

**LAPORAN PENELITIAN MADYA
BIDANG KELEMBAGAAN**



**MEMBANGKITKAN MINAT PEMANFAATAN INTERNET
MELALUI SIMULASI UT ONLINE DALAM OSMB UPBJJ
BANDUNG MASA REGISTRASI 2012.2**

Tim Peneliti :
Soleh Hadiryanto (Ketua)
Ruganda (Anggota)
Dina Thaib (Anggota)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS TERBUKA
2012**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN MADYA BIDANG KELEMBAGAAN**

1. a. Judul Penelitian : Membangkitkan Minat Pemanfaatan Internet Melalui Simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung Masa Registrasi 2012.2
- b. Bidang Penelitian : Kelembagaan
- c. Klasifikasi Penelitian : Penelitian Madya

2. Peneliti
- a. Nama Lengkap & Gelar : Drs. H. Soleh Hadiryanto, M.Pd.
- b. NIP : 19571129 198103 1 003
- c. Golongan Kepangkatan : Penata Tingkat I / III d
- d. Jabatan Akademik, Fakultas, dan Unit Kerja : Lektor, FKIP, UPBJJ-UT Bandung
- e. Program Studi : Pendidikan Biologi S-2

3. a. Periode Penelitian : 2012
- b. Lama Penelitian : 12 bulan

4. Biaya Penelitian : Rp 20.000.000,- (Dua Puluh Juta Rupiah)

5. Sumber Biaya : Universitas Terbuka

6. Pemanfaatan Hasil Penelitian : Seminar (nasional/regional), Jurnal UT
- a. Seminar (nasional/regional) : Di UPBJJ-UT Bandung, tgl. 29 Nopember 2012
- b. Jurnal (UT, nas, inter) :
- c. Pengabdian Masyarakat :
- d. Perbaikan bahan ajar :

Mengetahui,
Kenala UPBJJ-UT Bandung



Dra. Dina Thaib, M.Ed.
NIP. 19590126 198603 2 002

Menyetujui,
Ketua LPPM-UT

Dra. Dewi Artati Padmo, M.A., Ph.D.
NIP. 19610724 198710 2 001

Peneliti,

Drs. H. Soleh Hadiryanto, M.Pd.
NIP. 19571129 198103 1 003

Menyetujui,
Kepala Pusat PAU-PPI/Puslitgasis

Dr. H. Benny A. Pribadi, M.A.
NIP. 19610509 198703 1 001

**MEMBANGKITKAN MINAT PEMANFAATAN INTERNET MELALUI
SIMULASI UT ONLINE DALAM OSMB UPBJJ BANDUNG MASA
REGISTRASI 2012.2**

Soleh Hadiryanto (soleh-hadiryanto@ut.ac.id)
Ruganda (ruganda@ut.ac.id) dan Dina Thaib (dina@ut.ac.id)
UPBJJ Bandung

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran peningkatan minat pemanfaatan internet melalui simulasi UT online dalam Orientasi Studi Mahasiswa Baru UPBJJ Bandung. Penelitian ini deskriptif menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survai. Variabel penelitian yaitu simulasi UT online sebagai independent variable (X) dan minat pemanfaatan internet sebagai dependent variable (Y). Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa baru UPBJJ-UT Bandung masa registrasi 2012.2 berjumlah 1932 mahasiswa. Sampel berjumlah 155 mahasiswa, diambil 10% dari mahasiswa yang hadir dalam OSMB sejumlah 1550, dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data berupa angket berbentuk skala sikap dengan empat option. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat pemanfaatan internet antara sebelum dan setelah mengikuti simulasi UT online dengan skor gain sebesar 0,72. Uji korelasi antara simulasi UT online dengan minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet diperoleh koefisien korelasi yang signifikan 0,848.

Kata kunci : minat, internet, simulasi UT online.

**GENERATE INTEREST USE INTERNET THROUGH THE SIMULATION UT
ONLINE REGISTRATION PERIOD OSMB UPBJJ BANDUNG 2012.2**

ABSTRACT

The purpose of this study was to obtain an overview increasing interest in the use of internet via online simulation UT Study in New Student Orientation UPBJJ-UT Bandung. This descriptive study used a quantitative approach to the design of the survey. The research variables are simulated UT online as independent variable (X) and interest in the use of the Internet as a dependent variable (Y). The study population was all new students UPBJJ-UT Bandung registration period 2012.2 totaled 1932 students. The sample totaled 155 students, have taken 10% of the students who attended the OSMB number 1550, using purposive sampling technique. Data collection techniques such as questionnaires shaped attitude scale with four options. The results showed an increased interest in the use of the internet before and after participating in the simulation UT online with a score gain of 0.72. Test the correlation between simulation UT online students with an interest in using the Internet a significant correlation coefficient 0.848.

Keywords: interest, internet, online simulations UT

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke khadirat Illahi Rabbi, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan penelitian kelembagaan yang berjudul “Membangkitkan Minat Pemanfaatan Internet Melalui Simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung Masa Registrasi 2012.2.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran peningkatan minat pemanfaatan internet melalui simulasi UT Online dalam Orientasi Studi Mahasiswa Baru UPBJJ Bandung.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan ini masih terdapat kekurangan-kekurangan, meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin agar hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karenanya penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang konstruktif dari semua pihak untuk perbaikan selanjutnya.

Dalam melakukan penelitian ini penulis banyak memperoleh dukungan dan bantuan baik moril maupun materil sehingga terselesaikannya penulisan laporan penelitian ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang tulus kepada yang terhormat :

1. Ibu Dra. Dewi Artati Padmo, M.A.,Ph.D., selaku Ketua LPPM Universitas Terbuka yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
2. Bapak Dr. H. Benny A. Pribadi, M.A. selaku Kepala Pusat PAU-PPI/Puslitgasis, yang telah memotivasi penulis, sehingga dapat terselesaikannya laporan penelitian ini.
3. Ibu Dra. Dina Thaib, M.Ed, selaku Kepala UPBJJ-UT Bandung yang telah memberikan dukungan dan dorongan dalam penyelesaian laporan penelitian ini
4. Secara khusus kepada Ibunda dan Istriku tercinta yang telah memberikan dorongan, serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan penelitian ini.

Akhirnya kepada Illahi Rabbi jualah penulis mohonkan semoga amal baik semua pihak yang telah membantu, baik secara moril maupun materil dalam penulisan laporan penelitian ini mendapat balasan dan ridho dari Allah SWT, dan semoga laporan penelitian ini memberi manfaat kepada kita semua.

Bandung, Desember 2012
Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran di UT	6
B. Hakikat Minat	7
C. Upaya membangkitkan minat belajar	9
D. Simulasi UT Online	10
E. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar	11
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	15
B. Populasi dan Sampel	16
C. Waktu dan Tempat Penelitian	18
D. Definisi Operasional	18
E. Instrumen Penelitian	18
F. Teknik Pengumpulan Data	20
G. Pengujian Instrumen	21
H. Uji Prasyarat analisis	30
I. Teknik Analisis Data	36
J. Prosedur Penelitian	39

	K. Jadwal Penelitian	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	41
	B. Pengujian Data Penelitian	51
	C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
	A. Kesimpulan	64
	B. Rekomendasi	64
	DAFTAR PUSTAKA	66
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain penelitian survai	15
Tabel 3.2	Keadaan mahasiswa baru UPBJJ Bandung Masa Reg 2012.2	16
Tabel 3.3	Kisi-kisi instrumen minat pemanfaatan internet sebelum simulasi ...	19
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen minat pemanfaatan internet setelah simulasi	19
Tabel 3.5	Kisi-kisi instrumen pelaksanaan simulasi UT online	20
Tabel 3.6	Hasil validitas angket minat pemanfaatan internet sebelum simulasi ..	23
Tabel 3.7	Hasil validitas angket minat pemanfaatan internet setelah simulasi ...	24
Tabel 3.8	Hasil validitas angket penyajian simulasi	25
Tabel 3.9	Hasil validitas angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi	26
Tabel 3.10	Hasil validitas angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi ...	27
Tabel 3.11	Hasil uji normalitas variabel penyajian simulasi	31
Tabel 3.12	Hasil uji normalitas variabel minat pemanfaatan internet	33
Tabel 3.13	Uji linieritas hubungan variabel penelitian	35
Tabel 3.14	Kriteria index gain	38
Tabel 3.15	Jadwal penelitian	40
Tabel 4.1	Data variabel minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online	41
Tabel 4.2	Data variabel minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online	44
Tabel 4.3	Data variabel penyajian simulasi UT Online	47
Tabel 4.4	Data variabel kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online	50
Tabel 4.5	Data variabel tanggapan mahasiswa terhadap simulasi UT Onlinen...	51
Tabel 4.6	Kriteria index gain	52
Tabel 4.7	Data tingkat minat mahasiswa memanfaatkan internet	52
Tabel 4.8	Rangkuman hasil analisis korelasi parsial variabel X terhadap Y	54
Tabel 4.9	Rangkuman analisis simulasi UT Online dengan minat pemanfaatan internet	54
Tabel 4.10	Rangkuman hasil analisis uji t-test	55
Tabel 4.11	Data perbandingan minat pemanfaatan internet sebelum dan setelah mengikuti simulasi UT online	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Paradigma penelitian	16
Gambar 3.2 Grafik normalitas variabel penyajian simulasi	32
Gambar 3.3 Histogram normalitas variabel penyajian simulasi	32
Gambar 3.4 Grafik Normalitas Variabel minat pemanfaatan internet	33
Gambar 3.5 Histogram Variabel minat pemanfaatan internet	34
Gambar 3.6 Scatterplot Pengujian Homogenitas Variabel Terikat	36
Gambar 4.1 Histogram minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online	42
Gambar 4.2 Histogram minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online	45
Gambar 4.3 Histogram penyajian simulasi UT Online	48
Gambar 4.4 Perbandingan tingkat kenaikan minat pemanfaatan internet	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Anket Penelitian	69
Lampiran B	Output Uji Reliabilitas	73
Lampiran C	Hasil Uji Prasyarat Data Peneltian	75
Lampiran D	Uji Gain	83
Lampiran E	Hasil Uji data penelitian	83

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa laporan penelitian kelembagaan yang berjudul “Membangkitkan Minat Pemanfaatan Internet Melalui Simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung Masa Registrasi 2012.2” ini benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung sanksi apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam penulisan laporan penelitian ini.

Bandung, Desember 2012
Yang membuat pernyataan
Penulis,



Soleh Hadiryanto

IDENTITAS PENELITI

A. Ketua

Nama : Drs. Soleh Hadiryanto, S.Pd., M.Pd
NIP : 19571129 198103 1 003
Tempat dan Tanggal Lahir : Cirebon, 29 Nopember 1957
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Islam
Golongan/ Pangkar : IIIId/ Penata Tk I
Jabatan Fungsional : Lektor
Perguruan Tinggi : Universitas Terbuka
Alamat : Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang,
Tangerang Selatan 15418
Telp./Fax : 021-7490941/021-7490147
Alamat Rumah : Kp.Babakan Pandan RT/RW 02/06
Desa Cimekar, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung
Hp. : 08122431843
Alamat email : soleh-hadiryanto@ut.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
1982	S1	IKIP Bandung	Kurtekpend
1995	S1	IKIP Padang	Pend. IPA SD
2009	S2	Universitas Pendidikan Indonesia	Pendidikan IPA/Pend.Bio

B. Anggota :

Drs. Ruganda, M.Pd. NIP. 19570802 198203 1 003

Dra. Dina Thaib, M.Ed. NIP. 19590126 19860

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai perguruan tinggi yang menerapkan sistem belajar jarak jauh, Universitas Terbuka (UT) sangat menuntut mahasiswanya dapat belajar secara mandiri. Dalam katalog Program Pendas Universitas Terbuka (2012), dinyatakan bahwa dalam sistem pendidikan jarak jauh terdapat keterpisahan antara dosen dan mahasiswa sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara mandiri dengan menggunakan berbagai media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video, komputer/internet, siaran radio, televisi). Ini berarti mahasiswa belajar mandiri dengan menggunakan berbagai sumber belajar.

Berbagai media yang disediakan UT itu merupakan sumber belajar yang sengaja dirancang untuk membantu mahasiswa dapat belajar secara mandiri. Di samping itu, UT juga mengarahkan mahasiswanya untuk memanfaatkan sumber belajar lain yang ada di lingkungan sekitarnya. Berbagai sumber belajar yang ada, baik yang dirancang maupun yang dimanfaatkan itu perlu dimanfaatkan oleh mahasiswa, agar mahasiswa memperoleh kemudahan dalam belajarnya, sehingga tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Dengan demikian untuk menunjang keberhasilan belajar mandiri, mahasiswa sangat dituntut untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik yang disediakan UT maupun yang ada di lingkungan sekitar. Ini dikarenakan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, mahasiswa akan dapat memperoleh kemudahan dalam memahami materi mata kuliah yang ada pada buku materi pokok atau modul. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang, atau bentuk lain yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam belajar, baik secara sendiri-sendiri maupun gabungan sehingga mahasiswa memperoleh kemudahan dalam mencapai tujuan belajarnya (AECT, 1977). Bila kita telaah pendapat tersebut maka pengertian sumber belajar itu luas sekali, tinggal adakah minat dan kemauan mahasiswa untuk memanfaatkan sumber belajar yang beragam itu. Oleh karena itu sudah selayaknya mahasiswa UT, untuk mendukung belajar mandiri dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang disediakan UT maupun sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Akan tetapi dalam memanfaatkan sumber belajar itu perlu dipilih sumber belajar yang relevan dengan

materi mata kuliah yang sedang dipelajarinya. Pemanfaatan sumber belajar yang relevan oleh mahasiswa sangat memungkinkan terjadinya interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar tersebut, sehingga mahasiswa akan dapat memperoleh pemahaman yang kuat dari materi atau bahan ajar mata kuliah yang sedang dipelajarinya.

Dari uraian yang telah dikemukakan dapat dikatakan bahwa betapa pentingnya pemanfaatan sumber belajar untuk menunjang belajar mandiri bagi mahasiswa UT. Salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan mahasiswa ialah internet. Internet sangat menunjang keberhasilan mahasiswa dalam belajar mandiri. Ini cukup beralasan, karena internet dapat dimanfaatkan antara lain sebagai sarana pencarian dan penelusuran untuk menemukan jawaban dan pemahaman terhadap materi mata kuliah yang sedang dipelajari mahasiswa. Lebih dari itu internet merupakan perpustakaan yang sangat besar, yang hampir tak terbatas luasnya. Itu sebabnya internet dianggap sebagai lautan sumber belajar, artinya sumber belajar yang hampir tidak terbatas luasnya. Internet dikatakan sebagai sumber belajar karena dengan pemanfaatan internet akan dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah, sehingga mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itulah bagi mahasiswa, internet sangat bermanfaat sekali untuk menunjang keberhasilan mahasiswa menempuh studinya di Universitas Terbuka. Sudah sepatutnya mahasiswa itu berminat untuk memanfaatkan internet. Bahkan lebih dari itu dapat dijadikannya internet sebagai teman akrab oleh para mahasiswa disaat suka dan duka yang berhubungan dengan materi mata kuliah. Hal ini perlu dilakukan oleh mahasiswa mengingat manfaat internet yang begitu besar dalam menunjang keberhasilan belajar mandiri mahasiswa. Meskipun demikian mahasiswa harus dapat memfilter pemanfaatan internet ini dari segi negatif, seperti tampilan pornografi, penipuan, pembohongan, provokasi, sadisme dan games. Sangat bijak apabila mahasiswa memanfaatkan internet hanya untuk hal-hal yang positif saja yang berkaitan dengan mata kuliah yang sedang ditempuhnya.

Namun demikian kiranya pemanfaatan internet ini baru diminati oleh sebagian mahasiswa UT, belum semua mahasiswa UT mempunyai minat terhadap pemanfaatan internet. Masih banyak mahasiswa UT yang belum memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk memudahkan memahami materi yang ada pada buku materi pokok atau modul. Ini semua disebabkan antara lain karena kurangnya minat

mahasiswa dalam pemanfaatan internet. Hal ini sesuai dengan survei awal pada mahasiswa baru ketika melakukan registrasi awal menyatakan bahwa sebagian besar menyatakan masih kadang-kadang memanfaatkan internet. Ini menunjukkan masih kurangnya minat mahasiswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Padahal begitu besar manfaat dari internet ini untuk menunjang keberhasilan belajar mandiri. Gejala-gejala yang dapat kita amati antara lain ialah masih banyak mahasiswa yang belum bisa mengoperasikan internet untuk mengakses materi-materi mata kuliah, bahkan masih ada yang gagap teknologi terhadap internet ini. Ini dapat dimaklumi karena mahasiswa UT sangat beragam baik dari segi usia, jenis pekerjaan maupun penyebaran geografis tempat tinggalnya. Di samping itu juga masih ada yang menganggap internet sebagai barang yang mahal, karena memerlukan biaya untuk mengadakannya, meskipun hanya ke warnet tetap saja harus mengeluarkan biaya untuk penggunaan internet perjamnya. Ini semua terjadi antara lain karena mahasiswa kurang mempunyai minat terhadap pemanfaatan internet, sehingga mahasiswa merasa tidak tertarik dan tidak ada rasa ingin tahu (kepenasaran) atau tidak ada kemauan untuk mencoba memanfaatkan internet. Diperkirakan masih ada sebagian mahasiswa yang belum pernah memegang komputer yang tersambung dengan jaringan internet ini, apalagi mengoperasikannya.

Memperhatikan masih ada sebagian mahasiswa UT yang belum memanfaatkan internet sebagai sumber belajar, yang berarti menunjukkan masih kurangnya minat pemanfaatan internet, kiranya perlu adanya upaya membangkitkan minat mahasiswa memanfaatkan internet melalui berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan ialah melalui simulasi UT Online kepada mahasiswa baru pada saat acara orientasi studi mahasiswa baru. Dengan diberikannya simulasi UT Online yang menarik sangat memungkinkan minat mahasiswa untuk memanfaatkan internet menjadi tumbuh. Hal ini bisa terjadi karena melalui simulasi UT Online dapat dilakukan peragaan atau demonstrasi dari instruktur ICT dan kemudian adanya eksperimen dari peserta OSMB. Melalui kegiatan simulasi ini dapat menimbulkan mahasiswa merasa tertarik, senang, bergairah, betah dan bahkan menimbulkan rasa penasaran untuk memanfaatkan internet lebih jauh. Lebih dari itu kegiatan simulasi UT Online ini menjadi lebih bermakna, karena mahasiswa peserta OSMB mengamati langsung melalui tayangan di layar monitor dan mengalami langsung melalui eksperimen

simulasi secara bergiliran baik secara kelompok maupun individual. Melalui aktivitas dalam simulasi UT Online ini, sangat memungkinkan minat mahasiswa untuk memanfaatkan internet akan tumbuh. Pada gilirannya nanti apabila mahasiswa sudah berminat terhadap pemanfaatan internet, maka internet akan dijadikan sebagai sumber belajar yang sangat membantu terhadap proses pembelajaran yang dilakukan mahasiswa. Selanjutnya apabila minat terhadap pemanfaatan internet itu sudah bangkit itu, maka perlu dijaga dan ditingkatkan terus agar mahasiswa mengalami kemudahan dalam belajar. Jadi jelaslah dengan adanya simulasi UT online itu minat pemanfaatan internet mahasiswa akan tumbuh, karena mahasiswa menjadi bergairah dan berkeinginan untuk memanfaatkan internet. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1996: 583).

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti masalah ini dengan mengambil judul "Membangkitkan minat pemanfaatan internet melalui simulasi UT online dalam OSMB UPBJJ Bandung masa registrasi 2012. 2."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, muncul permasalahan yang akan diteliti, dengan rumusan masalah sebagai berikut : "Apakah simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB dapat membangkitkan minat pemanfaatan internet pada mahasiswa?"

Untuk mempertajam permasalahan tersebut di atas dan lebih terarahnya penelitian ini, penulis menjabarkan rumusan masalah itu dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana minat mahasiswa memanfaatkan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online dalam OSMB ?.
2. Bagaimana minat mahasiswa memanfaatkan internet setelah mengikuti simulasi UT Online dalam OSMB?.
3. Bagaimana penyajian simulasi UT Online dalam OSMB ?
4. Bagaimana kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online dalam OSMB ?
5. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online dalam OSMB ?.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, banyak permasalahan yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran, namun dalam penelitian ini penulis hanya membatasi pada masalah minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar oleh mahasiswa setelah mengikuti simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB UPBJJ Bandung masa registrasi 2012.2.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Minat mahasiswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar sebelum mengikuti simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung.
2. Minat mahasiswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar setelah mengikuti simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung
3. Penyajian simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung
4. Kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT online dalam OSMB UPBJJ Bandung
5. Tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain :

1. Bagi mahasiswa, untuk lebih meningkatkan pemanfaatan teknologi internet sebagai sumber belajar, sehingga memperoleh kemudahan dalam mempelajari bahan ajar pada mata kuliah yang ditempuhnya sehingga dapat mempercepat masa studinya.
2. Bagi UPBJJ-UT Bandung, sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dan program kerja yang berkaitan dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar oleh mahasiswa.
3. Bagi peneliti, sebagai dorongan untuk lebih meningkatkan penguasaan teknologi informasi sehingga dapat memperbaiki kemampuan dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk keperluan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teoritis yang penulis kemukakan dalam tinjauan pustaka ini antara lain tentang pembelajaran di UT, hakikat minat, upaya membangkitkan minat belajar, simulasi UT online, dan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar.

A. Pembelajaran di UT

Dalam katalog UT Program Pendas (2012:2), dinyatakan bahwa UT menerapkan sistem belajar jarak jauh dan terbuka. Istilah jarak jauh berarti ada keterpisahan antara dosen dan mahasiswa sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara mandiri dengan menggunakan berbagai media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video, komputer/internet, siaran radio, dan televisi). Sedangkan istilah terbuka berarti tidak ada pembatasan usia, tahun ijazah, masa belajar, waktu registrasi, dan frekuensi mengikuti ujian. Batasan yang ada hanyalah bahwa setiap calon mahasiswa UT harus sudah menamatkan jenjang pendidikan menengah atas (SMA atau yang sederajat). Memperhatikan pendapat tersebut di atas maka pembelajaran di UT bersifat fleksibel dan praktis bahkan dapat lebih efektif dan efisien.

Sebagai implementasi dari sistem belajar jarak jauh yang diterapkan, UT melaksanakan pembelajaran dalam bentuk belajar mandiri bagi mahasiswanya. Untuk membantu mahasiswa dalam belajar mandiri, UT menyediakan bahan ajar yang dirancang khusus untuk dapat dipelajari secara mandiri. Selain menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh UT, mahasiswa juga dapat memanfaatkan perpustakaan yang ada, mengikuti tutorial baik tutorial tatap muka maupun tutorial online (tuton), tutorial melalui radio, televisi, dan menggunakan sumber belajar lain seperti bahan ajar berbantuan komputer dan program audio/video (Katalog Pendas UT, 2012). Selain itu, UT juga menyediakan sumber-sumber belajar online lain yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, antara lain dry lab, digital library, web suplemen, ITV UT, dan GPO (Guru Pintar Online). Setelah mahasiswa melakukan belajar mandiri seperti tersebut di atas, UT memberikan ujian akhir semester kepada mahasiswa, sebagai alat untuk mengukur dan memberikan penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa dari proses pembelajaran yang telah dilakukannya selamasatu semester. Di samping itu ujian akhir semester ini,

dapat dijadikan feedback oleh mahasiswa terhadap keberhasilannya dalam proses belajar mandiri yang telah dilakukan.

B. Hakekat minat

Sebagaimana telah dikemukakan, dalam kamus besar bahasa Indonesia (1996: 583) bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa minat itu sesungguhnya adalah suatu potensi kejiwaan yang dimiliki setiap orang yang dapat dibangkitkan. Apabila cara-cara membangkitkannya itu tepat maka minat itu akan tumbuh dan berkembang, sehingga kadar minat itu menjadi meningkat dan akan dapat mempengaruhi pencapaian suatu tujuan yang diinginkan atau diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Soewondo (1982:43) yang menyatakan tinggi rendahnya minat dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan pencapaian suatu tujuan. Selanjutnya Soewondo juga menyatakan bahwa minat itu merupakan salah satu faktor penentu terhadap keberhasilan mencapai apa yang direncanakan. Tetapi minat bukanlah gejala jiwa yang berdiri sendiri tetapi berinteraksi dengan gejala jiwa yang lain, seperti perhatian (*attention*), motif/ motivasi, harapan (*expectation*), sumber-sumber kecemasan (*source of anxiety*), standar atau norma, aspirasi kebutuhan dan keinginan (*need and wants*). Dari pendapat tersebut jelas bahwa untuk bangkitnya suatu minat perlu dirangsang dengan berbagai cara antara lain melalui perhatian, motivasi, harapan, sumber-sumber kecemasan, norma, kebutuhan dan keinginan. Tanpa adanya rangsangan-rangsangan itu sangat sulit kiranya untuk dapat membangkitkan suatu minat. Dengan demikian untuk bangkitnya suatu minat seseorang perlu dikondisikan munculnya gejala-gejala jiwa seperti tersebut di atas. Begitu pentingnya faktor minat agar seseorang mau melakukan berbagai aktivitas sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tanpa minat yang tinggi, aktivitas yang dilakukan seseorang tidak akan dapat diselesaikan dengan baik dan sempurna. Pendapat lain mengatakan bahwa minat bukan saja dapat mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih dari itu minat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan (Nasution, 1986:39). Selanjutnya Suharsimi Arikunto, (1983 : 57) mengatakan, minat itu timbul setelah adanya rangsangan dari luar, bukan dibawa sejak lahir". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa muncul tidaknya minat dipengaruhi

oleh rangsangan yang mengenai pada diri seseorang. Sehingga dapat dikatakan jika minat itu telah bangkit maka akan memberikan dorongan pada seseorang untuk berbuat sehingga tercapainya suatu tujuan yang diharapkan.

Untuk lebih memperjelas tentang pengertian minat ini beberapa pendapat lain penulis kemukakan sebagai berikut. Salah satu pendapat menyatakan bahwa minat adalah perasaan tertarik dan keterkaitan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Makin kuat atau dekat hubungan tersebut makin kuat dan makin besar minatnya (Tim Pengembang MKDK UNES, 1989:156). Selanjutnya Syah Muhibbin (2010:136), menyatakan bahwa “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Sedangkan Zakiah Daradjat (1995), mengatakan minat sebagai kecenderungan jiwa yang bersifat tetap terhadap sesuatu yang dianggap berharga bagi orang. Selanjutnya Slameto (1991: 57) menyatakan bahwa “minat itu merupakan kecenderungan seseorang untuk selalu memperhatikan dan mengingat terus menerus terhadap objek (orang, benda) atau sesuatu kegiatan yang digemari, disenangi dan berkeinginan untuk mengetahui, mempelajari, berbuat untuk melakukannya”. Menurut Crow & Crow (dalam Abror, 1993:112) minat adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Shaleh (2004:262) mengatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat dikatakan bahwa seseorang berminat pada sesuatu itu antara lain apabila seseorang itu menerima rangsangan dari luar dirinya kemudian direspon melalui fungsi-fungsi kejiwaanya, dan sesuatu itu menjadi berarti bagi dirinya karena menimbulkan rasa senang, terkesan, teringat terus tidak mudah dilupakan dan terdorong untuk mau melakukannya.

Memperhatikan beberapa pengertian tentang minat seperti telah dikemukakan di atas, maka pada minat itu terdapat unsur-unsur di dalamnya yaitu antara lain perhatian, perasaan (rasa senang, dan rasa penasaran), rasa ketertarikan, rasa penasaran dan motif. Unsur-unsur inilah sebenarnya yang menjadi indikator dari minat seseorang. Dalam hal

ini Suryabrata (1989:14). menyatakan bahwa perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan, sehingga perhatian sifatnya tidak tetap. Adapun perasaan adalah aktivitas psikis yang di dalamnya subjek menghayati nilai-nilai dari suatu objek (Winkell, 1983:30). Sedangkan motif dapat dinyatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman, 1986:73). Dikatakan bahwa antara minat dan perhatian terdapat perbedaan mendasar, namun saling melengkapi. Minat lebih bersifat tetap, sedangkan perhatian bersifat temporer (sementara). Antara minat dan perhatian terdapat hubungan saling mempengaruhi secara timbal balik. Artinya perhatian yang diperkuat secara terus-menerus dapat menjadi minat. Hal yang diminati seseorang pasti menarik perhatiannya (Depdikbud, 1994 : 2). Dalam keseharian antara minat dan perhatian sulit dibedakan, meskipun ada batas yang tegas.

C. Upaya membangkitkan minat belajar

Untuk dapat membangkitkan belajar mandiri pada seseorang, maka pada diri seseorang tersebut antara lain harus tumbuh terlebih dahulu minat belajarnya. Minat ini penting sekali agar mahasiswa mau belajar mandiri, karena mustahil bagi seseorang mau belajar apabila minat belajarnya tidak ada. Begitu juga untuk membangkitkan minat belajar mandiri bagi mahasiswa, UT menyediakan berbagai sumber dan layanan bantuan belajar. Sumber belajar yang disediakan antara lain berupa media cetak seperti modul, panduan dan petunjuk teknis praktik-praktikum, maupun media non cetak seperti audio/video, komputer/internet, siaran radio, dan televisi. Melalui sarana internet dapat diakses menu web suplemen, GPO (Guru Pintar Online), jurnal, dry lab, ITV UT dan perpustakaan digital. Sedangkan bantuan belajar yang disediakan UT antara lain berupa tutorial tatap muka dan tutorial online, tutorial melalui radio, tutorial melalui televisi, dan tutorial melalui video converence. Itu semua apabila dimanfaatkan secara optimal akan dapat membangkitkan minat belajar, karena dengan sumber belajar dan layanan bantuan belajar tersebut akan membuat mahasiswa merasa tertarik, merasa senang dan tergerak untuk belajar apabila dilaksanakan dengan strategi dan cara-cara yang tepat.

Berdasarkan hal tersebut di atas, minat belajar mahasiswa harus ditumbuhkan dan ditingkatkan agar mahasiswa itu mempunyai perhatian yang besar terhadap materi

mata kuliah yang dipelajarinya. Ini menjadi tugas semua unsur tenaga kependidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di UT. Perlu disadari bahwa minat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Dengan minat belajar mahasiswa yang tinggi, maka dalam proses belajar mandiri mahasiswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan produktif. Untuk itulah diperlukan upaya-upaya membangkitkan minat belajar mandiri pada mahasiswa. Menurut Slameto (1991: 58) upaya yang ditempuh untuk membangkitkan minat belajar murid adalah menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari, minat dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dari pendapat tersebut, maka harus ada yang menjembatani agar minat itu bangkit, yaitu diperlukan adanya rangsangan-rangsangan yang menyentuh pada diri individu tersebut.

Berdasarkan pengalaman ada cara yang lebih mudah untuk membangkitkan minat seseorang yaitu dengan menggunakan minat-minat yang sudah ada pada diri seseorang. Sebagai contoh apabila mahasiswa menaruh minat pada hewan, maka pembelajaran harus menciptakan kondisi yang dapat menarik perhatian yaitu dengan bercerita tentang hewan yang ada di sekitar. Setelah itu memperlihatkan gambar-gambar, tayangan video, animasi, atau film yang ada di internet yang berhubungan dengan hewan. Begitu seterusnya sehingga seseorang itu menjadi bangkit minatnya.

D. Simulasi UT Online

Menurut Setiawan Sandi (1991) simulasi itu merupakan proses merencanakan suatu model dari sebuah sistem nyata dan kemudian dilakukan eksperimen dengan tujuan memahami tingkah laku sistem tersebut, atau mengevaluasi berbagai strategi untuk mengoperasikan sistem tersebut. Senada dengan pendapat tersebut dikatakan bahwa simulasi itu merupakan kumpulan metode dan aplikasi yang menggambarkan perilaku sistem serta biasanya diterapkan pada komputer dengan program yang tepat (Kelton and Sadowski, 1998). Dari kedua pendapat tersebut di atas dapat dikatakan bahwa dalam simulasi itu adanya peragaan dan eksperimen dari sebuah program (software) yang telah dirancang.

Dalam pembelajaran berbentuk simulasi, mahasiswa dihadapkan pada suatu situasi buatan yang menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya. Melalui program-program pembelajaran interaktif berbentuk simulasi mahasiswa dapat

melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi risiko yang sebenarnya. Jadi pemanfaatan simulasi itu lebih praktis dan efisien untuk pemecahan masalah. Dalam penelitian ini simulasi digunakan untuk mempresentasikan sistem program - program UT yang ditampilkan secara online.

Dalam simulasi UT Online, sistem program yang sudah dirancang UT itu disimulasikan kepada mahasiswa baru pada saat acara OSMB dengan maksud agar mahasiswa dapat mengikuti program-program UT yang dapat diakses secara online. Program-program itu antara lain simulasi tutorial online, sistem ujian online, registrasi online, pembayaran biaya pendidikan online, toko buku online, dan simulasi pemanfaatan UT OER (open educational resource) seperti web suplemen, GPO (Guru Pintar Online), jurnal, dry lab, ITV UT dan perpustakaan digital. Dengan disajikannya simulasi UT online ini, mahasiswa baru memperoleh pengalaman baru yang berharga yang dapat membantu mempermudah belajarnya melalui internet sesuai tuntutan tugas-tugas dari mata kuliah yang sedang ditempuhnya.

E. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar

Dalam proses pembelajaran dosen maupun tutor bukan satu-satunya orang yang menguasai pengetahuan di kelas. Dosen dan tutor adalah salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah belajar mahasiswa. Kita tahu bahwa setiap mahasiswa adalah individu yang memiliki potensi yang perlu dikembangkan. Sebagai individu yang memiliki potensi, maka mahasiswa harus diberi kemandirian untuk mengembangkan potensinya melalui belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Dalam hal ini kita telah mengenalnya, sumber belajar itu banyak jenis dan ragamnya. Salah satu sumber belajar itu ialah internet. Sebagai sumber belajar yang sangat prtaktis, fleksibel, efektif dan efisien, internet menyediakan akses untuk memberikan pelayanan kepada jutaan pemakainya yang tersebar diseluruh dunia, termasuk memberikan pelayanan kepada mahasiswa dan dosen.

Informasi yang tersedia di internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang sangat luas dan tanpa batas, artinya segala macam informasi yang berhubungan dengan materi mata kuliah tersedia, meskipun mahasiswa harus melakukan browsing, resourcing atau saerching terlebih dahulu. Dalam hal ini Rusman (2007) menyebutkan bahwa Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam Internet terdapat milyaran sumber informasi, sehingga kita dapat menggunakan informasi tersebut untuk

keperluan apa saja sesuai dengan kebutuhan. Melalui internet berbagai informasi sebagai sumber belajar dapat diakses tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat. Dari pendapat tersebut maka dengan adanya internet sangat memungkinkan mahasiswa untuk mengakses digital library yang dapat diakses setiap saat yaitu kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itulah sangat banyak kemanfaatan internet dalam bidang pendidikan itu, antara lain dimanfaatkan dalam pencarian sumber-sumber belajar sebagai referensi bagi mahasiswa. Melalui e-mail dapat dilakukan tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar atau dosen, dimana email itu dilakukan melalui internet. Karena internet merupakan sarana informasi yang sangat luas maka mahasiswa dapat memanfaatkan sarana ini dengan leluasa, antara lain untuk penyelesaian tugas-tugas mata kuliah, penyusunan laporan penelitian, maupun tugas akhir seperti skripsi, dan tesis.

Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran bagi mahasiswa yang sedang menempuh studinya. Perpustakaan merupakan salah satu wadah atau tempat tersedianya bahan ajar. Namun demikian sering kali koleksi bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar bagi mahasiswa, karena tidak lengkap koleksinya dan terbatas jumlahnya. Dalam hal ini mahasiswa perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain. Salah satu sumber belajar lain yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri adalah internet. Untuk itu, bekal ketrampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan. Melalui internet, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek mata kuliah. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian studi bagi para mahasiswa.

Internet sebagai sumber belajar memuat berbagai informasi baik berupa data maupun fakta untuk referensi belajar. Data dan fakta itu selalu dapat diperbaharui, sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga sumber belajar itu tidak mudah basi artinya ketinggalan atau usang, dan dapat ditampilkan berulang-ulang tanpa tambahan biaya yang berarti. Hal ini berbeda dengan data tercetak, dan percobaan laboratorium konvensional, misalnya dengan alat dan bahan untuk fisika, kimia dan biologi yang memerlukan biaya relatif mahal. Oleh sebab itu, internet lebih

mampu untuk memuaskan rasa ingin tahu, memberikan rasa senang, rasa tertarik, menimbulkan motif untuk berbuat pada mahasiswa dan yang jelas internet lebih murah, lebih fleksibel, lebih praktis, lebih lengkap dibanding dengan sumber belajar lainnya.

Dalam pembelajaran melalui tutorial, tutor dapat mengajak mahasiswa untuk memanfaatkan jaringan internet sebagai sumber dan sarana belajar, dengan memberi contoh terlebih dahulu cara pemanfaatannya kepada mahasiswa. Setelah diberikan contoh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, selanjutnya mahasiswa mencoba sendiri sehingga mahasiswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari buku materi pokok melalui internet. Dalam belajar mandiri mahasiswa dapat memanfaatkan internet sebagai sumber belajar antara lain dengan melakukan: browsing, resourcing, dan searching.

1. Browsing

Browsing dalam google terjemahan diartikan menjelajah. Senada dengan hal ini Adri mengatakan bahwa browsing atau surfing merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau web. Dari pendapat tersebut di atas jelas bahwa browsing adalah kegiatan menjelajahi internet yaitu kegiatan membuka website-website di internet dalam rangka mencari informasi, dengan menggunakan browser. Selanjutnya Adri mengatakan beberapa browser yang dapat digunakan diantaranya ialah Internet Explorer, Netscape, Opera, Mozilla Firefox, dan Google Chrome. Jadi browsing itu pada dasarnya kegiatan menelusuri atau mencari informasi baik berupa teks, gambar, suara/bunyi, animasi maupun video melalui internet

2. Resourcing

Resourcing yang dimaksud disini adalah menjadikan internet sebagai gudangnya informasi, dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dan data yang berkaitan dengan materi mata kuliah yang dipelajari. Contoh, dalam pembelajaran struktur hewan, seorang pengajar menggunakan buku pegangan karya Campbell, guna menunjang fungsi buku tersebut sebagai sumber pengajaran maka dia harus mengunjungi informasi situs yang diberikan, (<http://campbell.com/>). Informasi tentang alamat situs ini biasanya diberikan pada bagian pengantar penggunaan buku.

3. Searching

Searching merupakan proses pencarian sumber informasi di internet oleh mahasiswa sehubungan dengan pengerjaan tugas-tugas yang harus diselesaikan. Dalam

hal ini mahasiswa memanfaatkan *search engine* yang tersedia pada aplikasi untuk mencari informasi yang diinginkan. Dengan memasukkan kata kunci, maka proses pencarian akan dilakukan dan *search engine* akan menampilkan beberapa link situs yang disertai dengan keterangan singkat. Dalam melakukan searching biasanya kita gunakan *search engine* sebagai mesin pembantu dalam pencarian situs tersebut. Beberapa aplikasi *search engine* yang ditawarkan oleh situs-situs tertentu yang ada di internet, yang populer antara lain *google*, *yahoo*, *altavista* dan sebagainya. Juga tersedia fasilitas *search* yang disediakan oleh setiap situs tersebut. Sebagaimana kita tahu bahwa Internet itu bagaikan hutan rimba atau lautan informasi, apabila tidak tahu alamatnya maka menyebabkan orang akan tersesat atau nyasar. Untuk memudahkan pencarian informasi di Internet kita gunakan alat bantu bernama mesin pencari (*search engine*). Dengan sarana ini jika seseorang mau mencari informasi mengenai ‘fotosintesis’, maka cukup mengetikkan kata ‘fotosintesis’ lalu menekan tombol Enter. Maka seterusnya adalah pekerjaan *search engine*. Mesin ini akan menelusuri situs-situs mana saja yang memuat kata ‘book

Purwadi, (1995). menyatakan cara yang perlu diperhatikan untuk menunjang keberhasilan proses pencarian ini, antara lain : 1) Tentukan kata kunci yang akan digunakan dalam mencari informasi. 2) Hindari penggunaan kata kunci yang mempunyai arti ganda, karena hal ini hanya akan menjaring juga informasi yang tidak diperlukan. 3) Jika informasi tersebut diinginkan dalam jenis file tertentu, maka tentukan jenis atau tipe file yang akan dicari. Contoh pencarian dengan searching adalah sebagai berikut. Seorang mahasiswa membutuhkan informasi yang berkaitan dengan Ekosistem, maka untuk proses *searching* digunakan *search engine* nya *google*. Kata kunci yang digunakan adalah “Ekosistem”, dalam arti kata semua jenis file yang berkaitan dengan kata kunci tersebut diasumsikan dibutuhkan. Namun jika yang dibutuhkan adalah jenis tipe file tertentu, misalnya slide presentasi dengan jenis file power point, maka ekstension file tersebut diikuti sertakan, sehingga kata kuncinya menjadi “Ekosistem ppt”, maka hasil *searching* yang dilakukan akan memperlihatkan materi ekosistem dalam bentuk power point. Untuk mendownload file-file hasil *searching* tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan dukungan download manager yang banyak tersedia, ini dimaksudkan untuk menghemat waktu mendownload.

BAB III METODOLOGI

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan metode survai dengan pendekatan kuantitatif. Jenis survai yang digunakan adalah cross-sectional survai yaitu survai sekali waktu artinya dilaksanakan dalam waktu yang pendek, dimana data hanya dikumpulkan untuk waktu tertentu saja dengan tujuan menggambarkan kondisi populasi. Mengenai survai ini, Nana Syaodih Sukmadinata (2006:54) mengatakan bahwa tujuan utama dari survai adalah mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi. Lebih lanjut dikatakan bahwa penelitian survai adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok (Singarimbun, 2006:23).

Dalam penelitian ini data penelitian diambil melalui survai, sehingga perlu dibuat desain survai dengan menetapkan variabel, sub-variabel (dimensi), dan indikator penelitian. Desain survai dalam penelitian ini disederhanakan dalam bentuk isian matriks operasionalisasi survai seperti pada tabel 3.1. di bawah ini.

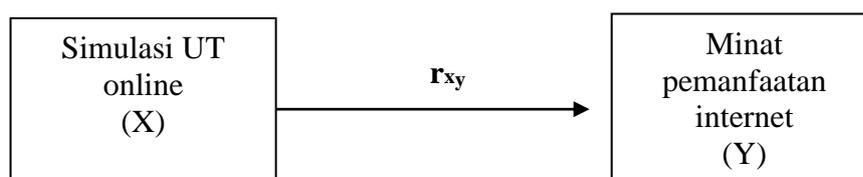
Tabel 3.1.
Desain survai

Variabel	Dimensi	Indikator
Minat	Unsur minat	Perhatian (<i>Attention</i>)
		Rasa senang
		Ketertarikan
		Kepenasaran (rasa ingin tahu)
		Motif
Simulasi	Pelaksanaan simulasi	Penyajian simulasi : - Pendahuluan - Inti - Penutup
		Kendala Mahasiswa
		Tanggapan Mahasiswa

Dalam desain penelitian itu terdapat dua variabel yaitu variabel minat dan variabel simulasi. Untuk mendukung penelitian ini dikumpulkan juga data tentang

kendala dan tanggapan mahasiswa dalam mengikuti simulasi UT online. Untuk lebih memperjelas tentang variabel penelitian dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut.

Gambar 3.1.
Paradigma penelitian



Berdasarkan gambar di atas, terdapat dua variabel yaitu simulasi online sebagai variabel bebas/*independent variable* (X) dan minat pemanfaatan internet sebagai variabel terikat/*dependent variable* (Y). Pada hubungan ini memperlihatkan besaran korelasi yang ditimbulkan penyajian simulasi UT online terhadap minat pemanfaatan internet. Artinya jika penyajian simulasi online betul-betul dilaksanakan secara benar maka dapat diprediksi minat pemanfaatan internet meningkat. Untuk mendukung penelitian ini dikumpulkan juga data tentang kendala dan tanggapan mahasiswa dalam mengikuti simulasi.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa baru UPBJJ UT Bandung masa registrasi 2012.2. Mahasiswa baru UPBJJ UT Bandung pada masa registrasi 2012.2. berjumlah 1932 mahasiswa, dengan rincian 1385 mahasiswa non pandas dan 547 mahasiswa pandas, seperti terlihat pada tabel 3.2. berikut ini.

Tabel 3.2.
KEADAAN MAHASISWA BARU UPBJJ-UT BANDUNG MASA REGISTRASI 2012.2

NO	Program Studi	Jumlah
Mahasiswa Non Pendas		
1	Perpajakan-D3	12
2	Ilmu Perpustakaan-D2	937
3	Ilmu Administrasi Negara-S1	29
4	Ilmu Administrasi Niaga-S1	11
5	Ekonomi Pembangunan-S1	6

6	Manajemen-S1	136
7	Manajemen-S1	0
8	Matematika-S1	8
9	Statistika-S1	2
10	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia-S1	8
11	Pendidikan Bahasa Inggris-S1	8
12	Pendidikan Biologi-S1	10
13	Pendidikan Fisika-S1	6
14	Pendidikan Kimia-S1	5
15	Pendidikan Matematika-S1	13
16	Sosiologi S1	3
17	Ilmu Pemerintahan-S1	15
18	Ilmu Komunikasi-S1	45
19	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan -S1	15
20	Agribisnis Bidang Minat Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian Bidang Keahlian Pertanian-S1	3
21	Agribisnis Bidang Minat Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian Bidang Keahlian Peternakan-S1	3
22	Pendidikan Ekonomi - S1	8
23	Agribisnis Bidang Minat Penyuluhan dan Komunikasi Pertanian Bidang Keahlian Perikanan-S1	3
24	Biologi-S1	3
25	Akuntansi - S1	61
26	Akuntansi - S1	0
27	Ilmu dan Teknologi Pangan - S1	8
28	Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemahan	27
Mahasiswa Pendas		
29	Pendidikan Guru Sekolah Dasar - S1	458
30	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini-S1	89
JUMLAH TOTAL		1932

Data keadaan 7 September 2012

Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 10 % dari populasi mahasiswa yang hadir dalam OSMB yaitu kelompok mahasiswa non pendas yang di diambil secara purposive sampling. Ini dikarenakan peserta OSMB diprediksi tidak akan hadir seluruhnya dari seluruh populasi. Jumlah mahasiswa yang hadir dalam OSMB di UPBJJ-UT Bandung ialah 1546 mahasiswa. Jadi sampel dalam penelitian ini ialah 10 % dari 1546 = 154,56 dibulatkan menjadi 155 mahasiswa. Nana Sudjana (1989:96) mengatakan bahwa teknik purposive sampling digunakan apabila peneliti punya pertimbangan tertentu dalam menetapkan sampel sesuai dengan tujuan penelitiannya.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 September 2012, di UPBJJ-UT Bandung pada saat orientasi studi mahasiswa baru dilaksanakan. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa baru non pendas yang jumlahnya sudah ditentukan untuk meminta pendapatnya tentang minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Mahasiswa baru non pendas yang berasal dari kabupaten dan kota di wilayah kerja UPBJJ-UT Bandung mengikuti kegiatan orientasi studi mahasiswa baru di halaman gedung UPBJJ-UT Bandung. Kegiatan ini lebih bersifat pengenalan dan pembekalan bagi mahasiswa baru untuk menghadapi perkuliahan dengan sistem belajar jarak jauh yang diterapkan UT, termasuk materi pembekalan tentang UT online.

D. Definisi Operasional

1. Minat Pemanfaatan Internet sebagai sumber belajar

Minat dapat di artikan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar dan terdorong untuk melakukan sesuatu terhadap objek tersebut. Pernyataan minat mahasiswa dalam penelitian ini meliputi perhatian, rasa senang, ketertarikan, kepenasaran (rasa ingin tahu) dan motif mahasiswa terhadap pemanfaatan internet sebagai sumber belajar.

2. Pelaksanaan Simulasi UT Online

Simulasi UT online merupakan salah satu kegiatan yang diberikan kepada mahasiswa baru dalam masa orientasi studi, yang berupa kegiatan pembekalan antara lain pemanfaatan internet sebagai sumber belajar melalui pengenalan, peragaan atau demonstrasi dari intruktur ICT dan kemudian dilanjutkan dengan praktik simulasi secara bergiliran baik secara kelompok maupun individual untuk mengakses sumber-sumber belajar UT online melalui internet.

E. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan instrumen angket skala sikap berbentuk skala likert, yaitu untuk menjaring data dari variabel minat mahasiswa dan variabel simulasi UT online. Langkah penyusunan skala likert

meliputi penyusunan kisi-kisi, dan konsultasi dengan pembimbing. Kisi-kisi yang disusun mencakup indikator dan butir pernyataan minat mahasiswa terhadap pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan pelaksanaan simulasi UT Online.

a. Pengembangan Instrumen Minat Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar

Indikator yang digunakan untuk mengukur minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah skala minat belajar yang meliputi perhatian, rasa senang, ketertarikan, kepenasaran (rasa ingin tahu) dan motif. Pernyataan minat pemanfaatan internet sebelum simulasi dan setelah simulasi berbeda, tetapi indikator dan jumlah pernyataannya sama. Kuesioner skala minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dibuat berdasarkan model skala Likert. Skala ini disajikan dalam bentuk pernyataan dengan empat alternatif jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu : SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1.

Berdasarkan indikator minat tersebut di atas disusun butir-butir angket dengan penjabaran sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen minat pemanfaatan internet sebelum simulasi

No	Komponen	Nomor Pernyataan
1	Perhatian (<i>Attention</i>)	1;2;3;4
2	Rasa senang	5; 6; 7; 8
3	Ketertarikan	9;10;11;12;13
4	Kepenasaran (rasa ingin tahu)	14;15;16
5	Motif	17;18;19

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen minat pemanfaatan internet setelah simulasi

No	Komponen	Nomor Pernyataan
1	Perhatian (<i>Attention</i>)	20;21;22;23
2	Rasa senang	24; 25; 26; 27
3	Ketertarikan	28;29;30;31;32
4	Kepenasaran (rasa ingin tahu)	33;34;35

5	Motif	36;37;38
---	-------	----------

b. Pengembangan Instrumen Pelaksanaan Simulasi UT Online

Indikator yang digunakan untuk mengukur pelaksanaan simulasi UT online adalah pelaksanaan simulasi (persiapan, pembukaan, penyajian dan penutup). kendala dan tanggapan mahasiswa tentang pelaksanaan simulasi UT Online. Model skala pelaksanaan simulasi UT online dibuat berdasarkan model skala Likert. Skala ini disajikan dalam bentuk pernyataan dengan empat alternatif jawaban yang terdiri dari: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu: SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1,

Berdasarkan indikator pelaksanaan simulasi UT online tersebut di atas disusun butir-butir angket dengan penjabaran sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Pelaksanaan Simulasi UT Online

No	Komponen	Nomor Pernyataan
1	Penyajian simulasi : - Pendahuluan - Inti - Penutup	39;40;41 42;43;44;45;46 47;48;49
2	Kendala mahasiswa	50;51;52;53;54;55;56
3	Tanggapan mahasiswa	57;58;59;60;61;62;63;64;65

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah responden mahasiswa baru non pendas UPBJJ-UT Bandung yang mengikuti OSMB masa registrasi 2012.2. Selain itu digunakan juga sejumlah dokumen tertentu yang dapat mendukung untuk kelengkapan data-data penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuisisioner digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini untuk mengukur data tentang pernyataan minat sebelum mahasiswa mengikuti simulasi UT online, pernyataan minat sesudah mahasiswa mengikuti simulasi UT online, pelaksanaan simulasi UT online, kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT online dan tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT online. Kuisisioner yang digunakan menggunakan angket tipe tertutup dengan 4 pilihan jawaban. Pernyataan yang dikemukakan bersifat kualitatif, sedangkan untuk keperluan analisis, data yang terkumpul diubah menjadi data kuantitatif. Pengubahan data ini disesuaikan dengan sifat pernyataan pada butir kuisisioner.

2. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data sekunder yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data sekunder ialah sumber informasi yang telah dikemukakan oleh para ahli yang kompeten di bidang masing-masing sehingga relevan dengan pembahasan yang akan diteliti. Dalam hal ini adalah penelusuran literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang diajukan serta data-data pendukung lainnya yang dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada sejumlah responden.

G. Pengujian Instrumen

Sebelum alat ukur/instrumen penelitian digunakan untuk mengungkap data, maka seluruh instrumen penelitian perlu diuji terlebih dahulu, untuk menghindari kesalahan yang terjadi dalam pelaksanaan penelitian. Angket sebagai alat pengukuran yang baik diantaranya harus memenuhi persyaratan validitas dan realibilitas. Oleh sebab itu setiap pembuatan angket sebagai instrumen penelitian selalu dihitung validitas, dan realibilitas melalui uji instrumen.

1. Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan instrumen penelitian untuk mengukur sesuatu yang akan di ukur. Uji validitas instrument mencakup validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (validitas statistik). Validitas isi (*content validity*) dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana instrument tersebut mencerminkan isi yang dikehendaki, yaitu kesesuaian indikator instrumen dengan pernyataan-

pernyataan dalam angket dihubungkan dengan realitas yang terjadi. Pengujian validitas isi ini dilakukan melalui *rational judgement*, yakni dengan mengkonsultasikan atau meminta pendapat orang-orang yang dinilai mampu/ ahli melakukan validasi isi instrumen, yang dalam penelitian ini dilakukan dengan dikonsultasikan dengan team penelaah.

Sedangkan validitas konstruk berorientasi pada pemeriksaan butir instrument untuk menetapkan apakah butir-butir tersebut sejajar dengan kriterium dan cocok untuk menaksir unsur-unsur konstruk variable. Untuk mengetahui validitas konstruk ini dilakukan dengan pengujian statistik dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson, (Riduwan, 2006: 87) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \{(\sum x) (\sum y)\}}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara ubahan x dan ubahan y

$\sum x$ = Jumlah bobot perolehan tiap item seluruh responden

$\sum y$ = Jumlah bobot total perolehan seluruh item dari seluruh responden

N = Jumlah peserta test/ responden

Hasil perhitungan r_{xy} , kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} product moment pada taraf signifikan 5%, dengan interpretasi sebagai berikut:

- a. Bila r_{xy} hasil perhitungan lebih besar dari r tabel, berarti bahwa butir angket tersebut mempunyai daya dukung yang besar terhadap keseluruhan angket sebagai instrumen, sehingga butir ini dipertahankan.
- b. Bila r_{xy} lebih kecil dari r tabel, berarti butir angket ini mempunyai daya dukung yang kecil terhadap keseluruhan butir angket, untuk ini butir tersebut direvisi atau digugurkan
- c. Bila r_{xy} negatif, berarti butir tersebut tidak mempunyai daya dukung terhadap keseluruhan angket, untuk itu butir tersebut digugurkan.

Penentuan validitas ini dapat juga menggunakan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 = tidak ada hubungan antara pertanyaan P1 sampai P_{terakhir} dengan variabel total (jika sig > α , maka H_0 diterima)

- b. H_1 = ada hubungan antara pertanyaan P1 sampai P_{terakhir} dengan variabel total
(jika $\text{sig} < \alpha$, maka H_0 ditolak)

Berdasarkan hasil analisis validitas dari tiap butir alat ukur dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Angket untuk mengukur minat sebelum simulasi

Angket untuk mengukur minat sebelum simulasi terdiri dari 23 butir, diuji cobakan kepada 25 responden. Patokan yang penulis gunakan dalam menentukan kesahihan butir adalah jika $\text{sig} > \alpha$, maka H_0 diterima, dan jika $\text{sig} < \alpha$, maka H_0 ditolak (α = taraf signifikan, dengan ditentukan taraf signifikan = 5% = 0,05).

Hasil lengkap analisis terhadap pengujian validitas angket minat pemanfaatan internet sebelum simulasi seperti pada tabel 3.6.

Tabel 3.6
Hasil validitas angket minat pemanfaatan internet sebelum simulasi

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>Item</i>	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	α	<i>Ket</i>
P1	,452*	,023	,05	valid
P2	,589**	,002	,05	valid
P3	,585**	,002	,05	valid
P4	,468*	,018	,05	valid
P5	,551**	,004	,05	valid
P6	,495*	,012	,05	valid
P7	,516**	,008	,05	valid
P8	,544**	,005	,05	valid
P9	,522**	,007	,05	valid
P10	-,302	,142	,05	gugur
P11	,137	,512	,05	gugur
P12	,573**	,003	,05	valid
P13	,660**	,000	,05	valid
P14	,679**	,000	,05	valid
P15	,655**	,000	,05	valid
P16	,000	1,000	,05	gugur
P17	,679**	,000	,05	valid
P18	-,155	,459	,05	gugur
P19	,631**	,001	,05	valid
P20	,468*	,018	,05	valid
P21	,551**	,004	,05	valid
P22	,679**	,000	,05	valid
P23	,655**	,000	,05	valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai probabilitas sig. pada 19 item lebih kecil dari 0,05, atau nilai sig < α , yang berarti Ho ditolak, sehingga 19 butir angket signifikan dan dinyatakan sah, dan 4 item yaitu P10, P11, P16 dan P18 lebih besar dari 0,05, atau nilai sig > α , yang berarti Ho diterima, sehingga item P10, P11, P16 dan P18 dinyatakan gugur. Dengan demikian maka angket yang digunakan untuk penelitian minat menggunakan internet sebelum simulasi menggunakan 19 butir angket.

b. Angket untuk mengukur minat setelah simulasi

Angket untuk mengukur minat setelah simulasi terdiri dari 23 butir, diuji cobakan kepada 25 responden.

Hasil lengkap analisis terhadap pengujian validitas angket minat menggunakan internet setelah simulasi seperti tabel 3.7.

Tabel 3.7.
Hasil validitas angket minat pemanfaatan internet setelah simulasi

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>Item</i>	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>α</i>	<i>Ket</i>
P1	,633**	,001	,05	valid
P2	,695**	,000	,05	valid
P3	,529**	,007	,05	valid
P4	,511**	,009	,05	valid
P5	,614**	,001	,05	valid
P6	,698**	,000	,05	valid
P7	,754**	,000	,05	valid
P8	,754**	,000	,05	valid
P9	,535**	,006	,05	valid
P10	,630**	,001	,05	valid
P11	,630**	,001	,05	valid
P12	,475*	,016	,05	valid
P13	,536**	,006	,05	valid
P14	,573**	,003	,05	valid
P15	,421*	,036	,05	valid
P16	-,211	,311	,05	gugur
P17	,597**	,002	,05	valid
P18	,559**	,004	,05	valid
P19	-,103	,624	,05	gugur
P20	-,212	,314	,05	gugur

P21	,536**	,006	,05	valid
P22	-,106	,621	,05	gugur
P23	,421*	,036	,05	valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai probabilitas sig pada 19 item lebih kecil dari 0,05, atau nilai sig < α , yang berarti Ho ditolak, sehingga 19 butir angket signifikan dan dinyatakan sah, dan 2 item yaitu P16 dan P19, P20, P22 lebih besar dari 0,05, atau nilai sig > α , yang berarti Ho diterima, sehingga item P16, P19, P20, dan P22 dinyatakan gugur. Dengan demikian maka angket yang digunakan untuk penelitian minat pemanfaatan internet setelah simulasi menggunakan 19 butir angket.

c. Angket untuk mengukur penyajian simulasi

Angket untuk mengukur penyajian simulasi terdiri dari 11 butir, diuji cobakan kepada 25 responden.

Hasil lengkap analisis terhadap pengujian validitas angket penyajian simulasi seperti tabel 3.8.

Tabel 3.8
Hasil validitas angket penyajian simulasi

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>Item</i>	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>α</i>	<i>Ket</i>
P1	,732**	,000	,05	valid
P2	,560**	,004	,05	valid
P3	,678**	,000	,05	valid
P4	,678**	,000	,05	valid
P5	,362	,075	,05	gugur
P6	,502*	,011	,05	valid
P7	,443*	,027	,05	valid
P8	,678**	,000	,05	valid
P9	,565**	,003	,05	valid
P10	,524**	,007	,05	valid
P11	,560**	,004	,05	valid
P12	,502*	,011	,05	valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai probabilitas sig pada 11 item lebih kecil dari 0,05, atau nilai sig < α , yang berarti Ho ditolak, sehingga 11 butir

angket signifikan dan dinyatakan sah, dan 1 item yaitu P5 lebih besar dari 0,05, atau nilai $\text{sig} > \alpha$, yang berarti H_0 diterima, sehingga item P5 dinyatakan gugur. Dengan demikian maka angket yang digunakan untuk penelitian penyajian simulasi menggunakan 11 butir angket.

d. Angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi

Angket untuk mengukur kendala mahasiswa mengikuti simulasi terdiri dari 7 butir, diuji cobakan kepada 25 responden.

Hasil lengkap analisis terhadap pengujian validitas angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi seperti pada tabel 3.9.

Tabel 3.9
Hasil validitas angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>Item</i>	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>α</i>	<i>Ket</i>
P1	,526**	,007	,05	valid
P2	,710**	,000	,05	valid
P3	,504*	,010	,05	valid
P4	,515**	,008	,05	valid
P5	,642**	,001	,05	valid
P6	,710**	,000	,05	valid
P7	,708**	,000	,05	valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai probabilitas sig. pada semua item lebih kecil dari 0,05, atau nilai $\text{sig} < \alpha$, yang berarti H_0 ditolak, sehingga semua butir angket signifikan dan dinyatakan sah. Dengan demikian maka angket yang digunakan untuk penelitian kendala mahasiswa mengikuti simulasi menggunakan 7 butir angket.

e. Angket untuk mengukur tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi

Angket untuk mengukur tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi terdiri dari 9 butir, diuji cobakan kepada 25 responden. Patokan yang penulis gunakan dalam menentukan kesahihan butir adalah jika $\text{sig} > \alpha$, maka H_0 diterima, dan jika $\text{sig} < \alpha$, maka H_0 ditolak (α = taraf signifikan, dengan ditentukan taraf signifikan = 5% = 0,05)

Hasil lengkap analisis terhadap pengujian validitas angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi seperti tabel 3.10

Tabel 3.10
Hasil validitas angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>Item</i>	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>α</i>	<i>Ket</i>
P1	,620**	,001	,05	valid
P2	,782**	,000	,05	valid
P3	,508**	,010	,05	valid
P4	,673**	,000	,05	valid
P5	,500*	,011	,05	valid
P6	,416*	,038	,05	valid
P7	,673**	,000	,05	valid
P8	,519**	,008	,05	valid
P9	,727**	,000	,05	valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai probabilitas sig pada semua item lebih kecil dari 0,05, atau nilai sig < α, yang berarti Ho ditolak, sehingga semua butir angket signifikan dan dinyatakan sah. Dengan demikian maka angket yang digunakan untuk penelitian tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi menggunakan 9 butir angket.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Suatu tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berulang-ulang.

Uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus rumus alpha Cronbach (Arikunto. 1996: 168).

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{(k-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan/ angket

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir = $\sigma_1^2 + \sigma_2^2 + \sigma_3^2 + \dots + \sigma_k^2$

$$\sigma^2 = \text{varian total}$$

$$\sigma^2 = \left[\frac{\Sigma(\Sigma s^2) - \frac{(\Sigma s)^2}{n}}{n} \right]$$

$$\sigma_1^2 = \left[\frac{\Sigma(\Sigma s_1^2) - \frac{(\Sigma s_1)^2}{n}}{n} \right]$$

s = jumlah skor diperoleh tiap responden

n = jumlah responden

s₁ = skor butir 1

Adapun dalam pelaksanaan perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpa, dilakukan menggunakan bantuan komputer dengan program *SPSS Version 19,00 for window*. Dalam menentukan reliabel atau tidaknya instrumen dilakukan dengan cara melihat nilai Cronbach's Alpha, yaitu jika nilai Cronbach's Alpha \geq 0,6, maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk mengambil data, dan jika nilai Cronbach's Alpha $<$ 0,6, maka instrumen tersebut tidak reliabel dan tidak dapat digunakan (C. Trihendradi: 2011: 217).

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas dari pengujian tiap butir alat ukur dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data *Reliability Statistics* sebagai berikut:

a. Reliabilitas angket minat sebelum simulasi

Hasil analisis reliabilitas angket minat pemanfaatan internet sebelum simulasi dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,785	19

Dari data ini diperoleh koefisien Alpha Cronbach's = 0,785 yang berarti $>$ 0,6, dengan demikian maka angket minat pemanfaatan internet sebelum simulasi reliabel (dapat dipercaya dan diandalkan)

b. Reliabilitas angket minat setelah simulasi

Hasil analisis reliabilitas angket minat pemanfaatan internet setelah simulasi dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data sebagai berikut

Cronbach's Alpha	N of Items
,852	19

Dari data ini diperoleh koefisien *Alpha Cronbach's* = 0,852 yang berarti $>0,6$, dengan demikian maka angket minat pemanfaatan internet setelah simulasi reliabel (dapat dipercaya dan diandalkan)

c. Reliabilitas angket penyajian simulasi

Hasil analisis reliabilitas angket penyajian simulasi dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
,785	11

Dari data ini diperoleh koefisien *Alpha Cronbach's* = 0,785 yang berarti $>0,6$, dengan demikian maka angket penyajian simulasi reliabel (dapat dipercaya dan diandalkan)

d. Reliabilitas angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi

Hasil analisis reliabilitas angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
,728	7

Dari data ini diperoleh *koefisien Alpha Cronbach's* = 0,728 yang berarti >0,6, dengan demikian maka angket kendala mahasiswa mengikuti simulasi reliabel (dapat dipercaya dan diandalkan)

e. Reliabilitas angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi

Hasil analisis reliabilitas angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi dengan bantuan komputer program *SPSS version 19,0 for window*, diperoleh data sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,781	9

Dari data ini diperoleh *koefisien Alpha Cronbach's* =0,781 yang berarti >0,6, dengan demikian maka angket tanggapan mahasiswa mengikuti simulasi reliabel (dapat dipercaya dan diandalkan)

H. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum proses analisis data, maka perlu dilakukan uji prasyarat terhadap data penelitian. prasyarat analisis yang dimaksud disini meliputi normalitas sebaran dan linieritas hubungan, multikelinearitas dan homogenitas

1. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah skor ubahan (variabel) tertentu mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas distribusi variabel dalam penelitian ini digunakan statistik uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software SPSS ver 19.0 for windows* sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_o : Variabel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_i : Variabel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Kaidah pengujian

Kaidah pengujian yang digunakan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu *H_o* diterima, jika nilai sig. pada tabel lebih besar dari taraf signifikansi (α) yang telah ditentukan, dan *H_o* ditolak, jika nilai sig. pada tabel lebih kecil atau sama dengan taraf signifikansi (α) yang telah ditentukan . Taraf signifikansi dalam penelitian ini ditentukan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$).

c. Hasil Pengujian

Hasil uji normalitas variabel dengan menggunakan statistik uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software* SPSS 19.0 *for windows*, diperoleh hasil sebagai berikut:

1). Normalitas data variabel penyajian simulasi

Tabel 3.11.
Hasil uji normalitas variabel penyajian simulasi

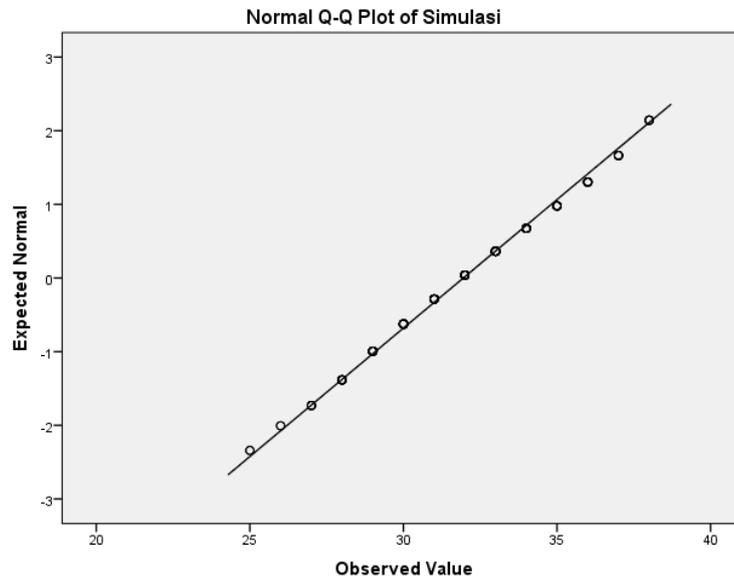
	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Simulasi	,081	155	,014	,983	155	,055

a. Lilliefors Significance Correction

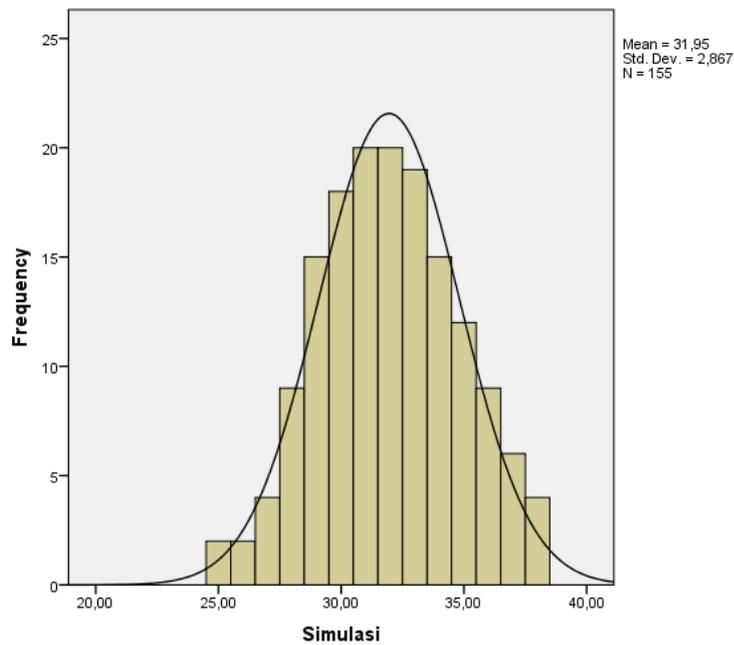
Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* pada variabel penyajian simulasi (X) diperoleh nilai Sig 0,055, data ini berarti lebih besar dari nilai α yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 diterima, yang berarti data variabel penyajian simulasi (X), tersebut mengikuti populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian maka data variabel layak dipakai untuk analisis pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Untuk melengkapi pengujian tersebut dilakukan uji *normality plot*. Pada grafik normal, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila data tersebut menyebar dekat garis lurus dan data mengikuti alur ke kanan atas (Santoso, 2004:99). Grafik *normality plot* dari variabel penyajian simulasi internet seperti berikut:

Gambar: 3.2
Grafik normalitas variabel penyajian simulasi



Gambar 3.3
Histogram normalitas variabel penyajian simulasi



Oleh karena data yang digunakan berdistribusi normal, maka analisis data penelitian dapat menggunakan statistik parametrik untuk pengolahan data selanjutnya.

2). Normalitas data variabel minat pemanfaatan internet

Tabel 3.12.
Hasil uji normalitas variabel minat pemanfaatan internet

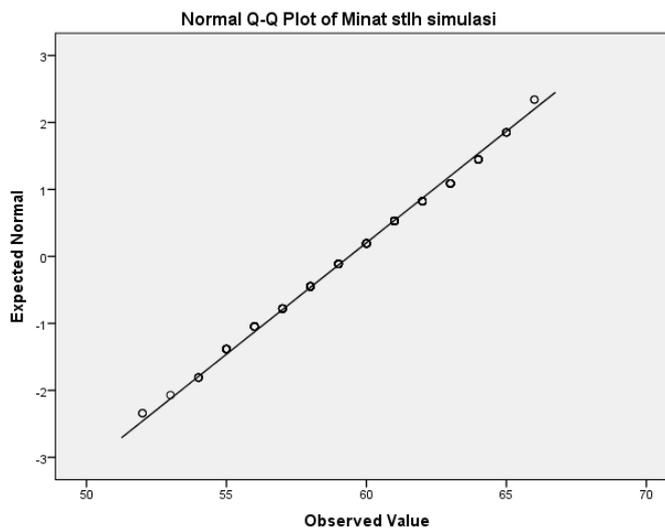
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat stlh simulasi	,071	155	,052	,984	155	,074

a. Lilliefors Significance Correction

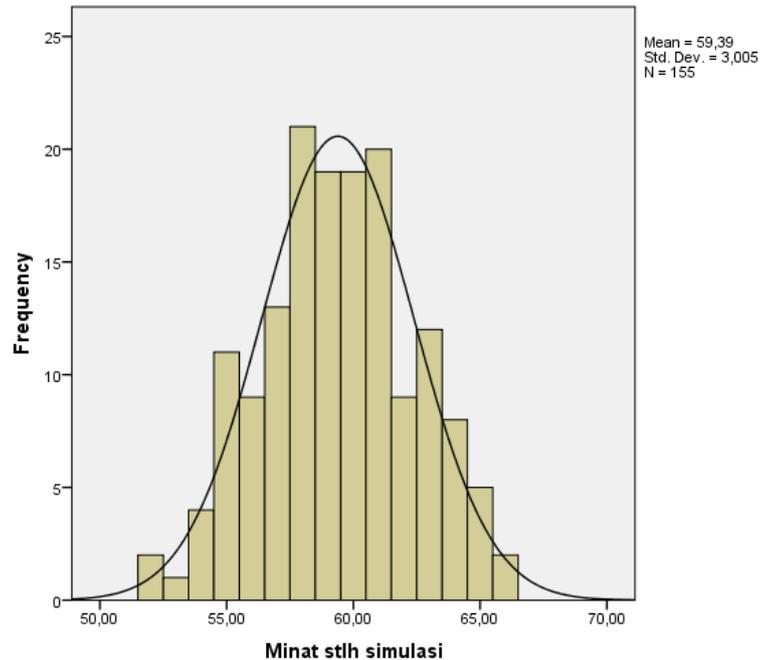
Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* pada variabel minat pemanfaatan internet (Y) diperoleh nilai Sig 0,074, data ini berarti lebih besar dari nilai α yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 diterima, yang berarti data variabel minat pemanfaatan internet (Y), tersebut mengikuti populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian maka data variabel layak dipakai untuk analisis pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Grafik *normality plot* dari variabel minat pemanfaatan internet seperti berikut:

Gambar: 3.4
Grafik Normalitas Variabel minat pemanfaatan internet



Gambar 3.5
Histogram Variabel minat pemanfaatan internet



Oleh karena data yang digunakan berdistribusi normal, maka analisis data penelitian dapat menggunakan statistik parametrik untuk pengolahan data selanjutnya.

2. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui signifikan dan linier tidaknya antara variabel bebas dan variabel terikatnya. Apabila model tersebut signifikan dan linier, maka persamaan tersebut dapat digunakan untuk memprediksi variabel terikatnya.

Untuk perhitungan linieritas ini dilakukan dengan analisis varians (anova) regresi linier sederhana, yang perhitungannya dengan bantuan *software* SPSS ver 19.0 *for windows*.

a. Hipotesis

H_0 : Persamaan garis regresi tidak linear

H_1 : Persamaan garis regresi linear

b. Kaidah Pengujian

Kriteria yang digunakan berdasarkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* yaitu jika nilai sig lebih kecil atau sama dengan nilai taraf signifikansi

(α) yang telah ditentukan, maka H_0 ditolak yang berarti persamaan garis regresi tidak linear, dan jika nilai sig lebih besar dari nilai taraf signifikansi (α) yang telah ditentukan, maka H_0 diterima yang berarti persamaan garis regresi linear. Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$).

c. Hasil Pengujian

Hasil uji linieritas variabel bebas (*independent variable*) dengan variabel terikatnya (*dependent variable*) seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.13.
Uji linieritas hubungan variabel penelitian

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat *	Between	(Combined)	1036,374	13	79,721	31,717	,000
Simulasi	Groups	Linearity	1003,761	1	1003,761	399,351	,000
		Deviation from Linearity	32,612	12	2,718	1,081	,380
	Within Groups		354,401	141	2,513		
	Total		1390,774	154			

d. Keputusan Pengujian

Dari tabel di atas dapat dilihat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat yaitu variabel penyajian simulasi UT online (X) dengan variabel minat pemanfaatan internet (Y) pada *Deviation from Linearity* diperoleh $F = 1,081$ dan nilai Sig 0,380, yang berarti lebih besar dari nilai α yang ditentukan ($\text{sig} > 0,05$), sehingga H_0 diterima yang berarti data variabel penyajian simulasi UT online (X) terhadap variabel minat pemanfaatan internet (Y) adalah linear. Dengan demikian maka data variabel bebas memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis terhadap data penelitian.

4. Homogenitas

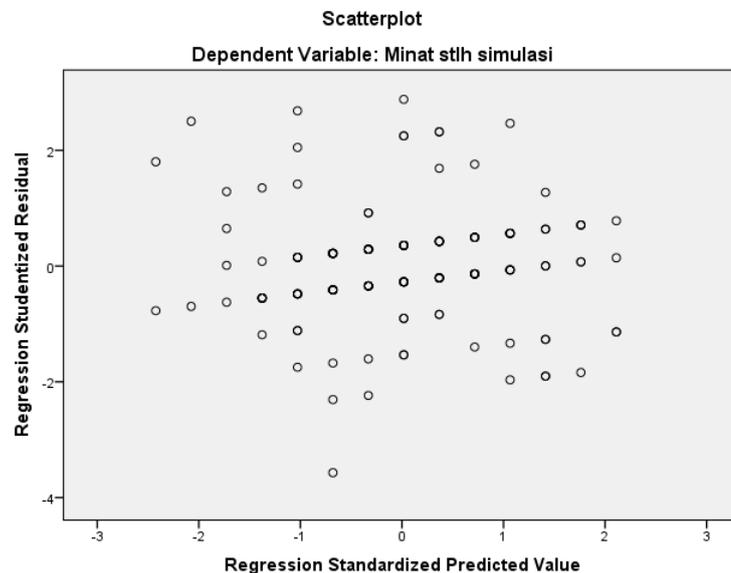
Heterokedastisitas terjadi dalam regresi apabila varian error (e_i) untuk beberapa nilai x tidak konstan atau berubah-ubah. Pendeteksian konstan atau tidaknya varian error konstan dapat dilakukan dengan menggambar grafik antara y

dengan residu $(y - \hat{y})$. Apabila garis yang membatasi sebaran titik-titik relatif paralel maka varian error dikatakan konstan.

Uji Homogenitas dilakukan dengan menggunakan *scatter plot* nilai residual variabel dependen. Pengambilan kesimpulan diketahui dari sebaran plot data. Jika sebaran data tidak mengumpul di satu sudut/ bagian, maka disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas, atau data variabel respon adalah homogen (Santoso, 2001).

Hasil uji Homogenitas dengan menggunakan bantuan *software* SPSS ver.19.0 *for windows*, didapat sebaran plot data sebagai berikut :

Gambar 3.6
Scatterplot Pengujian Homogenitas Variabel Terikat



Berdasarkan plot data di atas, sebaran datanya tidak berkumpul di sudut tertentu, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi persoalan heteroskedastisitas, atau data variabel respon adalah homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa asumsi kehomogenan dapat dipenuhi.

I. Teknik Analisa Data

Untuk mendeskripsikan/ membeberkan data-data secara analistik dalam penelitian ini dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Analisa Deskriptif

Analisa Deskriptif adalah analisa statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

dari responden sebagaimana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Distribusi Frekuensi (f)

Distribusi frekuensi digunakan untuk membuat ringkasan data dalam bentuk tabel dan sekelompok data. Frekuensi didapat dari total nilai yang diperoleh dari kuisioner

b. Mean (x)

Mean diperoleh dengan menjumlahkan seluruh data, kemudian dibagi dengan banyaknya data yang ada. Selanjutnya dilakukan katagorisasi skala skor variabel-variabel penelitian dengan cara mengelompokkan dalam lima katagori dengan menggunakan norma dari Azwar S. (2009:163), yaitu :

- 1) Katagori sangat Baik : $x > M + 1,5SD$
- 2) Katagori baik : $M + 0,5 SD < x < M + 1,5SD$
- 3) Katagori sedang/cukup : $M - 0,5SD < x < M + 0,5 SD$
- 4) Katagori kurang : $M - 1,5SD < x < M - 0,5SD$
- 5) Katagori kurang sekali : $x < M - 1,5 SD$

dimana :

$$M = 0,5 (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$SD = \textit{Standard deviation} (\text{standar deviasi})$$

$$SD = 1/5 (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Setelah dikonversi maka katagori tersebut di atas adalah :

- 1) Katagori sangat Baik : $> 3,4$
- 2) Katagori baik : $2,8 - 3,4$
- 3) Katagori sedang/cukup : $2,2 - 2,8$
- 4) Katagori kurang : $1,6 - 2,2$
- 5) Katagori kurang sekali : $< 1,6$

2. Analisis tingkat keberhasilan simulasi

Untuk mengetahui apakah simulasi UT Online dapat membangkitkan minat pemanfaatan internet mahasiswa atau tidak, dilakukan analisis minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi dan sesudah simulasi dengan uji gain.

Ini dapat dilakukan dengan menghitung indeks gain (gain ternormalisasi) skor minat dengan rumus yang dikembangkan oleh (Meltzer , 2002:1260) sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{Skor setelah} - \text{skor sebelum}}{\text{Skor maximum} - \text{skor sebelum}}$$

Hasil perhitungan indeks gain diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria menurut klasifikasi Meltzer (2002) sebagai berikut:

Tabel: 3.14.
Kriteria index gain

Nilai g	Interpretasi
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 \leq g \leq 0,3$	rendah

3. Uji Korelasi (*correlation test*)

Uji korelasi digunakan untuk melihat seberapa erat hubungan antara variabel satu (V_1) dengan variabel dua (V_2). Dalam penelitian ini uji korelasi digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel simulasi UT Online (X) terhadap variabel minat pemanfaatan internet (Y).

Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik korelasi *Pearson Product Moment*, dengan menggunakan bantuan piranti lunak *statistical program for social sciences (SPSS) versi 19.0 for windows*. Adapun rumus teknik korelasi *Pearson Product Moment* adalah sebagai berikut sebagai berikut (Arikunto, 2010 : 213)

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Setelah diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}), maka untuk menginterpretasikan koefisien korelasi tersebut hasil perhitungan r_{xy} , kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%, dengan interpretasi sebagai berikut:

- 1) Bila r_{xy} hasil perhitungan lebih besar dari r_{tabel} , berarti bahwa hubungan murni antara variabel bebas dan variabel terikatnya adalah positif dan signifikan.
- 2) Bila r_{xy} lebih kecil dari r_{tabel} , berarti bahwa hubungan murni antara variabel bebas dan variabel terikatnya adalah tidak signifikan.

4. Uji Signifikansi (*test of significan*)

Uji signifikansi digunakan untuk mencari makna hubungan variabel bebas (*prediktor*) dengan variabel terikat (*kriterium*), dengan menggunakan uji t-test dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \text{Riduwan, (2004 : 139)}$$

Keterangan :

- t_{hitung} = Nilai t
- r = Nilai Koefisien Korelasi
- n = Jumlah Sampel

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,1$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$). Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan piranti lunak *statistical program for social sciences* (SPSS) versi 19.0 *for windows*. Kriteria untuk menentukan signifikansi hubungan variabel penelitian ini yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai *probabilitas Sig* $< \alpha$, maka H_0 ditolak, artinya koefisien hubungan adalah signifikan.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dikelompokkan dalam 4 tahap, yaitu :

1. Tahap persiapan, yang meliputi penyusunan proposal dan studi pendahuluan.
2. Tahap persiapan, yang meliputi kajian teoritis tentang internet sebagai sumber belajar dan penyusunan instrumen penelitian.
3. Tahap pelaksanaan, yang meliputi penyebaran angket kepada mahasiswa, mengumpulkan hasil angket yang telah diisi dan mengolah data.
4. Tahap pelaporan, meliputi penyusunan laporan hasil penelitian secara keseluruhan.

K. Jadwal Penelitian

Tabel. 3.15.
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Bulan ke:									
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Persiapan	√			-	-	-	-	-	-	
2.	Penyusunan Proposal	√	-	-	-	-	-	-	-	-	
3.	Penulisan Bab I sd Bab V	-	√	√	√	√	√	√	√	-	
4.	Pengumpulan data	-	-	-	-	-	√	-	-	-	
5.	Analisis pengolahan data	-		-	-	-	√	√	-	-	
6.	Penyusunan Laporan	-		-	-	-	-	-	√	√	
7.	Seminar	-	-	-	-	-	-	-	√		
8.	Pengiriman laporan penelitian	-		-	-	-	-	-	-	√	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini diuraikan tentang analisis dan diinterpretasi data yang telah diolah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan. Data yang dianalisis dan diinterpretasikan dalam penelitian ini meliputi data skor angket minat pemanfaatan internet mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti simulasi UT online, dan juga data skor angket kendala dan tanggapan mahasiswa dalam mengikuti simulasi UT online. Berikut ini adalah uraian hasil penelitian dan pembahasan.

A. Hasil Penelitian

1. Minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online

Data yang digunakan untuk mengukur minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 19 komponen/item yang terbagi dalam lima kelompok aspek, yaitu aspek perhatian (*attention*), aspek rasa senang, aspek ketertarikan, aspek kepenasaran (rasa ingin tahu) dan aspek motif, dengan tiap-tiap komponen/item memiliki rentang penilaian 1 sampai dengan 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu: SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1

Deskripsi data hasil penelitian terhadap minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel dan histogram berikut ini:

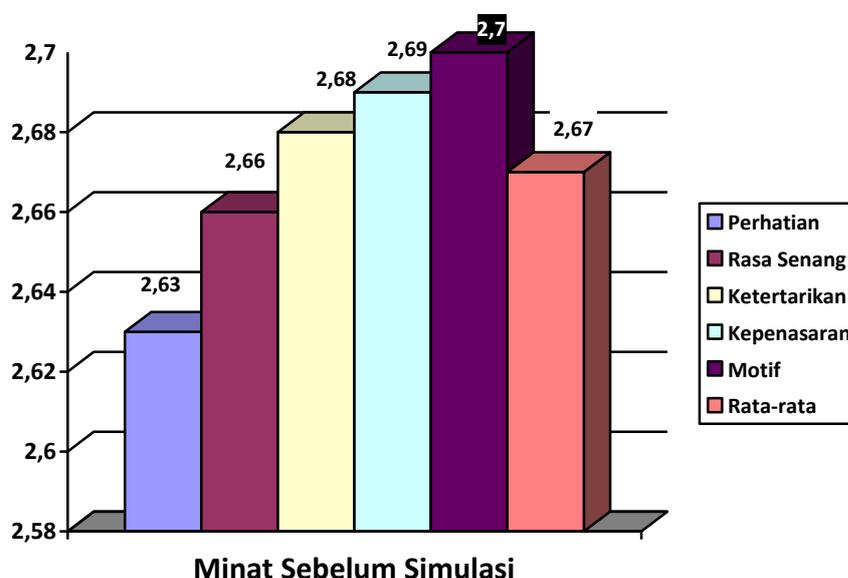
Tabel 4.1
Data minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online

No	Aspek	Jawaban Responden			Hasil Hitung		
		Opsi	Freq	%	Mean	STD	Kriteria
1.	Perhatian (<i>attention</i>)	SS	37	5,97	2,63	0,60	C
		S	315	50,81			
		TS	268	43,22			
		STS	0	0,0			
2.	Rasa senang	SS	27	4,35	2,66	0,60	C
		S	353	56,93			
		TS	240	38,70			
		STS	0	0,0			
3.	Ketertarikan	SS	55	7,09	2,68	0,60	C

		S	420	54,19			
		TS	300	38,70			
		STS	0	0,0			
4.	Kepenasaran (rasa ingin tahu)	SS	28	9,03	2,69	0,60	C
		S	252	81,29			
		TS	185	39,78			
		STS	0	0,0			
5.	Motif	SS	30	6,45	2,70	0,60	C
		S	267	57,41			
		TS	168	36,12			
		STS	0	0,0			
Rata-rata total					2,67	0,60	C

Berdasarkan tabel data variabel minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online yang telah diperoleh dari penelitian ini, dapat digambarkan Histogram sebagai berikut:

Gambar 4.1
Histogram minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online



Berdasarkan deskripsi data dari tabel dan gambar di atas, dan kriteria penentuan klasifikasi rata-rata/mean: sangat kurang $< (M - 1,5 S)$, $(M - 1,5 S) <$ kurang $< (M - 0,5 S)$, $(M - 0,5 S) <$ sedang $< (M + 0,5 S)$, $(M + 0,5 S) <$ baik $< (M + 1,5 S)$, sangat baik $> (M + 1,5 S)$, maka dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa dalam pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT Online

berada dalam katagori sedang, dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,67 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5.

Dari perolehan skor tiap-tiap aspek minat pemanfaatan internet sebelum simulasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek perhatian (*attention*): secara umum berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,63 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas perhatian pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada empat indikator, yaitu: (a) sudah memiliki laptop/computer dan modem, (b) sudah sering membuka internet sebagai sumber belajar, (c) sudah terbiasa membawa modem dan laptop untuk dapat membuka internet setiap saat, dan (d) selalu menjaga pulsa modem terisi.
- b. Aspek rasa senang, secara umum berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,66 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas rasa senang pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada empat indikator, yaitu: (a) sudah menyenangi internet karena dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, (b) menyenangi internet karena dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, (c) sudah menggemari internet karena dapat melakukan komunikasi interaktif dengan orang lain, dan (d) sudah menyenangi pemanfaatan internet karena dapat mengakses informasi yang *up to date*.
- c. Aspek ketertarikan secara umum berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,68 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas ketertarikan pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada tiga indikator, yaitu: (a) pemanfaatan internet, (b) sudah tertarik internet karena merupakan lautan informasi, dan (c) sudah tertarik untuk browsing, resourcing, searching, email, millis melalui internet.
- d. Aspek kepenasaran (rasa ingin tahu), secara umum berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,69 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 4. Penentuan tingkat kualitas kepenasaran (rasa ingin tahu) pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada dua indikator, yaitu: (a) sudah merasa ingin mengetahui cara mendownload internet dengan cepat, dan (b) merasa penasaran untuk mencoba aplikasi-aplikasi program pada internet.

- e. Aspek motif, secara umum berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,70 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 4. Penentuan tingkat kualitas motif pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada dua indikator, yaitu: (a) sudah terdorong memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan (b) sudah terdorong membuka internet untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan sehingga lebih percaya diri.

2. Minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online

Data yang digunakan untuk mengukur minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 19 komponen/ item yang terbagi dalam lima kelompok aspek, yaitu aspek perhatian (*attention*), aspek rasa senang, aspek ketertarikan, aspek kepenasaran (rasa ingin tahu) dan aspek motif, dengan tiap-tiap komponen/ item memiliki rentang penilaian 1 sampai dengan 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu: SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1

Deskripsi data hasil penelitian terhadap minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel dan histogram berikut ini:

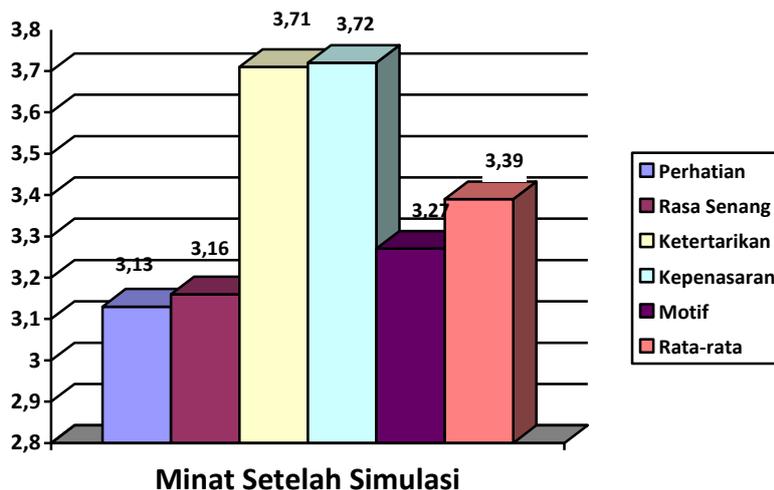
Tabel 4.2
Data variabel pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online

No	Aspek	Jawaban Responden			Hasil Hitung		
		Opsi	Freq	%	Mean	STD	Kriteria
1.	Perhatian (<i>attention</i>)	SS	137	22,09	3,13	0,60	B
		S	429	69,19			
		TS	54	8,70			
		STS	0	0,0			
2.	Rasa senang	SS	189	30,48	3,16	0,60	B
		S	340	54,83			
		TS	91	14,67			
		STS	0	0,0			
3.	Ketertarikan	SS	554	71,48	3,71	0,60	A
		S	1214	27,61			
		TS	7	0,90			
		STS	0	0,0			
4.	Kepenasaran	SS	285	61,29	3,72	0,60	A

	(rasa ingin tahu)	S	159	34,19			
		TS	21	4,51			
		STS	0	0,0			
5.	Motif	SS	131	28,17	3,27	0,60	B
		S	334	71,82			
		TS	0	0,0			
		STS	0	0,0			
Rata-rata total					3,39	0,60	B

Berdasarkan tabel data variabel minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online yang telah diperoleh dari penelitian ini, dapat digambarkan Histogram sebagai berikut:

Gambar 4.2
Histogram minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online



Berdasarkan deskripsi data dari tabel dan gambar di atas, dan kriteria penentuan klasifikasi rata-rata/*mean*: sangat kurang $< (M - 1,5 S)$, $(M - 1,5 S) <$ kurang $< (M - 0,5 S)$, $(M - 0,5 S) <$ sedang $< (M + 0,5 S)$, $(M + 0,5 S) <$ baik $< (M + 1,5 S)$, sangat baik $> (M + 1,5 S)$, maka dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa dalam pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT Online berada dalam katagori baik, dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,39 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5.

Sedangkan pembahasan dari perolehan skor tiap-tiap aspek minat pemanfaatan internet setelah simulasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aspek perhatian (*attention*): secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,13 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas perhatian pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada empat indikator, yaitu: (a) akan membeli modem dan laptop/komputer yang berkualitas, (b) akan melengkapi laptop/computer dengan program-program yang dapat mendukung untuk mengakses internet, (c) akan berlangganan warnet untuk keperluan study saya, dan (d) akan membuka internet setiap hari untuk mencari pemecahan masalah mata kuliah yang saya hadapi.
- b. Aspek rasa senang, secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,16 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas rasa senang pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada empat indikator, yaitu: (a) senang dengan tutorial karena waktunya fleksibel, (b) senang dengan sistem ujian online karena jawabannya langsung bisa diketahui, (c) senang dengan *dry lab* UT karena dapat mengurangi resiko, dan (d) saya senang dengan *digital library* UT karena dapat diakses setiap saat.
- c. Aspek ketertarikan secara umum berada pada katagori sangat baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,71 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas ketertarikan pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada lima indikator, yaitu: (a) tertarik dengan tuton karena mempunyai kontibusi nilai 50 % pada nilai akhir mata kuliah, (b) tertarik dengan sistem ujian online karena dapat mempercepat kelulusan mata kuliah, (c) tertarik dengan ebookstore karena dapat mempermudah belanja buku, (d) tertarik dengan drylab UT karena lebih praktis dan efisien, dan (e) tertarik dengan digital library UT karena lebih efisien.
- d. Aspek kepenasaran (rasa ingin tahu), secara umum berada pada katagori sangat baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,72 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas kepenasaran (rasa ingin tahu) pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada dua indikator, yaitu: (a) penasaran untuk mencoba browsing, resourcing, searching, email, millis di internet berkaitan dengan materi mata kuliah, dan (b) penasaran untuk membuka menu-menu UT Online yang belum sempat di tampilkan oleh instruktur.

- e. Aspek motif, secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,27 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan tingkat kualitas motif pemanfaatan internet dalam penelitian ini didasarkan pada dua indikator, yaitu: (a) terdorong untuk membuka menu-menu UT Online sebagai sumber belajar di Web UT, dan (b) terdorong untuk mengikuti tutorial online

3. Penyajian simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ-UT Bandung

Data yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penyajian simulasi UT Online dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 11 komponen/item, dengan tiap-tiap komponen/item memiliki rentang penilaian 1 sampai dengan 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu: SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1.

Penentuan tingkat respon mahasiswa terhadap penyajian simulasi UT Online dalam penelitian ini didasarkan pada sebelas indikator dalam penyajian simulasi UT online, yaitu: (a) Instruktur menyampaikan tujuan simulasi dengan jelas, (b) Instruktur menarik perhatian dan membangkitkan motivasi dengan baik, (c) Instruktur menyampaikan lingkup materi penyajian, (d) Instruktur menggunakan strategi penyajian yang relevan, (e) Instruktur menggunakan media yang relevan, laptop, infokus, layar monitor, hand out, video, (f) Instruktur memberikan penguatan, (g) Instruktur memberikan kesempatan bertanya, (h) Instruktur memberi kesempatan kepada peserta untuk mencoba simulasi UT online, (i) Instruktur menyimpulkan materi penyajian, (j) Instruktur memberi pemantapan materi yang disajikan, (k) Instruktur memberi tugas untuk membuka UT online di rumah.

Deskripsi data hasil penelitian terhadap tingkat keberhasilan simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel dan histogram berikut ini:

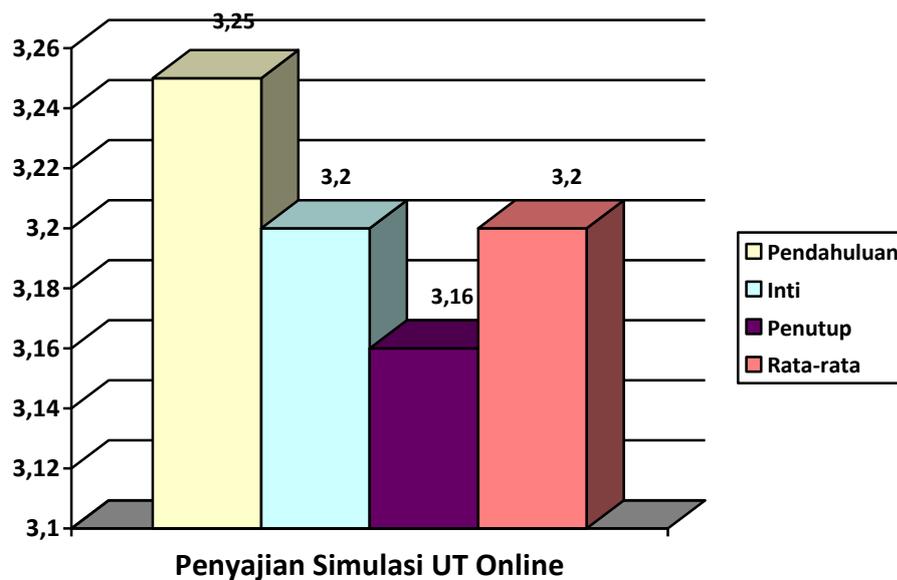
Tabel 4.3
Data variabel tingkat keberhasilan penyajian simulasi UT Online

No	Aspek	Jawaban Responden			Hasil Hitung		
		Opsi	Freq	%	Mean	STD	Kriteria
1.	Pendahuluan	SS	149	32	3,25	0,60	B
		S	286	61,5			
		TS	30	6,5			
		STS	0				
2.	Inti	SS	162	20,9	3,2	0,60	B

		S	583	75,2			
		TS	30	3,87			
		STS	0	0			
3.	Penutup	SS	87	18,7	3,16	0,60	B
		S	367	78,9			
		TS	11	2,36			
		STS	0	0			
Rata-rata total					3,20	0,60	B

Berdasarkan tabel data variabel tingkat keberhasilan simulasi UT Online yang telah diperoleh dari penelitian ini, dapat digambarkan Histogram sebagai berikut.

Gambar 4.3
Histogram penyajian simulasi UT Online



Berdasarkan deskripsi data dari tabel dan gambar di atas, dan kriteria penentuan klasifikasi rata-rata/*mean*: sangat kurang $< (M - 1,5 S)$, $(M - 1,5 S) <$ kurang $< (M - 0,5 S)$, $(M - 0,5 S) <$ sedang $< (M + 0,5 S)$, $(M + 0,5 S) <$ baik $< (M + 1,5 S)$, sangat baik $> (M + 1,5 S)$, maka dapat disimpulkan bahwa respon mahasiswa terhadap penyajian simulasi UT Online berada dalam katagori baik, dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,20 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5.

Sedangkan pembahasan dari perolehan skor tiap-tiap aspek penyajian simulasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aspek Pendahuluan : secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,25 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan kualitas kegiatan pendahuluan dalam penelitian ini didasarkan pada tiga indikator, yaitu: (a) Instruktur menyampaikan tujuan simulasi dengan jelas, (b) Instruktur menarik perhatian dan membangkitkan motivasi dengan baik, (c) Instruktur menyampaikan lingkup materi penyajian.

b. Aspek Inti, secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,20 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan kualitas kegiatan inti ini didasarkan pada lima indikator, yaitu: (a) Instruktur menggunakan strategi penyajian yang relevan (b) Instruktur menggunakan media yang relevan : laptop, infokus, layar monitor, hand out, video, (c) Instruktur memberikan penguatan (d) Instruktur memberikan kesempatan bertanya, (e) Instruktur memberi kesempatan kepada peserta untuk mencoba simulasi UT online.

c. Aspek Penutup secara umum berada pada katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,16 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Penentuan kualitas kegiatan penutup dalam penelitian ini didasarkan pada tiga indikator, yaitu: (a) Instruktur menyimpulkan materi penyajian, (b) Instruktur memberi pemantapan materi yang disajikan, (c) Instruktur memberi tugas untuk membuka UT online di rumah.

4. Kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB

UPBJJ-UT Bandung

Data yang digunakan untuk mengukur tingkat kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online pada kegiatan OSMB UPBJJ- UT Bandung dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 7 komponen/item, dengan tiap-tiap komponen/item memiliki rentang penilaian 1 sampai dengan 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket yang digunakan untuk mengukur tingkat kendala ini menggunakan pernyataan negatif, sehingga penentuan bobot penilaian, yaitu: SS = 1; S = 2; TS = 3; dan STS = 3.

Penentuan tingkat respon mahasiswa terhadap kendala dalam mengikuti

simulasi UT Online pada kegiatan OSMB UPBJJ-UT Bandung didasarkan pada tujuh indikator, yaitu: (a) materi simulasi tidak praktis dan aplikatif, (b) instruktur menyajikan materi tidak jelas, (c) sarana pendukung yang tersedia tidak memadai, (d) instruktur menyajikan materi kurang menarik, (e) instruktur tidak menyediakan waktu kepada peserta untuk mencoba simulasi ut online, (f) materi simulasi tidak dikemas menarik, dan (g) peserta simulasi tidak memperoleh bimbingan dari para instruktur.

Deskripsi data hasil penelitian terhadap tingkat kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Data variabel tingkat kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online

No	Aspek	Jawaban Responden			Hasil Hitung		
		Opsi	Freq	%	Mean	STD	Kriteria
1.	Kendala mengikuti simulasi UT Online	STS	19	1,8	2,75	0,60	C
		TS	779	71,8			
		S	287	26,5			
		SS	0	0,0			
		Total			2,75	0,60	C

Berdasarkan deskripsi data dari tabel di atas, dan berdasarkan kriteria penentuan klasifikasi rata-rata/*mean*: sangat kurang $< (M - 1,5 S)$, $(M - 1,5 S) <$ kurang $< (M - 0,5 S)$, $(M - 0,5 S) <$ sedang $< (M + 0,5 S)$, $(M + 0,5 S) <$ baik $< (M + 1,5 S)$, sangat baik $> (M + 1,5 S)$, maka dapat disimpulkan bahwa respon mahasiswa terhadap tingkat kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online berada dalam katagori sedang, dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,75 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5.

5. Tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ-UT Bandung

Data yang digunakan untuk mengukur tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari sembilan komponen/item, dengan tiap-tiap komponen/item memiliki rentang penilaian 1 sampai dengan 4, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), dengan bobot penilaian, yaitu: SS = 4; S = 3; TS = 2; dan STS = 1.

Penentuan tingkat tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung dalam penelitian ini didasarkan pada sembilan indikator, yaitu: (a) penyajian simulasi sangat menarik, (b) penyajian simulasi menimbulkan rasa senang, (c) penyajian simulasi memunculkan dorongan untuk memanfaatkan internet, (d) penyajian simulasi menimbulkan rasa kepenasaran untuk memanfaatkan internet, (e) pelaksanaan simulasi sangat memuaskan, (f) materi simulasi dikemas dengan cukup menarik, (g) materi simulasi sesuai dengan kebutuhan study mahasiswa, (h) kegiatan simulasi memberikan pengalaman yang sangat berharga, dan (i) peserta mengikuti simulasi dengan antusiasme.

Deskripsi data hasil penelitian terhadap tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5

Data variabel tanggapan mahasiswa terhadap simulasi UT Online

No	Aspek	Jawaban Responden			Hasil Hitung		
		Opsi	Freq	%	Mean	STD	Kriteria
1.	Tanggapan terhadap simulasi UT Online	SS	23	1,6	2,92	0,60	B
		S	1236	88,6			
		TS	136	9,7			
		STS	0	0,0			
		Total			2,92	0,60	B

Berdasarkan deskripsi data di atas, dan kriteria penentuan klasifikasi *mean*: sangat kurang $< (M - 1,5 S)$, $(M - 1,5 S) <$ kurang $< (M - 0,5 S)$, $(M - 0,5 S) <$ sedang $< (M + 0,5 S)$, $(M + 0,5 S) <$ baik $< (M + 1,5 S)$, sangat baik $> (M + 1,5 S)$, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online berada dalam kategori baik, dengan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,92 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5.

B. Pengujian Data Penelitian

1. Uji N-gain minat pemanfaatan internet sebelum dan setelah simulasi

Untuk mengetahui sejauhmana peningkatan minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi UT Online dan sesudah simulasi UT Online dilakukan uji *gain*, dan selanjutnya hasil perhitungan diinterpretasikan dengan

menggunakan kriteria index gain ternormalisasi (N-gain) menurut klasifikasi Meltzer (2002) sebagai berikut:

Tabel: 4.6. Kriteria index gain

Nilai g	Interpretasi
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 \leq g \leq 0,3$	rendah

Deskripsi data hasil penelitian terhadap peningkatan minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi UT Online dan sesudah simulasi UT Online dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7

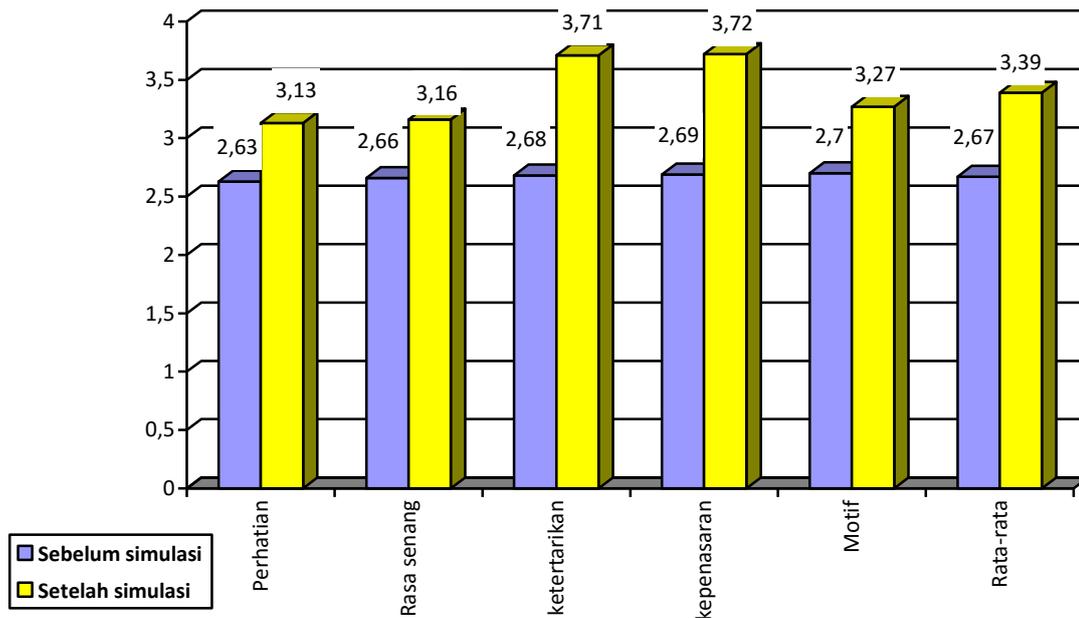
Data tingkat minat mahasiswa memanfaatkan internet

NO	Komponen	Mean skor		Skor Max Seharusnya	Nilai N-gain	Interpretasi
		Sebelum	Setelah			
1	Perhatian	2,63	3,13	4,00	0,36	sedang
2	Rasa Senang	2,66	3,16		0,37	sedang
3	Ketertarikan	2,68	3,71		0,78	tinggi
4	Rasa ingin tahu	2,69	3,72		0,78	tinggi
5	Motif	2,70	3,27		0,43	sedang
	Rata-rata	2,67	3,39	4,00	0,54	sedang

Dari tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi UT Online dan sesudah simulasi UT Online terjadi peningkatan skor gain sebesar 0,72, yaitu dari 2,67 ke 3,39. Dari analisis uji gain diperoleh nilai N-gain (gain ternormalisasi) sebesar 0,54, dan berdasarkan interpretasi dengan indeks gain ternormalisasi menurut klasifikasi Meltzer (2002), maka dapat disimpulkan kenaikan minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi UT Online dan sesudah simulasi UT Online berada dalam katagori sedang.

Perbandingan tingkat kenaikan minat mahasiswa memanfaatkan internet antara sebelum simulasi UT Online dan sesudah simulasi UT Online dapat digambarkan seperti pada gambar grafik berikut :

Gambar 4.4
Perbandingan tingkat kenaikan minat pemanfaatan internet



2. Uji Korelasi (*correlation test*)

Untuk melihat seberapa erat hubungan antara variabel satu (V_1) dengan variabel dua (V_2), dilakukan uji korelasi. Dalam penelitian ini uji korelasi digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel simulasi UT Online (X) terhadap variabel minat pemanfaatan internet (Y).

Uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik korelasi *Pearson Product Moment*, dengan menggunakan bantuan piranti lunak *statistical program for social sciences (SPSS) versi 19.0 for windows*.

Rangkuman hasil analisis ini dapat dilihat seperti tabel berikut, sedangkan analisis lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.8

Rangkuman hasil analisis korelasi parsial variabel X terhadap Y

Correlations

		Minat Internet	Simulasi Online
Minat Internet	<i>Pearson Correlation</i>	1	,848**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		,000
	<i>N</i>	155	155
Simulasi Online	<i>Pearson Correlation</i>	,848**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	,000	
	<i>N</i>	155	155

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa korelasi murni antara simulasi UT Online (X) dengan minat pemanfaatan internet (Y) adalah $r_{xy} = 0,848$. Nilai koefisien korelasi ini lebih besar dari nilai r_{tabel} *product moment*, yaitu pada $N = 155$, $r_{95\%} = 0,159$ dan $r_{99\%} = 0,210$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan murni antara variabel bebas dan variabel terikatnya adalah positif, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa variabel simulasi UT Online memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap minat pemanfaatan internet pada taraf signifikan 95% maupun 99%.

Untuk menentukan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat ditentukan berdasarkan nilai koefisien determinasi (sumbangan efektif).

Hasil analisis regresi linear sederhana antara variabel simulasi UT Online dengan minat pemanfaatan internet, dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 19,0 for window* seperti terlihat pada tabel:

Tabel 4.9

Rangkuman analisis simulasi UT Online dengan minat pemanfaatan internet

Model Summary

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,848 ^a	,719	,717	1,59774

a. Predictors: (Constant), Simulasi Online

b. Dependent Variable: Minat Internet

ANOVA^b

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1 <i>Regression</i>	1000,202	1	1000,202	391,812	,000 ^a

<i>Residual</i>	390,572	153	2,553		
<i>Total</i>	1390,774	154			

a. Predictors: (Constant), Simulasi Online

b. Dependent Variable: Minat Internet

Dari tabel *model Summary* diperoleh koefisien determinasi variabel simulasi UT Online dengan minat pemanfaatan internet (R^2) = 0,719, hal ini berarti bahwa secara parsial skor simulasi UT Online memberikan sumbangan efektif sebesar 71,9% terhadap peningkatan minat pemanfaatan internet.

Selanjutnya dari hasil tabel Anova diperoleh $F_{hitung} = 391,812$, dan $Sig = 0,000$, dengan demikian maka H_0 ditolak, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan simulasi UT Online terhadap minat mahasiswa memanfaatkan internet.

4. Uji Signifikansi (*test of signifikan*)

Untuk mengetahui makna hubungan variabel bebas (*prediktor*), yaitu variabel simulasi UT Online dengan variabel terikat (*kriterium*), yaitu minat pemanfaatan internet, dilakukan analisis uji t-test. Pengujian dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 19,0 for window.

Kriteria untuk menentukan signifikansi hubungan variabel penelitian ini yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig < \alpha$, maka H_0 ditolak, artinya koefisien hubungan adalah signifikan.

Rangkuman hasil analisis uji t-test terhadap hubungan simulasi UT Online dengan variabel minat pemanfaatan internet dalam penelitian ini dapat dilihat seperti tabel berikut, sedangkan analisis lengkapnya dapat dilihat pada lampiran

Tabel 4.10
Rangkuman hasil analisis uji t-test

Coefficients^a						
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	30,985	1,441		21,509	,000
	Simulasi Online	,889	,045	,848	19,794	,000

a. Dependent Variable: Minat Internet

Dari tabel *Coefisients* di atas diperoleh $t_{hitung} = 21,509$ dan nilai probabilitas (sig.)=0,000. Sedangkan dari tabel distribusi t dengan db = 153 pada taraf signifikan 0,05% ($t_{0,95}$) didapatkan $t_{tabel} = 1,66$, dengan demikian maka $t_{hitung} (21,509) > t_{tabel} (1,66)$, dan nilai probabilitas $Sig < \alpha$, yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan.

Dari tabel *Coefficients* diatas juga diperoleh konstanta (a) = 30,985, koefisien arah regresi b = 0, 889. Berdasarkan koefisien regresi ini, maka dapat dibuat persamaan regresi:

$$Y = a + b.X$$
$$Y = 30,985 + 0, 889.X$$

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada uraian ini disajikan pembahasan hasil analisis deskripsi data dan pengujian data penelitian. Pembahasan ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT online

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada mahasiswa baru tentang minat pemanfaatan internet (tabel 4.1) sebelum mengikuti simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung, diperoleh suatu gambaran bahwa minat pemanfaatan internet mahasiswa termasuk pada katagori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,67 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Hal ini menunjukkan bahwa minat pemanfaatan internet pada mahasiswa sebelum mengikuti simulasi UT online masih berada pada kategori sedang. Dari penelaahan pada butir angket diperoleh gambaran bahwa kepemilikan laptop/komputer dan modem, kebiasaan membawa modem dan laptop untuk dapat membuka internet setiap saat, dan tertarik internet karena dapat diakses lebih cepat berada dalam level sedang, yaitu dengan rata-rata skor sebesar 2,24; 2,59 dan 2,57.

Melihat kondisi minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet masih berada pada kategori sedang, maka kiranya perlu adanya upaya membangkitkan minat mahasiswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar melalui berbagai kegiatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam membangkitkan minat mahasiswa memanfaatkan internet adalah melalui simulasi UT Online kepada mahasiswa baru pada saat acara orientasi studi mahasiswa baru. Dengan diberikannya simulasi UT Online ini sangat memungkinkan minat mahasiswa untuk

memanfaatkan internet menjadi tumbuh. Hal ini bisa terjadi karena melalui simulasi UT Online ini dilakukan peragaan atau demonstrasi dari intruktur ICT dan kemudian adanya eksperimen dari peserta OSMB.

2. Minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT online

Pelaksanaan simulasi UT Online yang diberikan kepada mahasiswa baru pada saat acara orientasi studi mahasiswa baru, memfokuskan pada bentuk kegiatan pengenalan ke UT - an dan kegiatan pengenalan, peragaan dan demonstrasi UT online, serta diikuti eksperimen dari peserta untuk memanfaatkan internet dengan mengakses UT online, misalnya tutorial online, ujian online, materi pengayaan mata kuliah, dry lab, dan perpustakaan digital. Dengan simulasi ini mahasiswa bangkit minatnya terhadap pemanfaatan internet, ini ditunjukkan dengan mahasiswa merasa tertarik dan muncul rasa ingin tahu (kepenasaran) atau muncul kemauan untuk mencoba memanfaatkan internetm mengakses program-program yang dirancang UT secara online.

Dengan demikian, simulasi UT Online merupakan upaya untuk mengenalkan, memperagakan dan mendemonstrasikan serta eksperimen dari peserta untuk memanfaatkan internet dalam mengakses program-program UT secara online, dengan harapan dapat lebih meningkatkan minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil analisis data angket minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet setelah mengikuti kegiatan simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung (tabel 4.2), diperoleh gambaran hasil peningkatan skor yang cukup signifikan. Berikut ini ditampilkan perbandingan skor minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet sebelum dan setelah mengikuti kegiatan simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung.

Tabel 4.11
Data perbandingan minat mahasiswa memanfaatkan internet sebelum dan setelah mengikuti simulasi UT online

Aspek	Hasil Hitung			
	Sebelum	Setelah	Naik	Katagori
Perhatian	2,63	3,13	0,5	positip
Rasa Senang	2,66	3,16	0,5	positip
Ketertarikan	2,68	3,71	1,03	positip

Rasa ingin tahu	2,69	3,72	1,03	positip
Motif	2,70	3,27	0,57	positip
Rata-rata	2,67	3,39	0,72	positip

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hitung pada saat sebelum simulasi adalah 2,67, sedangkan nilai rata-rata setelah simulasi adalah 3,39. Jadi, dapat dikatakan bahwa minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet setelah mengikuti kegiatan simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung mengalami peningkatan dengan skor gain sebesar 0,72. Setelah melalui uji gain diperoleh nilai N-gain (gain ternormalisasi) sebesar 0,54, yang berarti terjadi peningkatan minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet yaitu pada kategori sedang. Peningkatan minat pemanfaatan internet pada mahasiswa baru UT ini terjadi antara lain karena internet memiliki daya tarik yang luar biasa. Daya tarik itu antara lain tutorial online memberikan kontribusi pada nilai akhir mata kuliah sebesar 30%, dapat diakses kapan dan dimana saja. Ujian online dilakukan sebulan setelah ujian tulis, yang artinya bisa mempercepat kelulusan. Dry lab dapat memberikan gambaran pelaksanaan praktikum sebelum melakukan praktikum yang sebenarnya. Materi pengayaan mata kuliah dapat diakses setiap saat, yang dapat dimanfaatkan untuk memantapkan penguasaan materi pada mata kuliah yang sedang ditempuh.

3. Pelaksanaan simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada mahasiswa baru dalam mengikuti simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung, tentang kegiatan simulasi UT online (tabel 4.3), diperoleh suatu gambaran bahwa penilaian mahasiswa terhadap pelaksanaan kegiatan simulasi UT online yaitu pada kategori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,19 dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Ini berarti bahwa dalam pelaksanaan simulasi UT online penyaji atau instruktur dapat menunjukkan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dengan baik.

4. Kendala mahasiswa mengikuti simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB UPBJJ- UT Bandung

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada mahasiswa baru dalam mengikuti simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung pada masa registrasi 2012.2, tentang kendala-kendala yang dialami mahasiswa dalam mengikuti kegiatan simulasi UT online (tabel 4.4), diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,75 yaitu pada katagori sedang dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Ini artinya bahwa mahasiswa dalam mengikuti simulasi UT online mengalami kendala dalam katagori sedang. Berdasarkan data angket kendala-kendala tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Pernyataan instruktur kurang menyediakan waktu kepada peserta untuk mencoba simulasi UT online diperoleh skor 2,03 yaitu pada katagori kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa menurut persepsi mahasiswa, mereka merasa kurang puas karena waktu yang disediakan oleh intruktur agar mahasiswa untuk mencoba simulasi dirasa tidak memadai. Dengan diperoleh informasi ini, kiranya dapat dijadikan masukan bagi panitia dan intruktur kegiatan simulasi UT online pada periode mendatang untuk melakukan pembenahan dan peningkatan.
- b. Peserta simulasi tidak memperoleh bimbingan dari para instruktur diperoleh skor 2,12 dalam katagori kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa menurut persepsi mahasiswa, instruktur simulasi belum mampu memberikan bimbingan yang memadai dan memuaskan kepada peserta simulasi.
- c. Untuk lima instrumen yang lain, yaitu (a) materi simulasi tidak praktis dan aplikatif, (b) instruktur menyajikan materi tidak jelas, (c) sarana pendukung yang tersedia tidak memadai, (d) instruktur menyajikan materi kurang menarik, dan (e) materi simulasi tidak dikemas menarik, berada dalam katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) berkisar dari 3,01 sampai dengan 3,03.

5. Tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan simulasi UT Online dalam OSMB UPBJJ-UT Bandung

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada mahasiswa baru dalam mengikuti simulasi UT online pada OSMB UPBJJ-UT Bandung, tentang tanggapan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan simulasi UT online (tabel 4.5), diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,92 yaitu pada katagori baik dalam rentang penilaian 1 sampai dengan 5. Hal ini menunjukkan suatu

gambaran bahwa mahasiswa memberikan tanggapan yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan simulasi UT online tersebut.

Berdasarkan data angket tanggapan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Pernyataan penyajian simulasi sangat menarik ternyata diperoleh skor 2,16 yang berarti termasuk pada katagori kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa menurut persepsi mahasiswa, penyajian materi simulasi oleh instruktur dinilai kurang menarik. Dengan data ini dapat dijadikan masukan bagi panitia dan intruktur kegiatan simulasi UT online pada periode mendatang untuk melakukan pembenahan dan peningkatan.
- b. Untuk delapan instrumen yang lain, yaitu (a) penyajian simulasi menimbulkan rasa senang, (b) penyajian simulasi memunculkan dorongan untuk memanfaatkan internet, (c) penyajian simulasi menimbulkan rasa kepenasaran untuk memanfaatkan internet, (d) pelaksanaan simulasi sangat memuaskan, (e) materi simulasi dikemas dengan cukup menarik, (f) materi simulasi sesuai dengan kebutuhan study mahasiswa, (g) kegiatan simulasi memberikan pengalaman yang sangat berharga, dan (h) peserta mengikuti simulasi dengan antusiasme, berada dalam katagori baik dengan nilai rata-rata (*mean*) berkisar dari 2,98 sampai dengan 3,03.

6. Hubungan simulasi UT Online dan minat mahasiswa memanfaatkan internet

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB UPBJJ-UT Bandung dapat membangkitkan minat pemanfaatan internet mahasiswa.

Hasil uji data penelitian dengan analisis statistik korelasi *Pearson Product Moment*, diperoleh nilai koefisien $r_{xy} = 0,848$, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif pelaksanaan kegiatan simulasi UT Online dengan minat pemanfaatan internet. Koefisien determinasi (R^2) = 0,719, hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan simulasi UT Online memberikan sumbangan efektif sebesar 71,9% terhadap minat pemanfaatan internet.

Selanjutnya hasil uji keberartian/ signifikansi koefisien diperoleh nilai $t_{hitung} = 21,509$, dan nilai probabilitas (sig.) = 0,000, dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan nilai probabilitas $\text{Sig} < \alpha$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat diinterpretasikan

bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB UPBJJ-UT Bandung terdapat hubungan yang signifikan terhadap minat pemanfaatan internet oleh kalangan mahasiswa.

Dengan ditemukan adanya hubungan seperti tersebut di atas, maka hal ini dapat dijadikan acuan bahwa minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dapat membantu terhadap proses pembelajaran yang dilakukan mahasiswa Universitas Terbuka. Melalui kegiatan simulasi UT Online, instruktur memperkenalkan dan sekaligus memberikan pelatihan (*training*) kepada mahasiswa baru terhadap program-program UT yang dapat diakses secara online, misalnya tutorial online, ujian online, materi pengayaan mata kuliah, dry lab, guru pintar online, dan perpustakaan digital. Sehingga diperoleh suatu gambaran bahwa upaya untuk meningkatkan minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar banyak ditentukan oleh keberhasilan instruktur dalam mengenalkan, menyajikan dan melatih mahasiswa baru melalui kegiatan simulasi UT Online dalam mengakses program program UT yang dapat diakses secara online.

Selanjutnya hasil analisis statistik juga menunjukkan bahwa harga konstanta $(a) = 30,985$, koefisien arah regresi $b = 0,889$. Berdasarkan koefisien regresi ini, maka dapat dibuat persamaan regresi:

$$Y = a + b.X$$
$$Y = 30,985 + 0,889.X$$

Dengan persamaan garis regresi ini, maka variabel simulasi UT Online dapat digunakan untuk memprediksi minat pemanfaatan internet, yaitu:

- a. Konstanta = 30,985. Hal ini berarti jika variabel simulasi UT Online = 0, maka minat pemanfaatan internet sebesar 30,985 unit point.
- b. Koefisien X = 0,889. Hal ini berarti jika variabel simulasi UT Online sebesar 1 (satu) point, sementara variabel variabel faktor lain dianggap tetap, maka akan menyebabkan peningkatan minat pemanfaatan internet sebesar 0,889 unit point.

Salah satu perbedaan Universitas Terbuka dengan perguruan tinggi tatap muka ialah dalam proses pembelajarannya. Universitas terbuka menerapkan sistem belajar jarak jauh dalam pembelajarannya. Dalam sistem belajar jarak jauh, mahasiswa dituntut untuk mau belajar secara mandiri. Sebagai konsekuensi belajar mandiri, mahasiswa dituntut untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Salah

satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan mahasiswa ialah internet. Internet sangat menunjang keberhasilan mahasiswa dalam belajar mandiri. Ini cukup beralasan, karena internet dapat dimanfaatkan antara lain sebagai sarana pencarian dan penelusuran untuk menemukan jawaban dan pemahaman terhadap materi mata kuliah yang sedang dipelajari mahasiswa. Lebih dari itu internet merupakan perpustakaan yang sangat besar, yang hampir tak terbatas luasnya.

Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian sering kali koleksi bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa, sehingga perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain untuk memenuhi kebutuhan itu. Salah satu sumber belajar lain yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri adalah jaringan internet. Untuk itu, bekal ketrampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan.

Melalui internet, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi yang ada pada menu UT online seperti tutorial online, materi pengayaan mata kuliah dan ujian online. Di samping itu mahasiswa juga dapat mengakses UT open educational resources (OER), yang meliputi ITV-UT, Guru Pintar Online (GPO), UT Open Courseware, Learning Object Material (LOM), perpustakaan digital dan jurnal UT. Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan UT online, UT open educational resources (OER), maka akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas perkuliahan mata kuliah, termasuk penyelesaian tugas akhir.

Kehadiran internet dalam dunia pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berharga, karena merupakan kebutuhan. Dengan kehadiran internet ini sangat membantu dunia pendidikan terutama dalam pengembangan proses belajar mandiri yang lebih aktif, inovatif, interaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis internet membuat mahasiswa tidak lagi dihadapkan dengan situasi pembelajaran konvensional yang sering membuat kejenuhan dan kebosanan dimana pembelajaran tidak menarik minat dan perhatian mahasiswa.

Perkembangan informasi dan teknologi (IT), khususnya internet, telah merubah metode pencarian literatur dari metode *text-book*, yang biasa disebut sebagai metode konvensional ke metode digital yang disebut sebagai metode online.

Internet memberikan kontribusi yang sangat besar didalam membantu mahasiswa mendapatkan informasi yang *up to date*. Dengan jaringan internet memungkinkan informasi dari berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dipakai secara bersama-sama dalam satu waktu. Oleh karena itu, dosen sebagai motivator dan dinamisator dalam pembelajaran hendaknya dapat memberi dorongan serta menciptakan kondisi agar mahasiswa mau belajar secara aktif menemukan ilmu pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi internet.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa simulasi UT Online dalam kegiatan OSMB dapat membangkitkan minat pemanfaatan internet sebagai sumber belajar bagi mahasiswa UT. Hasil penelitian menunjukkan telah terjadi peningkatan minat pemanfaatan internet pada mahasiswa setelah mengikuti simulasi UT online. Minat pemanfaatan internet sebelum mengikuti simulasi UT online berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,67. Sedangkan minat pemanfaatan internet setelah mengikuti simulasi UT online berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,39. Ini berarti telah terjadi peningkatan minat pemanfaatan internet dengan skor gain sebesar 0,72. Hal ini didukung hasil Uji korelasi antara simulasi UT online dengan minat mahasiswa dalam pemanfaatan internet diperoleh koefisien korelasi yang signifikan dengan $r_{xy} = 0,848$.

Dalam pelaksanaan simulasi UT online mahasiswa mengalami kendala dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,75. Namun demikian secara umum mahasiswa memberikan tanggapan dalam kategori baik terhadap pelaksanaan simulasi UT online dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,92, meskipun masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan simulasi tersebut.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan kesimpulan dari penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Minat mahasiswa dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar harus terus dipupuk dan ditingkatkan, mengingat perkembangan teknologi informatika yang begitu pesat maka peran internet sebagai sumber belajar menjadi semakin sangat signifikan dalam menunjang keberhasilan mahasiswa dalam belajar mandiri, karena internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana pencarian dan penelusuran untuk menemukan jawaban dan pemahaman terhadap materi mata

kuliah yang sedang dipelajari mahasiswa serta merupakan perpustakaan yang sangat besar, yang hampir tak terbatas luasnya.

2. Mengingat masih ada sebagian mahasiswa UT yang belum memanfaatkan internet sebagai sumber belajar, kiranya perlu upaya membangkitkan minat pemanfaatan internet pada mahasiswa melalui pengenalan, pemahaman dan pelatihan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dari UT melalui berbagai kegiatan pada momen-momen tertentu.
3. Di dalam pelaksanaan simulasi UT Online diharapkan instruktur menyediakan fasilitas dan waktu yang memadai antara lain sejumlah komputer atau laptop yang tersambung dengan jaringan internet untuk kegiatan eksperimen bagi mahasiswa.
4. Perlu diciptakan kondisi pelaksanaan simulasi yang nyaman, agar mahasiswa merasa betah dan senang mengikuti simulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abrurrahmah.(1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya
- AECT, (1977) *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali
- Adri Muhammad, Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran (<http://muhammad.adri.wordpress.com>) diakses tanggal 4 Nopember 2012
- Andhika. (2005). Apa itu Internet ? (www.andhika.com). diakses 25 Februari 2011.
- A.M., Sardiman. (1986). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (1983). *Serba Serbi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- ,(1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- ,(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, S (2009). *Metode Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daradjat Zakiah, dkk.(1995), *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud, (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Depdikbud, (1994), *Kurikulum Sekolah Lanjutan Tingkat Atas*. Jakarta : Depdikbud
- Kelton and Sadowski, (1998). *Simulation with Arena*. Mc Graw : Hill .
- Meltzer, D. E (2002). The Relantionship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. *Journal of Am J Phys.* 70 (12). 1260
- Nasution, S.(1986). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bandung : Jemmars
- Oetomo, B.S.D dan Jarot Priyogutomo (2004), *Kajian Terhadap Model e-Media dalam Pembangunan Sistem e-Education*, Makalah Seminar Nasional Informatika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
- Pembelajaran IPS Di Tingkat Persekolahan. (<http://artikel.us/mangkoes6-04-2.html>) diakses 27 Februari 2011

- Philip Rechdalle.(2005). Internet dan Pendidikan. (www.pendidikan.net). diakses 20 Februari 2010.
- Purbo, Onno W, dkk., (2000). *Buku Pintar Internet TCP/IP*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Purwadarminata, WJS.(1985) Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta : Depdikbud
- Purwadi, Daniel H., (1995). Belajar Sendiri : Mengenal Internet Jaringan Informasi Dunia, Jakarta :PT. Elex Media Komputindo
- Riduwan. (2006). Metode dan Teknik Menyusun Tesis, Bandung : Alfabeta
- Rusman. (2007). Implementasi model pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan. Bandung : Program Pasca Sarjana UPI.
- Santoso S, (2004) Buku latihan SPSS statistik non parametric, Jakarta : Penerbit:Elex Media Komputindo
- Setiawan, Sandi. 1991. Teknik Pemrograman. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Shaleh, Abdul Rahman & Wahab, Muhibb Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana
- Singarimbun, Masri (2006). Metode Penelitian Survei. Jakarta : Pustaka LP3ES
- Slameto, (1991). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewondo, Soetinah. (1982). Pengaruh Minat Pada Siaran TVRI Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II KMUP. Tesis, Tidak Diterbitkan Jakarta. IKIP
- Sudjana N & Ibrahim R.(1989). Penelitian dan Penilaian Pendidikan.Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata Nana Syaodih (2006), Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda-PPS UPI
- Suryabrata, S. (1989). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: CV. Rajawali.
- Syah Muhibbin, (2004). Psikologi Belajar, Bandung: Grafindo.
- Tim Penyusun KBI (1990), Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Indonesia.
- Tim Pengembang MKDK (1989), Mata Kuliah Dasar Keguruan, Semarang, UNES.
- Trihendradi, C. (2011). Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS 19. Yogyakarta : Andi

Universitas Terbuka, (2012) Katalog Program Pendas Universitas Terbuka,
Tangerang: Universitas Terbuka

Winkel. W, (1983), Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: Gramedia

9	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah tertarik internet karena sebagai sumber belajar biayanya relatif lebih murah				
10	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah tertarik internet karena dapat diakses lebih cepat				
11	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah tertarik internet karena dapat diakses kapan saja				
12	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah tertarik internet karena merupakan lautan informasi				
13	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah tertarik untuk browsing, resourcing, searching, email, millis melalui internet				
D	Kepenasaran (rasa ingin tahu)				
14	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah merasa ingin mengetahui cara mendownload internet dengan cepat				
15	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya merasa penasaran untuk mencoba aplikasi-aplikasi program pada internet				
16	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya merasa penasaran untuk membuka situs-situs yang berkaitan dengan pelajaran				
E	Motif (daya dorong)				
17	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah terdorong memanfaatkan internet sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar				
18	Sebelum mengikuti simulasi UT online saya sudah terdorong membuka internet untuk dapat bersaing dalam ilmu pengetahuan dengan orang lain				
19	Sebelum adanya simulasi UT online saya sudah terdorong membuka internet untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan sehingga lebih percaya diri				

2. Minat Pemanfaatan Internet Setelah mengikuti Simulasi UT Online

NO	PERNYATAAN	PENILAIAN SAUDARA			
		SS	S	TS	STS
A	Perhatian				
20	Setelah mengikuti simulasi UT online saya akan membeli modem dan laptop/komputer yang berkualitas				
21	Setelah mengikuti simulasi UT online saya akan melengkapi laptop/computer dengan program-program yang dapat mendukung untuk mengakses internet				
22	Setelah mengikuti simulasi UT online saya akan berlangganan warnet untuk keperluan study saya				
23	Setelah mengikuti simulasi UT online saya akan membuka internet setiap hari untuk mencari pemecahan masalah mata kuliah yang saya hadapi				
B	Rasa senang				
24	Setelah mengikuti simulasi UT online saya senang dengan tuton karena waktunya fleksibel				
25	Setelah mengikuti simulasi UT online saya senang dengan sistem ujian online karena jawabannya langsung bisa diketahui				

26	Setelah mengikuti simulasi UT online saya senang dengan drylab UT karena dapat mengurangi resiko				
27	Setelah mengikuti simulasi UT online saya senang dengan digital library UT karena dapat diakses setiap saat				
C	Ketertarikan				
28	Setelah mengikuti simulasi UT online saya tertarik dengan tuton karena mempunyai kontribusi nilai 50 % pada nilai akhir mata kuliah				
29	Setelah mengikuti simulasi UT online saya tertarik dengan sistem ujian online karena dapat mempercepat kelulusan mata kuliah				
30	Setelah mengikuti simulasi UT online saya tertarik dengan ebookstore karena dapat mempermudah belanja buku				
31	Setelah mengikuti simulasi UT online saya tertarik dengan drylab UT karena lebih praktis dan efisien				
32	Setelah mengikuti simulasi UT online saya tertarik dengan digital library UT karena lebih efisien				
D	Kepenasaran (rasa ingin tahu)				
33	Setelah mengikuti simulasi UT online saya penasaran untuk mencoba browsing, resourcing , searching, email, millis di internet berkaitan dengan materi mata kuliah				
34	Setelah mengikuti simulasi UT online saya penasaran untuk membuka menu-menu UT Online yang belum sempat di tampilkan oleh instruktur				
35	Setelah mengikuti simulasi UT online saya penasaran untuk membuka kembali menu-menu UT Online yang sudah ditampilkan oleh instruktur				
E	Motif (daya dorong)				
36	Setelah mengikuti simulasi UT online saya terdorong untuk membuka menu-menu UT Online sebagai sumber belajar di Web UT				
37	Setelah mengikuti simulasi UT online saya terdorong untuk mengikuti tutorial online				
38	Setelah mengikuti simulasi UT online saya terdorong untuk mengikuti sistem ujian online				

II. Pelaksanaan Simulasi

PELAKSANAAN SIMULASI UT ONLINE DALAM OSMB UPBJJ-UT BANDUNG

No	PERNYATAAN	PENILAIAN SAUDARA			
		SS	S	TS	STS
A	Penyajian Simulasi				
39	Instruktur menyampaikan tujuan simulasi dengan jelas				
40	Instruktur menarik perhatian dan membangkitkan motivasi dengan baik				
41	Instruktur menyampaikan lingkup materi penyajian				
42	Instruktur menggunakan strategi penyajian yang relevan				
43	Instruktur menggunakan media yang relevan : laptop, infokus, layar monitor, hand out, video				
44	Instruktur memberikan penguatan				

45	Instruktur memberikan kesempatan bertanya				
46	Instruktur memberi kesempatan kepada peserta untuk mencoba simulasi UT online				
47	Instruktur menyimpulkan materi penyajian				
48	Instruktur memberi pemantapan materi yang disajikan				
49	Instruktur memberi tugas untuk membuka UT online di rumah				
B	Kendala Mahasiswa				
50	Materi simulasi tidak praktis dan aplikatif				
51	Instruktur menyajikan materi tidak jelas				
52	Sarana pendukung yang tersedia tidak memadai				
53	Instruktur menyajikan materi kurang menarik				
54	Instruktur tidak menyediakan waktu kepada peserta untuk mencoba simulasi UT online				
55	Materi simulasi tidak dikemas menarik				
56	Peserta simulasi tidak memperoleh bimbingan dari para instruktur				
C	Tanggapan Mahasiswa				
57	Penyajian simulasi sangat menarik				
58	Penyajian simulasi menimbulkan rasa senang				
59	Penyajian simulasi memunculkan dorongan untuk memanfaatkan internet				
60	Penyajian simulasi menimbulkan rasa kepenasaran untuk memanfaatkan internet				
61	Pelaksanaan simulasi sangat memuaskan				
62	Materi simulasi dikemas dengan cukup menarik				
63	Materi simulasi sesuai dengan kebutuhan study mahasiswa				
64	Kegiatan simulasi memberikan pengalaman yang sangat berharga				
65	Peserta mengikuti simulasi dengan antusiasme				

LAMPIRAN B : OUTPUT HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability

[DataSet1]:Pengujian Data\1, Uji Instrumen\Data uji intrumen minat sebelum.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,785	19

Reliability

[DataSet2] :Pengujian Data\1, Uji Instrumen\Data uji intrumen minat setelah.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

Reliability

[DataSet3]:Pengujian Data\1, Uji Instrumen\Data instrumen simulasi.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,785	11

Reliability

[DataSet4]:Pengujian Data\1, Uji Instrumen\data instrumen kendala.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,728	7

Reliability

[DataSet5]:Pengujian Data\1, Uji Instrumen\Data instrumen tanggapan.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,781	9

LAMPIRAN C: HASIL UJI PRASYARAT DATA PENELITIAN

Explore

[DataSet1]:Uji Prasyarat\data uji normalitas_.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat stlh simulasi	155	100,0%	0	,0%	155	100,0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Minat stlh simulasi	Mean		59,3871	,24138
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,9103	
		Upper Bound	59,8639	
	5% Trimmed Mean		59,3961	
	Median		59,0000	

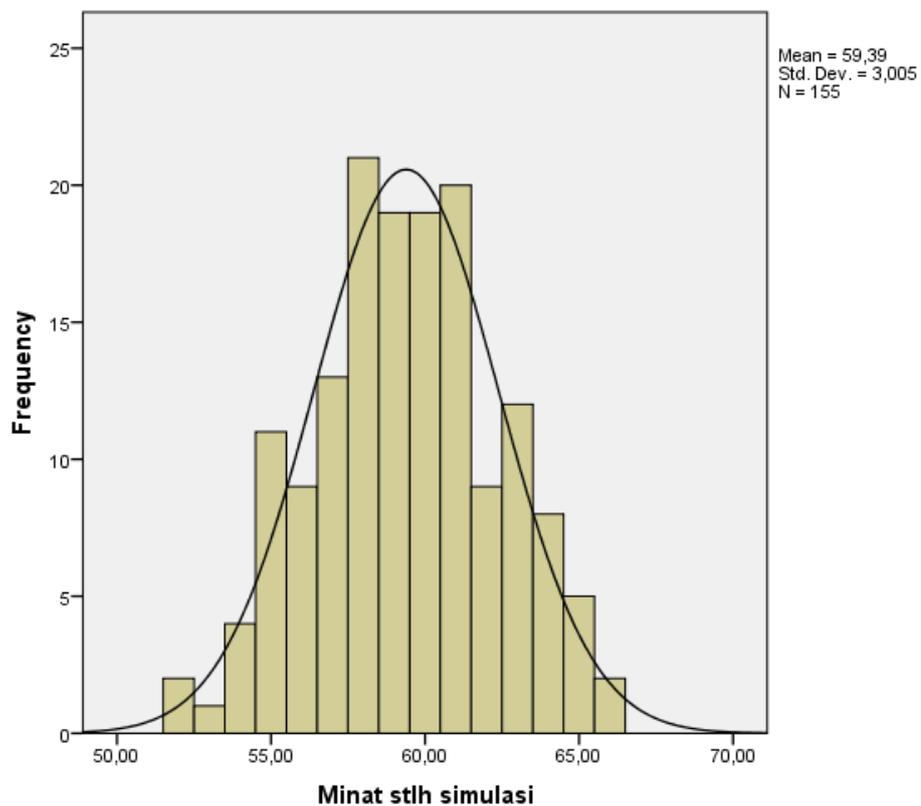
Variance	9,031	
Std. Deviation	3,00516	
Minimum	52,00	
Maximum	66,00	
Range	14,00	
Interquartile Range	4,00	
Skewness	-,034	,195
Kurtosis	-,430	,387

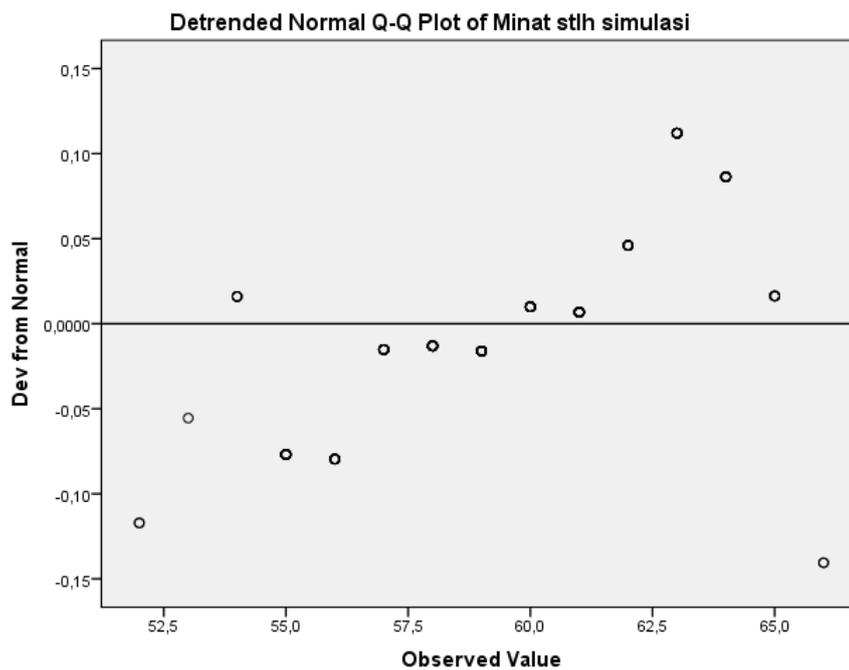
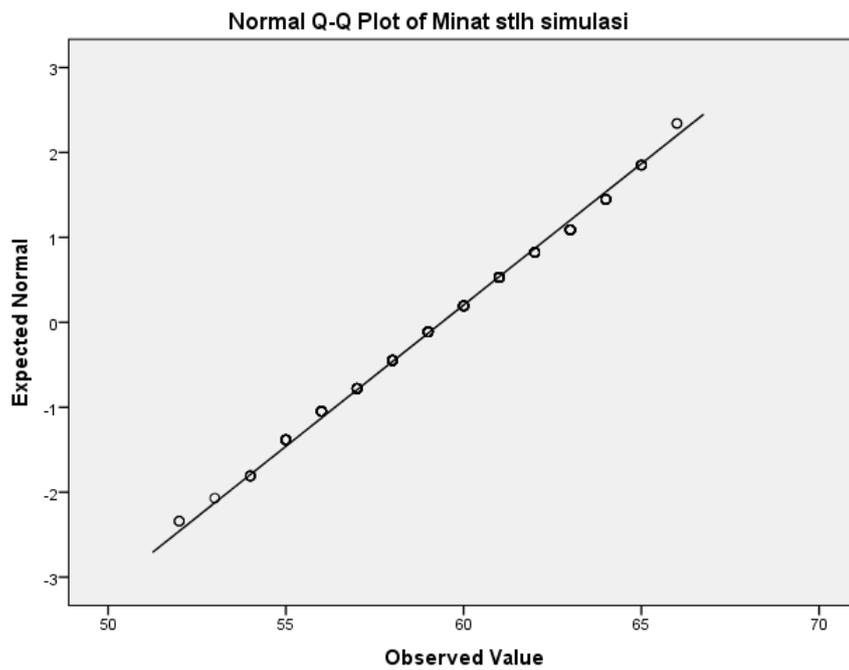
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat stlh simulasi	,071	155	,052	,984	155	,074

a. Lilliefors Significance Correction

Minat stlh simulasi





Explore

[DataSet1]:Uji Prasyarat\data uji normalitas_.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Simulasi	155	100,0%	0	,0%	155	100,0%

Descriptives

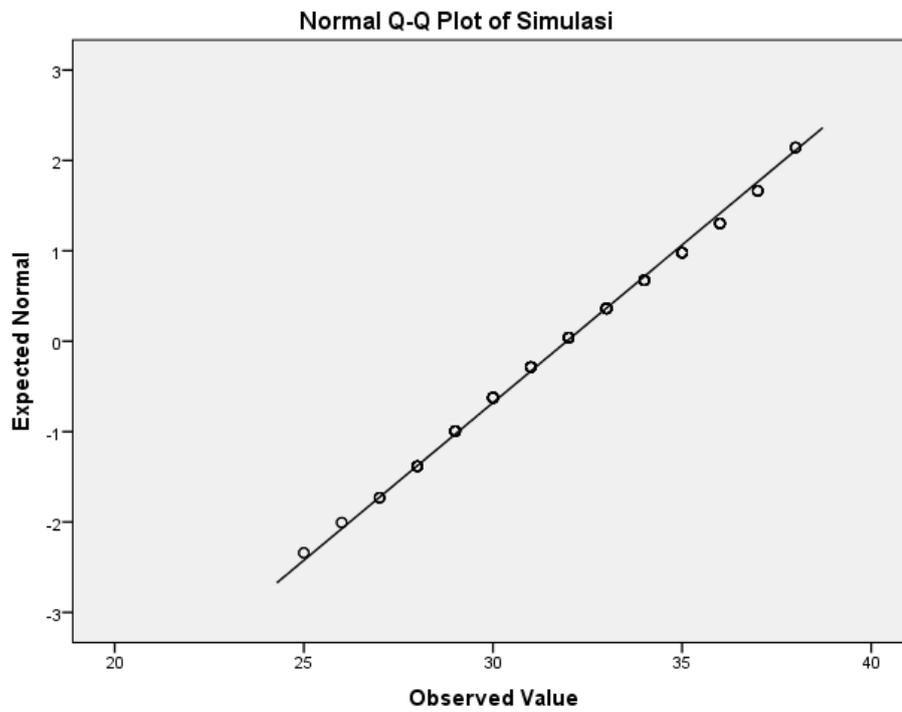
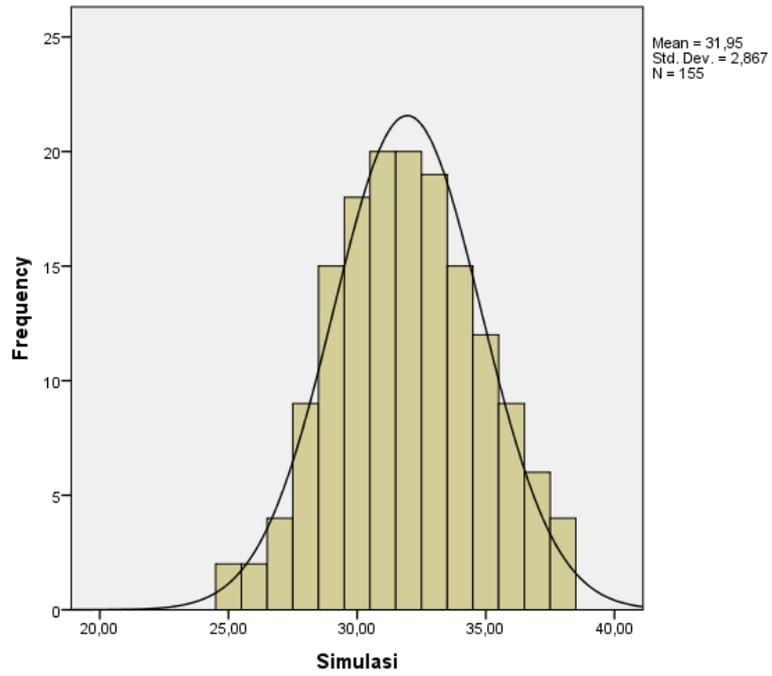
		Statistic	Std. Error
Simulasi	Mean	31,9484	,23026
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 31,4935	
		Upper Bound 32,4033	
	5% Trimmed Mean	31,9570	
	Median	32,0000	
	Variance	8,218	
	Std. Deviation	2,86672	
	Minimum	25,00	
	Maximum	38,00	
	Range	13,00	
	Interquartile Range	4,00	
	Skewness	,024	,195
	Kurtosis	-,441	,387

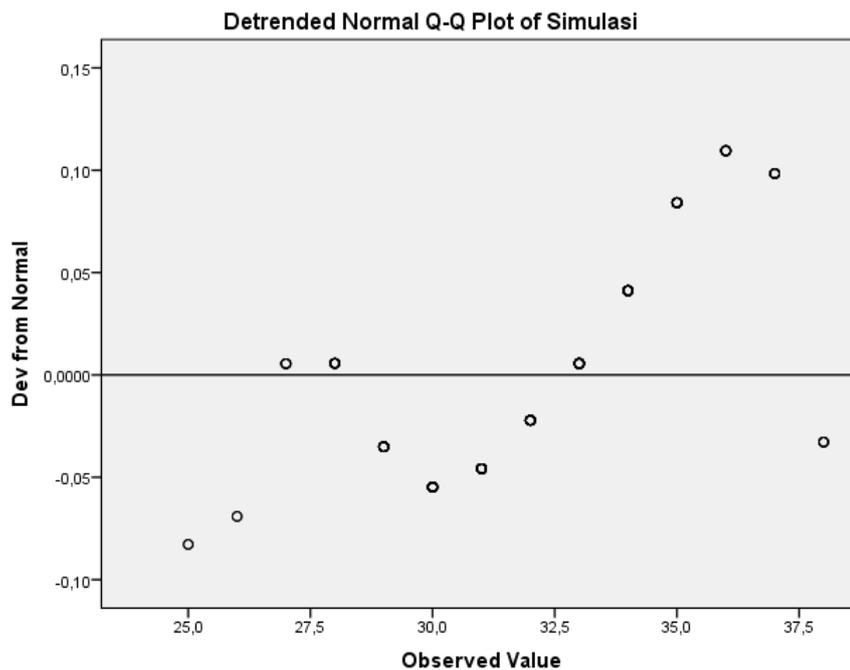
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Simulasi	,081	155	,014	,983	155	,055

a. Lilliefors Significance Correction

Simulasi





Means

[DataSet]:Uji Prasyarat\data uji linearitas_.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat stlh simulasi * Simulasi	155	100,0%	0	,0%	155	100,0%

Report

Minat stlh simulasi

Simulasi	Mean	N	Std. Deviation
25,00	54,0000	2	2,82843
26,00	55,5000	2	3,53553
27,00	55,5000	4	1,29099
28,00	55,3333	9	1,11803
29,00	56,8000	15	1,89737
30,00	56,9444	18	1,66176
31,00	58,3500	20	1,18210
32,00	59,7000	20	1,83819
33,00	60,8947	19	1,41007

34,00	61,4000	15	1,05560
35,00	62,3333	12	1,72328
36,00	62,3333	9	1,87083
37,00	64,0000	6	1,54919
38,00	64,2500	4	1,50000
Total	59,3871	155	3,00516

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat *	Between Groups	(Combined)	1036,374	13	79,721	31,717	,000
Simulasi		Linearity	1003,761	1	1003,761	399,351	,000
		Deviation from Linearity	32,612	12	2,718	1,081	,380
	Within Groups		354,401	141	2,513		
	Total		1390,774	154			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat stlh simulasi * Simulasi	,850	,722	,863	,745

Regression

[DataSet1]:Uji Prasyarat\data uji heterokedasitas_.sav

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Simulasi ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Minat stlh simulasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,850 ^a	,722	,720	1,59044

- a. Predictors: (Constant), Simulasi
- b. Dependent Variable: Minat stlh simulasi

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1003,761	1	1003,761	396,822	,000 ^a
	Residual	387,013	153	2,529		
	Total	1390,774	154			

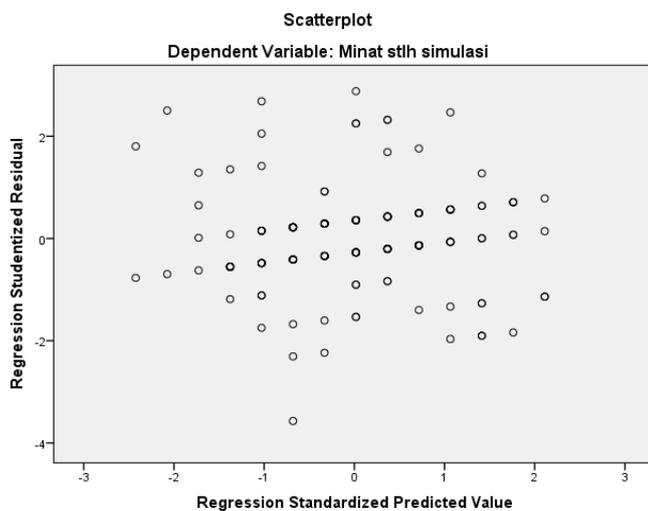
- a. Predictors: (Constant), Simulasi
- b. Dependent Variable: Minat stlh simulasi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30,935	1,434		21,572	,000
	Simulasi	,891	,045	,850	19,920	,000

- a. Dependent Variable: Minat stlh simulasi

Charts



LAMPIRAN D : HASIL UJI GAIN

Hasil Analisis Uji Gain

NO	Komponen	Mean skor		Skor Max Seharusnya	Nilai N-Gain	Interpretasi
		Sebelum	Setelah			
1	Perhatian	2,63	3,13	4,00	0,36	Sedang
2	Rasa Senang	2,66	3,16		0,37	Sedang
3	Ketertarikan	2,68	3,71		0,78	Tinggi
4	Rasa ingin tahu	2,69	3,72		0,79	Tinggi
5	Motif	2,7	3,27		0,44	Sedang
Rata-rata		2,67	3,39	4,00	0,54	Sedang

LAMPIRAN E : HASIL UJI DATA PENELITIAN

Hasil Uji Korelasi dan Regresi

Correlations

[DataSet1]:Pengujian Data\data uji Korelasi.sav

		Minat Internet	Simulasi Online
Minat Internet	Pearson Correlation	1	,848**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	155	155
Simulasi Online	Pearson Correlation	,848**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	155	155

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Regression

[DataSet1]:Pengujian Data\data uji Regresi.sav

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables		Method
	Entered	Removed	
1	Simulasi Online	.	Enter

- a. All requested variables entered.
 b. Dependent Variable: Minat Internet

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,848 ^a	,719	,717	1,59774

- a. Predictors: (Constant), Simulasi Online

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1000,202	1	1000,202	391,812	,000 ^a
	Residual	390,572	153	2,553		
	Total	1390,774	154			

- a. Predictors: (Constant), Simulasi Online
 b. Dependent Variable: Minat Internet

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30,985	1,441		21,509	,000
	Simulasi Online	,889	,045	,848	19,794	,000

- a. Dependent Variable: Minat Internet