

PERLUKAH PELATIHAN KOMPUTER DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAGI ANAK-ANAK YATIM?

Bintang Narpati

Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

bintang.narpati@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengukur pengaruh atau dampak dari pelatihan komputer terhadap motivasi belajar bagi anak-anak yatim di rumah yatim kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisa deskriptif kuantitatif yang melibatkan seluruh penghuni asrama Rumah Yatim Kota Bekasi yaitu pengurus asrama, karyawan dan anak – anak yatim dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak 50 (lima puluh) orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan *Statistic Package for the Social Sciences* version.24. Hasil penelitian didapat bahwa ada pengaruh secara signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Pelatihan komputer berpengaruh positif terhadap motivasi belajar anak-anak yatim dengan nilai 73,5% sedangkan 26,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Kata Kunci: *Pelatihan Komputer dan Motivasi Belajar*

Abstract

The purpose of this study is to measure the effect or impact of computer training on learning motivation for Orphans in orphanages in the city of Bekasi. The method used in this research is to use a quantitative descriptive analysis that involves all residents of Bekasi Orphanage boarding houses, namely boarding officials, employees and orphans using non-probability sampling techniques of 50 (fifty) people. The data analysis technique used is a simple linear regression analysis technique using the Statistical Package for the Social Sciences version.24. The results showed that there was a significant influence of the independent variables on the dependent variable. Computer training has a positive effect on learning motivation of orphans with a value of 73.5% while 26.5% is influenced by other factors.

Keywords: *Computer Training and Learning Motivation*

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan pengembangan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh tim dosen Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Kegiatan PKM tersebut bertujuan untuk membekali anak-anak yatim agar dapat menjadi pribadi yang memiliki jiwa wirausaha. Pelatihan yang

telah dilakukan di rumah yatim kota Bekasi ini telah dua kali dilakukan yaitu pertama adalah terkait dengan sosialisasi pembukuan dan produk perbankan dan yang kedua adalah pelatihan mengenai kerajinan tangan yang dengan memanfaatkan barang-barang bekas atau yang sudah tidak terpakai untuk dijadikan produk yang memiliki nilai tambah.

Permasalahan yang terjadi selama ini bagi pengelola asrama baik rumah yatim, panti jompo dan panti sosial lainnya adalah bagaimana membangun motivasi atau membentuk karakter individu seseorang menjadi karakter yang tangguh dan berjiwa wirausaha agar tidak menjadi beban pemerintah maupun masyarakat sekitarnya. Tentu saja tidak semua panti sosial memiliki prinsip seperti ini, karena disesuaikan dengan fungsi pengelolaan dari masing-masing asrama itu sendiri. Bagi rumah yatim kota Bekasi, pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang sudah diberikan mendorong pengurus asrama untuk meningkatkan nilai tambah anak-anak yatim melalui pelatihan komputer. Rumah Yatim kota Bekasi telah memiliki beberapa unit komputer yang belum pernah dimanfaatkan karena tidak adanya tenaga pengajar khusus dalam pelatihan komputer. Pelatihan komputer ini menurut pengurus asrama adalah berguna dalam meningkatkan ketrampilan bagi anak-anak yatim, yang sebelumnya telah menerima pelatihan-pelatihan dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pelatihan komputer terhadap motivasi belajar bagi anak-anak yatim di Rumah Yatim kota Bekasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pelatihan Komputer

Pelatihan adalah aktifitas yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok untuk meningkatkan ketrampilan yang diinginkan. Pelatihan adalah mengembangkan kemampuan intelektual dan kepribadian individu melalui pengembangan sumber daya manusia..(Notoatmodjo, 2003). Pengembangan sumber daya manusia di dalam suatu organisasi antara lain adanya pelatihan dan pengembangan yang diarahkan pada kompetensi masing-masing individu. Pengembangan kompetensi dilakukan baik secara intelektual dan kepribadian masing-masing individu. Tujuan diadakannya pengembangan sumber daya manusia ini adalah agar tujuan organisasi dapat tercapai. Melalui pendidikan dan pelatihan diharapkan individu dalam organisasi dapat menguasai materi yang telah didapatkannya.

Komputer adalah seperangkat mesin yang dioperasikan oleh manusia dalam membantu pekerjaannya. Untuk melakukan banyak tugas dan

fungsi, pada jaman sekarang digunakan sebuah perangkat elektronik yang dinamakan komputer. (Aruna Sachi Kayana, 2014). Komputer ini sendiri dilengkapi dengan beberapa fasilitas dalam memudahkan pekerjaan manusia. Perangkat yang sebelumnya yang terdiri dari CPU, Monitor dan Printer ini telah dilengkapi dengan produk-produk ataupun fitur-fitur tambahan seperti web cam, speaker, headset dan lain-lain. Perangkat lain ini dapat ditambahkan sesuai dengan keinginan dari pemakainya. Pada jaman sekarang ini komputer merupakan hal yang dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari setelah handphone (telepon seleuler). Dari anak-anak maupun sampai orang dewasa, saat ini hampir sebagian telah mampu mengoperasikan komputer, baik dalam tugas belajar maupun kantor. Istilah sekarang yang dikenal adalah Internet of Thing atau sekarang jamannya komputerized atau daoat pula dikatakan sekarang jamannya digitalisasi. Semua transaksi ataupun kegiatan sehari-hari tidak lepas dari pemrograman komputer.

Jadi dalam hal ini, komputer merupakan kebutuhan yang tidak dapat dibantahkan lagi. Sehingga masyarakat yang belum memahami atau tidak dapat menggunakan komputer akan tertinggal oleh jaman. Untuk itu diperlukan pembelajaran dalam pengenalan komputer atau dikenal dengan istilah pelatihan komputer. Pada era sebelum tahun 2000 masih banyak terdapat lembaga kursus komputer diberbagai daerah maupun kota-kota besar. Seiring dengan waktu berjalan lembaga- lembaga tersebut tidak Nampak lagi hal ini disebabkan karena adanya media sosial seperti youtue, facebook dan lain-laian yang dapat mengajarkan individu untuk berlatih komputer. Namun tidak semua individu dapat memahami pelatihan komputer yang diberikan oleh youtube dan sebagainya. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan tatap muka antara peserta didik dengan instruktur.

Indikator pelatihan komputer adalah :

1. Adanya peningkatan kemampuan intelektual
2. Memiliki ketrampilan dalam mengerjakan tugas
3. Melakukan pekerjaan dengan teratur
4. Termotivasi terhadap pekerjaan yang ditugaskan

Secara konstruk pelatihan komputer adalah kegiatan yang dilakukan baik individu maupun kelompok dengan menggunakan sarana elektronik atau komputer dalam meningkatkan ketrampilan pengembangan Sumber Daya Manusia.

Motivasi Belajar

Seseorang yang memiliki motivasi cenderung melakukan aktivitas untuk mencapai tujuannya. Adanya suatu dorongan yang kuat untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya. Motivasi merupakan kekuatan-kekuatan dalam individu yang dapat menimbulkan arah dan upaya yang dilaksanakan dalam bekerja (John R. Schermerhorn, 2003). Motivasi dapat terjadi pada siapa saja, baik di kantor, sekolah maupun tempat lainnya. Motivasi yang dimiliki oleh individu ada yang sama dan berbeda. Cara yang dilakukan oleh individu dalam memotivasi diri pun ada yang sama dan berbeda walaupun tujuannya yang diinginkan adalah sama.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam meningkatkan pemahaman yang sebelumnya belum pernah individu dapatkan. Kegiatan belajar dilakukan oleh anak-anak sampai orang dewasa. Belajar sebaiknya dilakukan dengan didampingi oleh orang yang telah menguasai materinya karena tanpa guru atau orang yang ahli dalam bidangnya tidak akan tercapai hasil yang diharapkan.

Belajar merupakan proses perubahan baik sikap dan tingkah laku yang dialami individu dari hasil pengalaman sendiri, interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010). Perubahan sikap dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan terlihat berbeda dengan orang yang belum mendapatkan pembelajaran. Namun belajar bagi seseorang ada yang dapat diikuti secara langsung dan dimengerti namun ada pula yang sulit dimengerti oleh individu. Oleh sebab itu belajar merupakan suatu proses perubahan dengan jangka waktu tertentu yang dialami oleh individu.

Dalam proses belajar, individu dapat mengambil materi dari pengalamannya sendiri yang berupa nilai-nilai positif maupun negatif, sehingga individu tersebut dapat menjalankan nilai-nilai positif tersebut dan menghindari yang negatif. Belajar pun dapat dilakukan melalui interaksi langsung antara individu dengan lingkungan. Sebagai contoh saat ini dalam penggunaan bahasa asing, seseorang dapat melakukan interaksi belajar melalui jaringan internet. Walaupun dalam pembelajaran tersebut tidak maksimal.

Beberapa indikator motivasi belajar adalah :

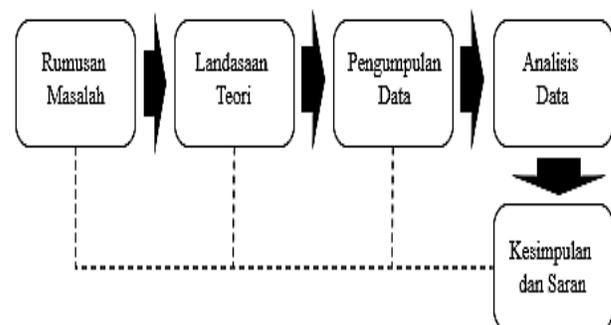
1. Memiliki rasa tanggung jawab terhadap kegiatan yang dijalankan.

2. Adanya tujuan yang dapat meningkatkan kompetensi.
3. Adanya interaksi dari lingkungannya.
4. Merasa puas bila mendapatkan materi yang diinginkan.
5. Belajar karena memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Secara konstruk dapat diartikan bahwa Motivasi Belajar adalah kekuatan atau dorongan dari individu untuk melaksanakan kegiatan dalam mencapai tujuan yang mengalami proses perubahan baik sikap dan tingkah laku.

III. METODE PENELITIAN

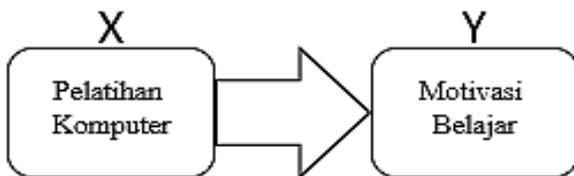
Metode penelitian merupakan prosedur/ tahapan dan teknik penelitian yang dilakukan secara berbeda sesuai dengan objek penelitian yang dilakukan. Metode penelitian di rumah yatim kota Bekasi ini menggunakan analisa deskriptif kualitatif dengan populasi 50 orang yang terdiri dari anak yatim, staf dan pengurus rumah yatim. Sample yang digunakan adalah teknik sampling purposive dengan probabliti sampling. Lokasi dalam penelitian ini adalah rumah yatim kota Bekasi yang beralamat di jalan veteran kota Bekasi. Teknik analisa metode penelitian ini menggunakan *in depth interview* yang dilakukan terhadap pengurus, staf dan anak-anak yatim rumah yatim kota Bekasi dan menggunakan literatu yang sesuai dengan penelitian ini.



Gambar 3.1.
Kerangka Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan analisa deskriptif kualitatif dengan metode *purposive sampling*. Latar belakang masalah dirumuskan dengan menganalisis variabel-variabel yang mempengaruhi antara variabel bebas dan terikat. Variabel bebas ini adalah pelatihan komputer dan motivasi belajar dan variabel terikatnya adalah jiwa

mandiri. Landasan teori yang digunakan adalah teori-teori yang mendukung variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini. Data-data dikumpulkan melalui *in depth interview* dengan melakukan wawancara terhadap pengurus, karyawan dan anak-anak yatim di rumah yatim kota Bekasi. Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya melakukan analisis data yaitu dengan menganalisis masing-masing variabel bebas dan menghubungkan pengaruhnya dengan variabel terikat. Setelah dilakukan analisis data, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan dan saran.



Gambar 3.2.

Hubungan antara Pelatihan Komputer dan Motivasi Belajar

Pada gambar 2 menjelaskan Hipotesis dengan perumusan : Apakah terdapat pengaruh Pelatihan Komputer terhadap Motivasi Belajar anak – anak yatim ?

IV. PEMBAHASAN HASIL

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di rumah yatim kota Bekasi terhadap pengurus asrama, karyawan dan anak-anak yatim dapat dijelaskan bahwa

1. Variabel Pelatihan Komputer (X)
 Variabel Pelatihan Komputer (X) ini merupakan penelitian yang digunakan sebagai langkah dasar bagi anak- anak yatim dalam meningkatkan nilai tambah selain pelatihan pembukuan dan simulais perbankan serta kerajinan tangan. Variabel Pelatihan Komputer (X) adalah kelanjutan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan..
2. Variabel Motivasi Belajar (Y)
 Variabel Motivasi belajar (Y) merupakan variabel terikat yang menjadi hasil keterkaitan dengan variabel bebas yaitu Pelatihan Komputer (X). Dengan adanya penelitian ini, digunakan untuk mengetahui pengaruh keterkaitan antara variabel bebas dan terikat.

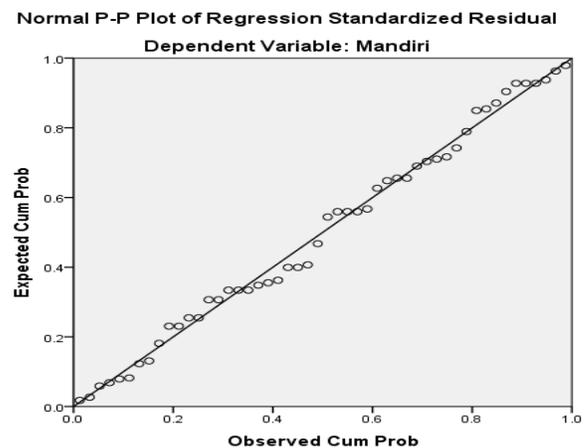
Dengan menggunakan uji validitas, dihasilkan butir- butir skor yang menghasilkan angka r_{hitung} masing-masing butir pertanyaan lebih besar dari r_{tabel} atau 0.2759 dengan taraf signifikansi 5% dan $N=50$. Hasil kuesioner dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Sugiyono, 2013). Dalam hal ini uji validitas dilakukan terhadap variable bebas dan terikat. Sedangkan untuk uji reliabilitas dihasilkan masing-masing variabel bebas (X) yaitu sebesar 0.660 dan variabel terikat (Y) sebesar 0.877. Uji reliabilitas ini merupakan pengujian untuk mengukur index kuesioner ini apakah dapat diandalkan untuk penelitian lebih lanjut. Variabel dapat dikatakan reliable apabila Cronbach's Alpha > 0.6 (Ghozali, 2011)

Tabel 4.1.
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha
X	0.660
Y	0.877

Sumber: data diolah peneliti

Selanjutnya adalah Uji Normalitas yang ditunjukkan dengan sebaran titik-titik yang mengikuti garis diagonal hal ini menunjukkan adanya sebaran data yang seimbang atau dapat dilihat dari histogram dari residualnya (Ghozali, 2011).



Gambar 4.1
Uji Normalitas

Penelitian ini terlihat titik-titik menyebar membentuk diagonal, sehingga variabel-variabel dikatakan normal.

Pada uji Multikolinieritas tolerance yang dihasilkan pada variabel bebas Pelatihan Komputer (X) yaitu 1.00 dan nilai VIF sebesar 1.00. Hal ini menunjukkan bahwa pada instrument ini tidak terjadi gejala Multikolinieritas. Syarat untuk pengujian Multikolinieritas yang baik adalah nilai Tolerance \geq 0.10 atau sama dengsn VIF \leq 10. (Ghozali, 2011).

Tabel 4.2
Uji Multikolinieritas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	-4.573	2.804		-1.631	.110		
	Komputer	1.235	.107	.857	11.547	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Mandiri

Sumber: data diolah peneliti

Pada uji heterokedastisitas diperoleh nilai pearson correlation antara pelatihan komputer terhadap motivasi sebesar 0,857 yang berarti tidak menunjukkan adanya gejala heterokedastisita. Persyaratan untuk uji ini yaitu nilai correlation lebih besar dari 0,05. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi adanya heterokedastisitas. (Ghozali, 2011).

Persamaan regresi analisis linier sederhana dalam keterkaitan antara variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini adalah : $Y = -4,573 + 1,235 X$. (Sugiyono, 2013)

Tabel 4.3.
Uji Heteroskedastisitas
Correlations

		KOMPUTER	MOTIVASI
KOMPUTER	Pearson Correlation	1	.857**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	50	50
MOTIVASI	Pearson Correlation	.857**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Sumber: data diolah peneliti

Dalam penelitian ini didapat uji parsial (t-test) diperoleh nilai t-hitung sebesar 11,547 yaitu lebih besar dari t-tabel 2,010, dan nilai signifikansi sebesar 0,00 yaitu $< 0,05$. Persyaratan untuk uji hipotesis adalah jika nilai signifikansinya < 0.05 atau t-hitung $>$ t-tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengolahan data ini yaitu antara variabel bebas yaitu X dengan variabel terikat (Y).

Tabel 4.4.
Uji Parsial (t-test)

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.573	2.804		-1.631	.110
	Komputer	1.235	.107	.857	11.547	.000

a. Dependent Variable: Mandiri

Sumber: data diolah peneliti

Koefisien determinasi (R^2) pada pengolahan data ini diperoleh nilai sebesar 0.735 atau pada penelitian ini kontribusi Pelatihan Komputer (X) terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 73,5% dan sisanya yaitu $(100-73,5)\% = 26,5\%$ adalah variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa variabel pelatihan komputer (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar (Y) bagi anak – anak yatim di rumah yatim Bekasi, sedangkan variabel – variabel lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak – anak yatim antara lain suasana lingkungan belajar, ketersediaan sarana, gaya pemimpin atau pengurus asrama, kedisiplinan dan lain – lain yang menunjang motivasi belajar bagi anak – anak yatim. Hal ini menunjukkan bahwa dalam memotivasi belajar anak – anak yatim perlu difasilitasi sarana pembelajaran yang tepat agar kedepannya menghasilkan output yang maksimal. Melalui pelatihan komputer dapat diambil manfaatnya seperti ketrampilan mengetik dan mengembangkan ketrampilan kreatifitas dan inovasi bagi anak – anak yatim.

Saran dalam penelitian ini adalah diperlukan penelitian lanjutan pada variabel – variabel lain yang memiliki pengaruh pada motivasi belajar anak – anak yatim seperti variabel – variabel yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan penelitian lanjutan diharapkan bagi anak – anak yatim selain motivasi belajar yang didapat, akan memiliki jiwa yang mandiri dan tangguh sehingga dapat menjawab perkembangan jaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aruna Sachi Kayana. (2014). *Pengertian Komputer, Definisi Komputer Menurut Para Ahli*.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisa Multivariate Dengan Program SPSS 19. Edisi Kelima Semarang : Badan Penerbitan Universitas Diponegoro*.
- John R. Schermerhorn, J. (2003). *Manajemen*. Yogyakarta: ANDI.
- Kuncoro, mudrajad. (2010). *Metode kuantitatif : teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi. In System*.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Statistik untuk Penelitian. CV. Alfabeta Bandung*.
[https://doi.org/10.1016/S0969-4765\(04\)00066-9](https://doi.org/10.1016/S0969-4765(04)00066-9)