

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi menawarkan berbagai fasilitas yang semakin memudahkan hidup kita. Namun perlu dipertanyakan: Apa yang bisa kita lakukan dengan komputer? Pernahkah kita berpikir untuk memanfaatkan komputer lebih baik lagi dari aktivitas mengetik tugas kuliah sambil mendengarkan mp3, sekali-kali nonton film atau bermain *game* pada saat-saat senggang maupun sekedar untuk refreshing? Jika mau sedikit meluangkan waktu untuk “jalan-jalan” di rental atau toko cd software, maka dengan mudah bisa ditemukan software/program yang bisa memberikan *support* untuk studi maupun peningkatan kapasitas intelektual, skill, kehidupan rohani dan meningkatkan keimanan.

Dengan demikian seorang mahasiswa dapat dengan mudah mencari bahan pelajaran atau kuliahnya melalui berbagai software program ensiklopedi/tutorial yang dikemas dalam bentuk *compact disc (cd)* yang dengan mudah bisa di-*install* di komputer. Jika mau, penelusuran lebih lanjut bisa juga dilakukan dengan mengakses berbagai perpustakaan digital (*digital library*) yang secara *on line* dikaitkan dengan internet sehingga memungkinkan semua orang dari belahan dunia manapun saling berbagi informasi serta *resources* yang dimilikinya serta mendiskusikannya melalui fasilitas *mailing list*. Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/*resources* dalam jumlah yang melimpah yang

bisa diakses secara cepat. Dengan demikian berbagai aktivitas keseharian termasuk di dalamnya aktivitas pendidikan sebenarnya bisa dilakukan dengan lebih mudah, murah, efisien, serta demokratis. Jika pada masa lalu sumber pengetahuan terpusat pada institusi-institusi pendidikan formal maka saat ini sumber pengetahuan tersebar di berbagai lokasi yang melintasi batas-batas institusi, geografis maupun negara.

Dengan demikian seharusnya dosen tidak lagi memposisikan diri sebagai pemegang otoritas pengetahuan namun lebih sebagai mediator yang berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang lebih partisipatif. Konsekuensi dari hal ini adalah selayaknya paradigma yang digunakan bukan lagi menekankan pada aspek mengajar (*teaching*) namun lebih menitikberatkan pada proses belajar (*learning*).

Proses yang lebih menekankan pada *learning* menempatkan dosen dan mahasiswa sebagai 'mitra' belajar. Dosen menempatkan diri sebagai fasilitator dari mahasiswa yang tidak berhak memaksakan pendapatnya, mahasiswa menempatkan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif yang memahami kebutuhan dirinya dan mengupayakan pencapaian pemahaman akan pengetahuan secara mandiri. Dan untuk menuju kesana mahasiswa bisa mengoptimalkan *web*, *SAP*, *Etab*, *MapInfo* dan fasilitas-fasilitas lain yang tersedia saat ini.

Jika uraian diatas dikaitkan dengan salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Teknik Sipil yaitu Tugas Akhir, maka pemanfaatan komputer ini dapat membantu kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu ditetapkan terlebih dahulu untuk mengetahui dan memperjelas kemungkinan permasalahan yang mungkin timbul dalam penelitian ini. Hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan bagi mahasiswa yang berhubungan pemanfaatan komputer sehingga mempermudah mahasiswa tersebut dalam menyelesaikan tugas akhirnya serta dapat berfungsi secara efektif sebagai media bimbingan yang lebih efisien dengan dosen pembimbingnya

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Banyak mahasiswa yang kesulitan dalam pencarian data awal untuk tugas akhir.
2. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang pemanfaatan komputer yang telah dikembangkan saat ini sebagai media perpustakaan digital yang secara *on line*.
3. Terlalu lamanya waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi sebagai berikut :

1. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Sipil Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan FPTK Universitas Pendidikan Indonesia yang sedang/telah menyelesaikan mata kuliah tugas akhir.

2. Program komputer yang digunakan mahasiswa dalam memperlancar pengerjaan tugas akhir.
3. Tenggang waktu penggunaan komputer bagi para mahasiswa baik di rumah maupun di kampus.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Sejauh mana pengaruh pemanfaatan komputer terhadap penyelesaian tugas akhir?”.

D. Penjelasan Istilah Dalam Judul

Agar maksud dari penelitian ini dapat dimengerti dan dipahami oleh berbagai pihak dan dapat mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai, maka perlu kiranya dijelaskan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan tersebut meliputi istilah-istilah sebagai berikut :

1. **Pengaruh** adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (Muhammad Ali, 1980). Daya disini berarti kekuatan yang diberikan oleh sesuatu kepada seseorang yang menerimanya. Kata “pengaruh” ini mengandung dua komponen yaitu subyek pemberi dan objek penerima. Dalam penelitian ini pengaruh pemanfaatan komputer bertindak sebagai subyek pemberi, sedangkan penyelesaian tugas akhir bertindak sebagai objek penerima.
2. **Pemanfaatan Komputer** adalah penggunaan komputer sebagai alat bantu hitung maupun sebagai alat untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir.
3. **Tugas Akhir** adalah mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa sebagai syarat untuk mengikuti ujian sidang sarjana. Tugas akhir di Jurusan

pendidikan teknik bangunan berbentuk praktek mendesain suatu konstruksi disertai landasan teoritis sebagai acuan dan referensi berkarya, sehingga wujud dari isi dan karya tugas akhir dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan komputer terhadap penyelesaian tugas akhir dan sejauh mana penguasaan mahasiswa di dalam penggunaan aplikasi komputer.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Sebagai masukan kepada mahasiswa untuk lebih mengembangkan wawasan mengenai pemanfaatan komputer.
2. Mempermudah mahasiswa dalam proses pencarian data awal yang akurat sesuai dengan bidang dari tugas akhir yang di analisis.
3. Memperlancar dan mempermudah mahasiswa dalam proses pelaksanaan bimbingan tugas akhir.

