

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data, pengetahuan deskripsi, analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan dan di uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *computer anxiety* dan *computer self efficacy* pada guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jurusan Akuntansi di Jakarta Timur.

Bentuk hubungan negatif antara variabel *computer anxiety* dengan variabel *computer self efficacy* ditunjukkan pada persamaan regresi yang diperoleh dari kedua variabel tersebut, yaitu  $\hat{Y} = 182.22 - 1.40 X$  dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *computer anxiety* pada seseorang, maka semakin rendah *computer self efficacy*. Sebaliknya, semakin rendah *computer anxiety* seseorang, maka semakin tinggi *computer self efficacy*-nya. Telah diketahui bahwa *computer self efficacy* (variabel Y) pada guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jurusan Akuntansi di Jakarta Timur dapat ditentukan oleh *computer anxiety* (variabel X), sebesar 52.07 % dan sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lainnya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Compeau dan Higgins, Harrington, Rifa dan Gudono dimana menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan dengan *computer self efficacy* dengan arah hubungan yang negatif.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Jurusan Akuntansi di Jakarta Timur memiliki *computer anxiety* yang rendah sehingga memiliki *computer self efficacy* yang tinggi. Bila dihubungkan dengan prediksi Hemby (1998). Bahwa pada awal abad 21 *computer anxiety* cenderung semakin berkurang, sehingga *computer self efficacy* meningkat. Ini sejalan dengan trend teknologi komputer yang semakin *user friendly* dan orang akan semakin mudah dan menyenangkan berinteraksi dengan komputer.

Walaupun dengan subjek yang berbeda, ternyata diperoleh hasil penelitian yang sama mengenai hubungan antara *computer anxiety* dengan *computer self efficacy*.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini yaitu semakin tinggi *computer anxiety* guru, maka semakin rendah *computer self efficacy* guru dalam hal ini kapabilitas guru menggunakan komputer, dan sebaliknya semakin rendah *computer anxiety* maka *computer self efficacy* guru akan meningkat. Hal ini membuktikan bahwa *computer anxiety* merupakan salah satu faktor yang menentukan *computer self efficacy*.

Guru dengan *computer anxiety* yang rendah akan lebih nyaman, semakin mudah dan merasa senang berinteraksi dengan komputer. mereka mampu mengendalikan emosi yang ada dan mengarahkannya menjadi emosi yang lebih positif. Guru dengan *computer anxiety* yang rendah akan mengerjakan sesuatu pekerjaan yang menggunakan komputer dengan lebih sabar, tekun, fokus dan

menyenangkan sehingga kapabilitas menggunakan komputer dalam hal ini *computer self efficacy* akan tinggi.

Sebaliknya, guru yang memiliki *computer anxiety* yang tinggi akan cenderung merasa menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer. Hal ini yang menyebabkan guru dengan *computer anxiety* yang tinggi cenderung memiliki kapabilitas berkomputer yang rendah dalam hal ini *computer self efficacy* yang rendah.

Untuk meningkatkan *Computer Self Efficacy* guru terdapat indikator dari *computer anxiety* yang dapat diturunkan dan ditingkatkan. Guru yang memiliki *fear* (ketakutan) yang tinggi cenderung menganggap ketakutan atau rasa cemas akan terus menerus mengantui diri mereka. Untuk itu perasaan takut dan khawatir harus diturunkan levelnya dengan cara meningkatkan indikator lainnya yaitu *anticipation*, indikator yang menunjukkan kesenangan terhadap ide pembelajaran komputer. Guru harus memiliki perasaan senang dalam menggunakan komputer agar guru tidak merasa takut atau cemas saat menggunakan komputer dan kapabilitasnya dapat meningkat.

Implikasi yang praktis untuk meningkatkan *computer self efficacy*, salah satunya dapat dilakukan dengan cara mengurangi level *computer anxiety* pada guru. Oleh karena itu perlu dicari strategi yang tepat, khususnya untuk menurunkan level *computer anxiety* dengan memberikan banyak pelatihan dan kegiatan yang dapat meningkatkan intensitas interaksi antara guru dan komputer. Guru harus memiliki keyakinan diri dan di dukung oleh lingkungan yang kondusif untuk meminimalisir rasa cemas yang berlebihan.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan di atas, saran-saran yang kiranya dapat diberikan oleh peneliti adalah :

#### **1. Bagi Guru**

Guru perlu menyadari adanya hubungan negatif antara *computer anxiety* dengan *computer self efficacy*. Dengan begitu guru dapat melakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan *computer self efficacy* dengan menurunkan level *computer anxiety* mereka. Karena kedepan dunia pendidikan menuntut pengajar dalam hal ini guru untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi, terlebih teknologi berbasis komputer. Guru harus memiliki keyakinan yang tinggi.

#### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan memberi banyak pelatihan dan kegiatan yang dapat meningkatkan intensitas interaksi antara guru dan komputer. Agar guru bisa terbiasa dengan komputer dan kemampuan berkomputer gurupun meningkat. Sehingga sekolah dapat memanfaatkan sumber daya guru yang berkualitas untuk meningkatkan taraf sekolah. Selain itu agar kualitas guru bisa sejalan dengan perkembangan teknologi komputer.

#### **3. Penelitian selanjutnya**

Sampel bisa diperluas lagi dan lebih bervariasi, tidak terbatas hanya pada guru yang mengaja di jurusan akuntansi dengan demikian akan memberikan hasil yang berbeda jika karakteristik sampel lebih bervariasi dan lebih luas. Peneliti

selanjutnya diharapkan dapat memonitor proses pengisian kuisioner secara langsung untuk menghindari timbulnya intrepretasi yang berbeda antara pemahaman responden dengan maksud dan tujuan pertanyaan. Terakhir manambah variabel yang bisa mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.