini sesuai dengan pandangan Compeau dan Higgins, Zhang dan Espinoza, dan Ropp (dalam Sharon, 2002) yang mengatakan bahwa salah satu faktor yang menentukan timbulnya kecemasan menggunakan komputer adalah termasuk *computer self-efficacy* yang rendah.

Dari hasil penelitian ini juga diketahui bahwa tingkat kecemasan menggunakan komputer yang dirasakan oleh subjek penelitian ini berada pada tingkat yang rendah (79,1 %) dan sisanya sebanyak 20,9 subjek penelitian berada pada tingkat kecemasan menggunakan komputer yang sedang. Sementara tingkat *computer self-efficacy* yang dimiliki subjek tergolong pada taraf sedang (68,6 %) dan taraf tinggi (31,4 %). Keadaan ini menunjukkan bahwa adanya ketahanan dalam menghadapi tingkat kesulitan tugas, kemampuan mengerjakan tugas dalam bidang yang luas serta adanya kemantapan keyakinan yang kuat sebagai komponen dalam *self-efficacy* yang dimiliki oleh seorang peserta kursus komputer dapat menurunkan bahkan menghilangkan reaksi ketakutan, frustrasi, minder, gagal dan kecewa sebagai manifestasi dari reaksi-reaksi ketika seseorang menghadapi atau merasakan kecemasan menggunakan komputer.

Dari hasil penelitian juga dapat dilihat bahwa sumbangan *computer self-efficacy* dalam menurunkan kecemasan menggunakan komputer adalah sebesar 60,4%, dengan demikian berarti bahwa sisanya 39,6 % adalah faktor lain. Hal ini

sangat mendukung dengan hipotesis dari penelitian ini, yaitu bahwa semakin tinggi tingkat *computer self-efficacy* semakin rendah kecemasan menggunakan komputer, sebaliknya semakin rendah *computer self-efficacy* semakin meningkat atau tinggi kecemasan menggunakan komputer.

Faktor lain yang memberikan sumbangan bagi kecemasan menggunakan komputer sebanyak 39,6 % adalah sebagaimana yang dikemukakan Sharon (2002) bahwa faktor lain yang menentukan timbulnya kecemasan menggunakan komputer adalah termasuk gaya belajar, perguruan tinggi terkenal, tahap/ tingkat perhatian/ konsentrasi, kurangnya pelatihan komputer atau instruksi secara formal, cara pendekatan terhadap orang yang penyayang/peramah dan ketidakpemilikan komputer secara pribadi.

Orang yang memiliki *computer self-efficacy* tinggi akan menanamkan keyakinan dalam dirinya bahwa dia mampu berhasil dalam menjalankan komputer sehingga dia akan mengerjakan berbagai usaha untuk dapat sukses mengoperasikan komputer dan pada saat yang bersamaan, kecemasan menggunakan komputernya akan menurun bahkan hilang karena segala fungsi kognitifnya diorientasikan pada usaha menjalankan komputer tersebut.

Sebaliknya bagi orang yang memiliki *computer self-efficacy* rendah akan mengalami kecemasan menggunakan komputer yang kuat saat berinteraksi dengan komputer karena dalam diri orang tersebut tidak terdapat keyakinan akan berhasil bahkan sebaliknya dia merasa tidak mampu menjalankan komputer dan tidak menggerakkan usaha dalam menjalankan komputer.

Dalam keadaan diri yang penuh dengan tekanan saat menjalankan komputer, seorang peserta kursus yang memiliki *computer self-efficacy* tinggi akan berusaha meyakinkan dirinya sendiri bahwa dirinya pasti mampu mengoperasikan komputer dengan sukses bila dia berusaha, sehingga pada situasi yang sama, dia tidak lagi merasakan kecemasan menggunakan komputer.

Penelitian sebelumnya tentang *self-efficacy* dilakukan oleh Isfahan (1988) dan Prakosa (1990) menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara *self-efficacy* dengan prestasi belajar, artinya semakin tinggi *self-efficacy* semakin tinggi prestasi belajar. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, yaitu bahwa orang yang memiliki *computer self-efficacy* tinggi akan merasa yakin akan dapat berhasil dalam melakukan suatu tindakan sehingga pada saat berinteraksi dengan komputer, orang tersebut akan menggerakkan berbagai usaha untuk dapat sukses mengoperasikan komputer dan pada saat bersamaan, kecemasan menggunakan komputer yang dialaminya akan menurun bahkan mungkin dapat hilang.

G. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan teknik statistik *Product Moment* dari Pearson dengan program komputer SPSS versi 11,00 maka disimpulkan bahwa ada hubungan negatif yang sangat signifikan $r = -0,777$ ($p = 0,00 < 0,01$) antara *computer self-efficacy* dengan kecemasan menggunakan komputer, yaitu bahwa semakin tinggi *computer self-efficacy* semakin rendah tingkat kecemasan menggunakan komputer, sebaliknya semakin rendah *computer self-efficacy* semakin tinggi

tingkat kecemasan menggunakan komputer. Jadi hipotesis dalam penelitian ini diterima.

H. SARAN-SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka berikut ini diberikan saran-saran bagi peserta kursus komputer sebagai subjek penelitian, Lembaga Pendidikan Smile Group sebagai tempat pelaksanaan penelitian dan saran-saran bagi peneliti selanjutnya.

1. Subjek Penelitian

Bagi peserta kursus komputer disarankan agar dapat mempertahankan dan meningkatkan *computer self-efficacy* yang telah dimiliki. *Computer self-efficacy* ini adalah keyakinan dalam diri individu akan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berhasil dalam menjalankan suatu program komputer. Dengan adanya keyakinan yang kuat akan keberhasilan menjalankan suatu program komputer, akan berimplikasi pada menurunnya atau bahkan hilangnya tingkat kecemasan menggunakan komputer yang terdapat dalam diri masing-masing individu.

Ketika kecemasan menggunakan komputer tidak lagi dialami oleh peserta kursus komputer, manifestasinya adalah pada kelancaran proses penerimaan materi program yang didapat dalam kursus komputer, selanjutnya peserta kursus komputer akan mampu menjalankan komputer dengan baik dan merasakan kenyamanan dalam berinteraksi dengan komputer.

2. Lembaga Pendidikan Komputer

Bagi Lembaga Pendidikan Komputer dan Bahasa Asing Smile Group, disarankan untuk dapat lebih meningkatkan sistem pengajaran yang telah ada yaitu khususnya untuk kelas komputer program dasar. Peningkatan sistem pengajaran yang dimaksud adalah

dengan menambah satu jam materi pada pertemuan pertama ketika kursus dimulai untuk diberikan pembekalan kepada peserta kursus.

Pembekalan yang dimaksudkan adalah untuk memberikan dorongan dan semangat bagi calon peserta kursus sebelum mengikuti kursus agar dapat mengubah sikap negatif peserta kursus terhadap komputer sehingga tidak merasa cemas terhadap komputer dan penggunaannya. Dorongan dan semangat dalam hal ini adalah meningkatkan *computer self-efficacy* peserta kursus komputer, sehingga bila peserta kursus komputer memiliki *computer self-efficacy* yang tinggi, maka kecemasan menggunakan komputer akan berkurang dan selanjutnya memberikan kontribusi pada lancarnya proses pengajaran.

Saran ini didasarkan pada hasil observasi peneliti selama melaksanakan penelitian. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta kursus komputer di Lembaga Smile Group pada awal mulainya kursus langsung diberikan materi tentang perangkat dasar komputer dengan mengabaikan unsur *ego involvement* peserta kursus.

Ego involvement adalah keterlibatan unsur-unsur ego atau perasaan dari para peserta kursus komputer. *Ego involvement* ini akan sangat memberikan pengaruh bagi perasaan para peserta kursus komputer, khususnya untuk program komputer dasarnya yaitu *Microsoft Office*. *Ego involvement* untuk para peserta kursus ini adalah menyangkut peningkatan *computer self-efficacy*, mengubah sikap negatif peserta kursus terhadap komputer dan implikasinya adalah pada berkurangnya atau bahkan hilangnya gejala kecemasan menggunakan komputer yang ada dalam diri peserta kursus, maka manifestasinya

adalah bagi keberhasilan pemberian materi kursus karena semua peserta dapat mengikuti kursus dengan perasaan tanpa gejala kecemasan.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan kecemasan menggunakan komputer, disarankan untuk dapat menghubungkan variabel-variabel lain selain *computer self-efficacy* yaitu tingkat pendidikan subjek dan program kursus komputer yang diikuti subjek.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. 1977. *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. *Psychological Review*, 84, 191-215.
- Fajou, S. 2002. *Computer Anxiety*. <http://www.edf.ac.usyd.edu.au> 24/2/03
- Hadi, S. 1995. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanjanto, L. 1997. *Hubungan Efikasi Diri Dan Sikap Kompetitif Superioriti*. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Isfahan, 1988. *Hubungan antara Self-Efficacy Di Bidang Sekolah Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 SMA Dapena I Surabaya*. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Linda, VO. 2002. *Computer Anxiety*. <http://www.usm.maine.edu/~com/lindap~1htm> 24/2/03

-
- Prakosa, H. 1990. Hubungan Prestasi Belajar Dengan Self-Efficacy. *Kumpulan Makalah Seminar Hasil Penelitian 1990*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Sharon, J.B. 2002. Computer Anxiety: Impediment to Technologi Integration? <http://pt3.nmsu.edu/educ621/sharon2.html>, 24/2/03
- Sugiyanto, 1994. Petunjuk Pemakaian Komputer Bagi Pemula. *Jurnal Psikologi*, 1, 1-9. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas GadjahMada
- Susan, A.B., 2002. An Examanation of the Relationship Between Computer Anxiety, Communication Apprehension and Student Experiences With Electronic Mail. <http://hsb.baylor.edu/ramsower/acis/papers/browns.htm> 06/3/03

