

**PERANAN PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP
PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA
(STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER
PALANGCOM DAN BETHANYA
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Oleh

RAHMADI

NIM. 9115011744



**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
JURUSAN TARBIYAH PALANGKARAYA
TAHUN 1997/1998**

MOTTO

عَلِّمُوا أَبْنَاءَكُمْ السِّبَا حَةَ وَالرَّمِيَّ
وَالْمَرَأَةَ الْمِعْزَاكَ

Artinya : Ajarkan kepada anak-anak (laki-laki) berenang
dan memanah, dan kepada anak perempuan
(diajarkan tentang) menyulam.

P E R S E M B A H A N

Kupersembahkan buat :

- Ayah dan Bunda tercinta.
- Kakak dan adik tersayang.
- Teman-teman dan sahabat yang mendukung pembuatan skripsi ini dan orang yang paling dicinta.

NOTA DINAS

Palangkaraya, April 1998

Hal : Mohon Dimunaqasyahkan
Skripsi Sdr. RAHMADI

Kepada
Yth. Ketua Sekolah Tinggi
Agama Islam Negeri
(STAIN) Palangkaraya
di -

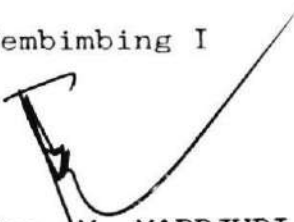
PALANGKARAYA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara : RAHMADI/NIM 91.15011744 yang berjudul : "PERANAN PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA". (STUDI DILEMBAGA KURSUS KOMPUTER BETHANY DAN PALANGKOM PALANGKARAYA), sudah dapat dimunaqasyahkan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri STAIN Palangkaraya.

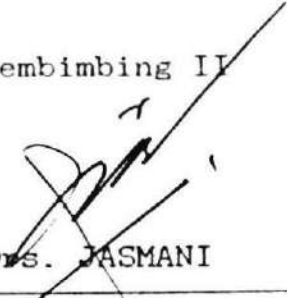
Wassalam

Pembimbing I



Drs. M. MARDJUDI, SH
NIP. 150 183 350

Pembimbing II



Drs. JASMANI
NIP. 150 245 647

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA), telah di munaqasyahkan pada Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Tarbiyah STAIN Palangkaraya pada ;

Hari : Selasa

Tanggal : 9 Juni 1998 M

15 Shafar 1418 H

dan di yudisiumkan pada

Hari : Selasa

Tanggal : 9 Juni 1998 M

15 Shafar 1418 H

Ketua STAIN



Drs. M. MARDJUDI, SH

NIP. 150 183 350

Penguji ;

1. Drs. Asmail Azmy
Penguji/Ketua Sidang
2. Dra. Hj. Rahmaniar
Penguji I
3. Drs. M. Mardjudi, SH
Penguji II
4. Drs. Jasmani
Penguji /Sekretaris

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER
TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI
MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER
PALANGCOM DAN BETHIANY PALANGKARAYA)

NAMA : R A H M A D I

NIM : 91.15011744

JURUSAN : TARBIYAH

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

STRATA : SATU (S-1)

Palangkaraya, Juni 1998

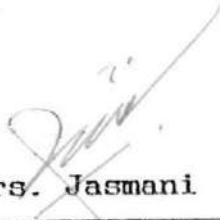
Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. M. Mardjudi, SH

NIP. 150 183 350


Drs. Jasmani

NIP. 150 245 647

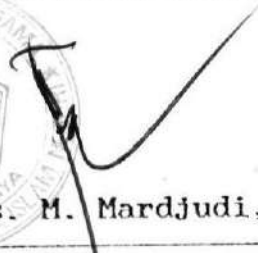
Mengetahui,

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Ketua STAIN Palangkaraya


Drs. Abd. Rahman Hamba

NIP. 150 237 652


Drs. M. Mardjudi, SH

NIP. 150 183 350



PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN
KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS
KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA)

ABSTRAKSI

Lembaga pendidikan komputer merupakan salah satu aspek penting dalam rangka memenuhi tuntutan pembangunan dewasa ini, terutama di bidang pendidikan non formal. Lembaga Pendidikan Komputer ini merupakan eadah bagi generasi muda untuk menuntut ilmu pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan di bidang komputer.

Dari penomena di atas penulis ingin mengadakan penelitian di lembaga pendidikan komputer tersebut dengan judul " PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA)

Permasalahan sekaligus merupakan tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan pendidikan komputer di lembaga pendidikan komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya, dan apakah lembaga pendidikan komputer berperan terhadap keterampilan generasi muda di lembaga pendidikan komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.

Untuk menjawab permasalahan di atas sekaligus memenuhi tujuan yang ingin dicapai, dikumpulkan data-data yang bertubungan dengan permasalahan di atas dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Dari teknik tersebut diperoleh data baik dari informan maupun dari instruktur/pembina berjumlah 10 orang dan 52 orang generasi muda yang mengikuti pendidikan kursus komputer baik pada lembaga pendidikan komputer Palangcom maupun lembaga pendidikan komputer Bethany Palangkaraya sebagai sampel.

Data yang terkumpul dianalisa, sehingga diketahui skor rata-rata peran lembaga pendidikan komputer yaitu 2,62. Nilai tersebut berada diantara nilai 2,33 sampai dengan 2,66 dan berada pada kualifikasi sedang. Sedangkan skor rata-rata keterampilan generasi muda setelah mengikuti pendidikan komputer yaitu 2,65. Nilai tersebut berada diantara 2,33 sampai dengan 2,66 dan berada pada kualifikasi *Sedang*.

Dari perhitungan diperoleh harga phi sebesar 0,36. Nilai 0,36 dikonsultasikan ke nilai tabel r Product Moment dan diperoleh harga r 0,34. Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa $0,36 > 0,34$. Harga Phi 0,36 tersebut diinterpretasikan pada rentang r Product Moment berada antara 0,20 - 0,40 yang berarti menunjukkan korelasi yang lemah atau rendah.

Selanjutnya untuk mengetahui signifikan tidaknya korelasi tersebut digunakan rumus t hitung. Diperoleh t hitung sebesar 2,115 dan diketahui pada t tabel pada taraf

signifikan 5 % yaitu 2.04. maka $t_{hit} = 2.113 > t_{tabel} = 2.04$. hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi/hubungan yang signifikan pada taraf kepercayaan 95 %.

Dari perhitungan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin berperan lembaga pendidikan komputer semakin baik pula keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat dan hidayah Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGKOH DAN BETHANY PALANGKARAYA)"

Penulisan skripsi ini dilaksanakan dalam rangka mengakhiri masa studi pada Fakultas Tarbiyah STAIN Palangkaraya untuk program strata satu (S1).

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan yang dimiliki penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya bantuan, masukan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itulah pada kesempatan ini izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Drs H. Mardjudi, SH, selaku Ketua STAIN Palangkaraya
2. Bapak Drs H. Mardjudi, SH, selaku pembimbing I dan Drs Jasmani, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan serta saran-saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
3. Bapak Drs. Baihar Mahbub, selaku pembimbing Akademik.
4. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah STAIN Palangkaraya yang telah membekali penulis ilmu pendidikan yang tak ternilai harganya

5. Staf karyawan dan karyawan Fakultas tarbiyah STAIN Palangkaraya yang ikut serta dalam kelancaran penulisan skripsi ini
6. rekan-rekan mahasiswa yang turut serta memberikan bantuan moral maupun materiil demi terselesainya skripsi ini

Atas jerih payah dan amal bakti yang diberikan, penulis mohonkan kehadiran Allah yang Maha Kuasa semoga mendapat kebajikan yang berlibat ganda.

Demikianlah penulisan skripsi ini disajikan kepada pembaca, semoga bermanfaat bagi pengetahuan kita bersama terutama penulis Amin

Palangkaraya, April 1998

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Beta Pinae	
abstraksi	
Kata pengantar	
Daftar Isi	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Kerangka Teori	4
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	15
E. Perumusan Hipotesa	15
F. Konsep Pengukuran	16
BAB II BAHAN DAN METODE	22
A. Bahan dan data yang digunakan	22
B. Teknik Penarikan Contoh	22
C. Teknik Pengumpulan Data	25
D. Teknik Pengolahan Data dan Pengujian Hipotesa	27
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	29
A. Sejarah Berdirinya Lembaga Pendidikan Bethany dan Palangcom	29
B. Sarana dan Prasarana Bethany dan Palangcom Palangkaraya	31
C. Keadaan lembaga dan Instruktur Bethany dan Palangcom Palangkaraya	32

D. Tujuan Pendidikan Komputer di Lembaga Kursus Palangcom dan Bethany	36
E. Kurikulum Pendidikan Komputer di Lembaga Kursus Palangcom dan Bethany	37
F. Persyaratan Peserta Kursus Komputer	37
BAB IV PERANAN LPK TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA)	38
A. PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER	38
B. KETERAMPILAN GENERASI MUDA	47
BAB V PENUTUP	61
A. KESIMPULAN	61
B. SARAN	61

Daftar Pustaka

Lampiran Lampiran

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. PESERTA KURSUS KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA TAHUN 1997-1998	24
2. JUMLAH SAMPEL	25
3. SARANA DAN PRASARANA BETHANY PALANGKARAYA	31
4. SARANA DAN PRASARANA PALANGCOMY PALANGKARAYA	32
5. KEADAAN INSTRUKTUR BETHANY PALANGKARAYA	34
6. KEADAAN INSTRUKTUR PALANGCOM PALANGKARAYA	36
7. KETETAPAN TUJUAN PENGAJARAN DENGAN PENGUASAAN MATERI KOMPUTER	39
8. PENGUASAAN MENGAJAR PROGRAM KOMPUTER DOS DAN PROGRAM WS	40
9. REAKTIFAN INSTRUKTUR MENGAJAR 4 PAKET PROGRAM KOMPUTER, DOS DAN WS DENGAN 15 KALI TATAP MUKA ...	41
10. KESESUAIAN MATERI DENGAN KETERAMPILAN YANG DI AJARKAN	42
11. PENGGUNAAN MATERI SESUAI DENGAN MATERI YANG DIAJARKAN	43
12. PENGGUNAAN ALAT BANTU/MEDIA PENGAJARAN	44
13. PENERAPAN EVALUASI DALAM SETIAP PROSES BELAJAR MENGAJAR	45
14. PEROLEHAN NILAI INTENSITAS PEMBINAAN YANG DI BERIKAN INSTRUKTUR	46
15. DATA FREKWENSI PERAN LPK TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA BERDASARKAN JUMLAH INSTRUKTUR	47
16. KETERAMPILAN DALAM BIDANG PENGOLAHAN DATA	48
17. KETERAMPILAN DALAM BIDANG PENGETIKAN	49
18. KETERAMPILAN DALAM BIDANG PERHITUNGAN	50
19. KETERAMPILAN DALAM BIDANG KEUANGAN	51

20.	KETERAMPILAN DALAM BIDANG ADMINISTRASI	52
21.	KEAKTIFAN GENERASI MUDA DI DALAM MENGIKUTI PENDIDIKAN KURSUS	53
22.	NILAI RATA-RATA KEAKTIFAN GENERASI MUDA	53
23.	FREKWENSI YANG DIPEROLEH TENTANG HUBUNGAN KERAKANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER DENGAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA DI SALANGSURI DAN RETHANY PALANGKARAYA	56
24.	TABEL KERJA UNTUK PERHITUNGAN CHI KUADRAT	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan pendidikan di Indonesia diarahkan untuk meningkatkan harkat dan martabat serta kualitas sumber daya manusia Indonesia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara TAP MPR No. II/MPR/1993 yang berbunyi bahwa :

"Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, kepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, trampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, tanggung jawab dan produktif sehat jasmani dan rohani ... iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan masyarakat tersebut dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan keinginan untuk maju".
(GRIN, 1993 : 94)

Memperhatikan rumusan tujuan pendidikan Nasional tersebut di atas, merupakan upaya untuk merealisasikan tujuan pendidikan Nasional tersebut diatas, ditempuh melalui berbagai program peningkatan pendidikan dengan penahanan pada perluasan kesempatan belajar, peningkatan mutu dan efisiensi pendidikan yang pada gilirannya akan meningkatkan pula kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut di atas terwujud jika setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk belajar dan mengembangkan ilmunya secara optimal pada bidangnya masing-masing, baik bersifat formal maupun non formal.

Salah satu aspek penting dalam rangka memenuhi tuntutan pembangunan dewasa ini adalah perlunya diadakan pembangunan kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia usaha melalui pendidikan dan latihan keterampilan baik bersifat formal maupun non formal, diharapkan akan terwujud tujuan pendidikan Nasional yaitu meningkatkan potensi sumber daya manusia. Berkaitan ^{dengan} hal di atas, maka salah satu yang dimaksud adalah pendidikan dan latihan keterampilan dibidang komputer yang merupakan wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan pengetahuan dibidang komputer. Adapun program yang ditawarkan dalam pelatihan keterampilan komputer melalui:

- Program pengenalan komputer
- Program Disk Operating System
- Program Worstar
- Program Lotus 123
- Program dBase III Plus
- Program Windows
- Program Akuntansi Komputer

Untuk tahun ajaran 1997/1998 secara institusional lembaga pendidikan komputer Palangka Raya memberikan keterampilan-keterampilan khusus diantaranya : Bidang pengolahan data, pengetikan, perhitungan, keuangan dan bidang administrasi. Dengan keterampilan yang diberikan dalam bentuk pembinaan-pembinaan secara teori dan praktek kepada siswa.

Pada umumnya yang menjadi siswa atau peserta didik pada Lembaga Kursus Komputer Palangka Raya adalah para generasi muda yang sebelumnya telah menenyam pendidikan atau telah lulus dari Lembaga Pendidikan Formal.

Generasi muda atau peserta didik pada Lembaga Pendidikan Komputer Palangka Raya memiliki latar belakang yang majemuk, sehingga para pembina/instruktur dalam melakukan pembinaan ketrampilan terhadap semua materi yang diberikan berbentuk teoritis dan praktis, hal ini untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada bidang ketrampilan yang dipilihnya, agar dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari sehingga bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Karena itu unsur pokok pembinaan ketrampilan pada Lembaga Kursus Komputer adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan serta dapat dipraktikan oleh siswa itu sendiri dalam mewujudkan bakat dan kemampuannya.

Dengan demikian agar terwujud apa yang telah digariskan pada tujuan pendidikan, maka untuk melihat keberhasilan pendidikan tersebut tidak terlepas dari keaktifan baik dari instruktur atau para peserta didik dalam mengikuti pembinaan, baik pada pelaksanaan pembinaan ketrampilan maupun pemberian materi pelajaran teori dan praktik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti masalah yang berkenaan dengan lembaga pendidikan komputer dan peranannya terhadap pembinaan ketrampilan Generasi muda. Penelitian ini berlokasi di Lembaga Kursus Komputer Palangka Raya dengan judul :

"PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETRAMPILAN GENERASI MUDA".

(STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGKOM DAN BETHANY PALANGKA RAYA).

B. Perumusan Masalah

Bertolakan dari latar belakang yang penulis kemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pendidikan komputer di Lembaga kursus komputer Palangkom dan Bethany Palangkaraya.
2. Bagaimana bentuk pembinaan ketrampilan komputer terhadap generasi muda dilembaga kursus komputer Palangkom dan Bethanya Palangkaraya.
3. Apakah lembaga pendidikan komputer berperan terhadap pembinaan keterampilan generasi muda di Lembaga Kursus Komputer Palangkom dan Bethany Palangkaraya.

C. Kerangka Teori

Untuk memberikan gambaran lebih lanjut tentang Peranan Pendidikan Komputer terhadap pembinaan ketrampilan generasi muda pada lembaga kursus komputer

Palangka Raya, perlu diberikan batasan pengertian yang jelas tentang peranan, pendidikan komputer, pembinaan ketrampilan generasi muda.

Untuk lebih jelasnya penulis kemukakan sebagai berikut :

1. Pengertian peranan

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia yang ditulis oleh Wjs Poerwadarminta mengemukakan bahwa peranan adalah :

" Peranan berasal dari kata "Peran" yang berarti Pemain sandiwaras", kemudian dari kata peran mendapat akhiran "an" menjadi "peranan" yang berarti " suatu yang menjadi bagian utama atau memegang pimpinan utama".
(Wjs.Poerwadarminta 1976 : 755)

Kemudian menurut Soejono Soekanto mengemukakan pengertian peranan sebagai berikut :

"Peranan meliputi norma yang dihubungkan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat Peranan dalam arti ini merupakan suatu rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan masyarakat. Peranan adalah suatu konsep perihal apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat".
(Soejono Soekanto, 1987 : 221)

Dari pengertian di atas dapat dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan peranan adalah seluruh kegiatan yang berkaitan dengan kedudukan tertentu yang didalamnya mencakup perilaku, posisi dan tugas-tugas tertentu yang harus dan mesti dilakukan dalam rangka mendapatkan hasil suatu perbuatan. Oleh karena

itu peranan dapat diartikan sebagai suatu aktivitas seseorang ataupun lembaga tertentu didalam melaksanakan suatu tugas dan kegiatan untuk mencari hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan terhadap tugas dan kegiatan seseorang ataupun lembaga tertentu. Kaitannya dengan pelaksanaan pendidikan komputer adalah keaktifan para pembina atau instruktur dalam memberikan pembinaan ketrampilan dan keaktifan para siswa dalam mengikuti pembinaan ketrampilan, sehingga prestasi yang diperoleh akan menentukan keberhasilan bagi siswa itu sendiri.

2. Lembaga pendidikan komputer

Menurut Habibah Daud (1995) bahwa lembaga dapat ditinjau dari dua pengertian, dalam pengertian fisik lembaga adalah tertentu sedangkan lembaga ditinjau dari non fisik adalah suatu sistem penataan hubungan yang berpusat pada aktivitas manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan berusaha. Maka lembaga merupakan tempat penting yang dapat dijadikan berbagai macam aktifitas sesuai kebutuhan yang hendak dicapai. Jadi dalam hal ini suatu lembaga dapat dikatakan baik, apabila dikelola secara terencana dan sistematis, sehingga dapat terwujud tujuan dari lembaga tersebut, terutama lembaga yang bergerak dibidang pendidikan yang merupakan tempat untuk membina dan meningkatkan pengetahuan.

Adapun secara etimologis, pendidikan berasal dari kata "didik" yang mendapat awalan "pen" dan akhiran "an" yang berarti "mengasuh" membimbing kearah yang lebih baik, menyiapkan mental keindahan fisik atau perkembangan moral. (A. Muri Yusuf, 1986 : 23)

Menurut Carter V. Good dalam buku "Dictionary of Education" yang dikutip oleh Muhammad Noor Syam dalam buku "Filsafat Pendidikan dan Dasar Filsafat Pendidikan Pancasila" menyatakan :

Mendidik : (1) Seni praktek atau profesi sebagai pengajar.
 (2) Ilmu yang sistematis atau pengajaran yang berhubungan dengan prinsip-prinsip dan metode-metode mengajar, pengawasan dan bimbingan murid.
 (Muhammad Noor Syam, 1980 : 2).

Kemudian menurut Drs. A. Muri Yusuf

Mengemukakan :

"Pendidikan adalah suatu proses, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan sebagai suatu proses akan melibatkan dan mengikut sertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan".
 (A. Muri Yusuf, 1986 : 21)

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu serangkaian kegiatan dalam usaha pembangunan potensi diri melalui proses yang ditentukan pada perbuatan dan pengalaman melalui bimbingan dan pengajaran yang terus menerus, yang di dalam pendidikan itu sendiri terdapat unsur-unsur sebagai berikut :

- a. Adanya yang membimbing dan yang dibimbing
- b. Adanya tujuan pendidikan
- c. Adanya sarana dan prasarana
- d. Berlangsung dalam jangka tertentu
- e. Ada bahan materi yang disampaikan
- f. Adanya metode tertentu

Di Indonesia dalam pelaksanaan pendidikan, kita mengenal adanya tingkatan yaitu, pendidikan pra sekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, sedangkan menurut macamnya adalah pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa dan pendidikan umum yang kesemua itu disebut pendidikan formal. Menurut Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan mengklasifikasikan pendidikan menjadi pendidikan jalur sekolah dan pendidikan jalur luar sekolah.

Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyah dalam bukunya ilmu pendidikan, mendefenisikan pendidikan formal sebagai berikut :

Pendidikan formal adalah diadakan disekolah atau ditempat tertentu, teratur, sistematis mempunyai jenjang dan dalam kurun waktu tertentu, serta berlangsung mulai dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, berdasarkan aturan resmi yang telah ditetapkan.
(Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, 1991 : 162).

Rumusan pengertian di atas, menunjukkan bahwa pendidikan formal merupakan wadah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan seseorang kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan formal memiliki struktur

organisasi yang tersusun rapi dan memiliki kurikulum yang telah ditetapkan.

Sedangkan pendidikan jalur luar sekolah menurut Sudomo, M.A yang dikutip oleh Norsaine Darlan dalam bukunya Dasar-Dasar Pendidikan Luar Sekolah menyatakan bahwa :

Setiap kesempatan dimana terdapat komunikasi yang teratur dan terarah, diluar sekolah, dimana seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan ataupun bimbingan sesuai dengan usia dan kebutuhan hidupnya, dengan tujuan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan baginya menjadi peserta aktif yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarganya, pekerjaannya bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya.
(Norsaine Darlan, 1991 : 3).

Berdasarkan pengertian diatas, maka pendidikan jalur luar sekolah adalah pendidikan yang bersifat kemasyarakatan, seperti kursus-kursus komputer yang diadakan oleh lembaga swasta maupun pemerintah yang bertujuan dalam rangka mengembangkan sikap, mental, minat, bakat serta keterampilan, agar seseorang dapat berwira usaha untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Adapun yang dimaksud dengan komputer menurut Drs. Bob Widyakartono dalam kamus komputer adalah sebagai berikut :

"Suatu peralatan yang mampu menampung data dalam bentuk fakta dan angka, menerapkan pengolahan data menurut prosedur tertentu dan menyajikan hasil pengolahan sebagai informasi yang berguna ". (Bob Widyahartono, 1992 : 27)

Sedangkan menurut M.Husnan (1986), dalam buku Pengenalan Mikrokomputer dalam Pendidikan menyebutkan sebagai berikut :

Komputer adalah sebuah alat yang melaksanakan pekerjaan-pekerjaan Science secara cermat dan logih dengan kecepatan tinggi dalam memecahkan masalah-masalah tanpa petunjuk manusia, bekerja atas dasar instruksi logih yang terdapat dalam memory.

(M.Husnan, 1986 : 1).

Dari pengertian-pengertian di atas, maka dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan komputer adalah mesin pengolah data yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia. Khusus dalam bidang pendidikan peranan komputer sangat besar dalam membantu penyusunan kurikulum dan metode pengajaran.

Dengan demikian pendidikan komputer adalah serangkaian kegiatan pendidikan yang dilakukan secara sistimatis, terarah, teratur dan terencana dalam rangka membekali siswa atau anak dengan suatu keahlian tertentu terutama dalam hal pengoprasian komputer yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi lembaga pendidikan komputer atau lembaga kursus komputer merupakan wadah yang membina peserta didik atau siswa untuk dibina menjadi tenaga terampil serta berpengetahuan dalam bidang komputer.

Dijabarkan secara rinci yang dimaksud dengan lembaga pendidikan komputer adalah tindakan seseorang didalam mewujudkan suatu tujuan yang

hendak dicapai dalam mendidik generasi muda (siswa). Dalam mendidik tersebut terkandung unsur tujuan pendidikan komputer, tenaga pengajar, materi yang akan dijabarkan, metode dan media yang akan digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki, dan adanya evaluasi yang secara keseluruhan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Adapun program-program yang ditawarkan dalam pendidikan komputer pada lembaga kursus komputer baik di Palangkom dan Bethany adalah sebagai berikut :

- Program pengenalan komputer
- Program Disk Operating System
- Program Wordstar
- Program Lotus 123
- Program dBase III Plus
- Program Windows
- Program Akuntansi komputer

Sedangkan metode yang digunakan oleh instruktur pada Lembaga Pendidikan Komputer adalah sebagai berikut :

a. Ceramah.

Metode ceramah ini adalah suatu yang digunakan oleh Instruktur dalam pengajaran untuk menyampaikan materi berupa teori-teori tentang pengoperasian komputer.

b. Tanya jawab.

Metode tanya jawab adalah suatu metode yang digunakan oleh instruktur untuk mengetahui sejauh mana materi yang telah diberikan itu dapat diserap oleh siswa

c. Demonstrasi.

Metode demonstrasi adalah suatu metode yang digunakan oleh onstruktur untuk menunjang metode ceramah dan tanya jawab agar siswa mempraktikkan teori dan materi yang telah diberikan.

d. Praktek

Metode praktek adalah suatu kegiatan latihan dalam upaya untuk mencoba dan mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan yang di peroleh selama mengikuti kursus komputer.

3. Pembinaan Ketrampilan Generasi Muda

Menurut A. Mangunharjana dalam bukunya "Pembinaan arti dan metodenya" bahwa pembinaan adalah :

"Suatu proses belajar dengan melepaskan hal-hal yang sudah dimiliki atau mempelajari hal-hal yang baru yang belum dimiliki, dengan tujuan membantu orang yang menjalaninya untuk membetulkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan kecakapan baru untuk mencapai tujuan dan kerja yang sedang dijalani secara lebih efektif". -(A. Mangunharjana, 1986 : 12)

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pembinaan merupakan aktivitas yang terencana dan terarah serta dilakukan secara sadar, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan sumber daya manusia serta kecakapan sesuai dengan tujuan hidupnya.

Adapun pengertian keterampilan menurut Juklak Depsos, (1995) sebagai berikut :

Keterampilan adalah kemampuan untuk menemukan, memanfaatkan, mengembangkan potensi dan etos kerja guna mendapatkan sumber nafkah/mata pencaharian, serta berpartisipasi aktif dalam membangun.

(Juklak Depsos, 1995 : 4).

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa keterampilan adalah kemampuan atau keahlian dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki, agar berguna bagi diri sendiri dan orang lain, serta bekal dalam bekerja atau mencari nafkah.

Sedangkan keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengoperasikan komputer secara menyeluruh dari berbagai program.

Dengan demikian pembinaan ketrampilan ini dilaksanakan atau diwujudkan dalam bentuk latihan-latihan bebas yang diberikan pada hari lain, dalam latihan bebas ini siswa diberikan beberapa tugas yang harus diselesaikan dan didampingi oleh satu instruktur/pembina. Dalam latihan bebas ini siswa dapat mengulang kembali atau melatih materi yang diberikan instruktur.

Ketrampilan-ketrampilan yang perlu dibina dalam pendidikan komputer selain dari penguasaan materi adalah sebagai berikut :

1. Bidang pengolahan data
2. Bidang pengetikan
3. Bidang perhitungan

4. Bidang Keuangan

5. Bidang administrasi.

Dalam hal ini pembinaan tersebut di atas ditujukan untuk meningkatkan ketrampilan generasi muda. Adapun yang dimaksud dengan generasi muda menurut Ir. M. Munandar Soelaiman dalam bukunya "Program Peningkatan Sumber Daya Manusia", mengemukakan adalah :

"Yang dimaksud dengan pemuda (generasi muda) mereka yang berumur antara 15 - 35 tahun atau lebih, dengan catatan yang lebih dari 35 tahun tersebut secara psikologis mempunyai jiwa kepemudahan".
(Munandar Soelaiman, 1986 : 50)

Sedangkan menurut Drs. H. M. Husein mengatakan bahwa : "Generasi muda secara umum adalah generasi manusia yang berusia muda yakni berumur antara 0 - 35 tahun" (H. M. Husein, 1987 : 7)

Memperhatikan pendapat di atas, maka dapat dimengerti bahwa yang dimaksud dengan generasi muda adalah golongan atau sekalian orang yang hidup pada angkatan zaman tertentu, batas usia tertentu dan identitas kepemudahan yang mampu meneruskan cita-cita generasi pendahuluan yang dapat dijadikan sumber aset dalam pembangunan.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan :

- a. Ingin mengetahui pelaksanaan pendidikan komputer di Lembaga kursus komputer Palangkom dan Bethany Palangkaraya.

- b. Ingin mengetahui bentuk pembinaan keterampilan komputer terhadap generasi muda di Lembaga kursus komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.
 - c. Ingin mengetahui hubungan antara peranan lembaga pendidikan komputer terhadap pembinaan keterampilan generasi muda di Lembaga pendidikan komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.
2. Sedangkan penelitian nantinya berguna :
- a. Sebagai bahan informan awal untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam dimasa yang akan datang, khususnya mengenai pembinaan keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Palangcom dan bethany Palangkaraya.
 - b. Sebagai bahan informan dan pengetahuan generasi muda agar lebih giat lagi belajar komputer melalui kursus-kursus.
 - c. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis.

E. Perumusan Hipotesa

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, dapatlah dirumuskan hipotesa sebagai berikut :

1. Lembaga pendidikan komputer berperan terhadap pembinaan keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.
2. Semakin baik pembinaan lembaga pendidikan komputer yang diberikan maka semakin baik pula tingkat keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya.

F. Konsep dan Pengukuran

1. Peranan lembaga pendidikan komputer.

Yang dimaksud dengan peranan lembaga pendidikan komputer adalah tindakan seseorang di dalam mewujudkan suatu tujuan yang hendak dicapai dalam mendidik siswa (generasi muda). Dalam mendidik tersebut terkandung unsur tujuan pendidikan komputer, tenaga pengajar, materi yang akan diajarkan, metode dan media yang digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki, dan adanya evaluasi yang secara keseluruhan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Dari pengertian di atas dapatlah diukur dengan :

- 1). Ketepatan tujuan pengajaran dengan penguasaan materi komputer :
 - a. Tepat apabila menguasai seluruh materi pengajaran komputer dengan skor 3
 - b. Menguasai sebagian materi pengajaran komputer dengan skor 2
 - c. Tidak menguasai materi pengajaran komputer dengan skor 1
- 2). - Penguasaan materi mengajar pada program pengenalan komputer, disk operating sistem dan program wordstar, pengukurannya sebagai berikut :

- a. Apabila dalam mengajar menguasai semua program, maka dinilai baik skor 3
 - b. Apabila dalam mengajar hanya 2 program yang dikuasai, maka dinilai sedang skor 2
 - c. Apabila dalam mengajar hanya 1 program yang dikuasai, maka dinilai rendah skor 1
- Penguasaan materi dalam mengajar pada program Lotus, 1, 2, 3, dBase III Plus, Windows dan program akuntansi komputer pengukurannya sebagai berikut :
- a. Apabila dalam mengajar menguasai semua program, maka dinilai baik skor 3
 - b. Apabila dalam mengajar hanya 3 program yang dikuasai, maka dinilai sedang skor 2
 - c. Apabila dalam mengajar hanya 1 program yang dikuasai, maka dinilai rendah skor 1
- 3). - Keaktifan instruktur mengajar pada 4 paket program, yaitu program pengenalan komputer, Disk Operating Sistem dan Wordstar, dengan jumlah pertemuan 15 kali, pengukurannya sebagai berikut :
- a. Apabila dalam mengajar instruktur selalu hadir skor 3
 - b. Apabila dalam mengajar instruktur 2 sampai 3 kali tidak mengajar skor 2
 - c. Apabila dalam mengajar instruktur 4 sampai 5 kali tidak mengajar skor 1

- Keaktifan instruktur mengajar pada 4 paket program, yaitu program Lotus 1, 2, 3, dBase III Plus, Windows dan program Akuntansi komputer dilihat dari jumlah pertemuan sebanyak ... kali, pengukurannya sebagai berikut :
 - a. Apabila dalam mengajar instruktur 1 kali tidak mengajar skor 3
 - b. Apabila dalam mengajar instruktur 2 sampai 3 kali tidak mengajar skor 2
 - c. Apabila dalam mengajar instruktur 4 sampai 5 kali tidak mengajar skor 1
- 4). Kesesuaian materi dengan ketrampilan yang akan diajarkan :
 - a. Sesuai dalam memberikan materi dengan skor 3
 - b. Kurang sesuai dalam memberikan materi dengan skor 2
 - c. Tidak sesuai dalam memberikan materi dengan skor 1
- 5). Penggunaan metode disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan
 - a. Selalu bervariasi didalam menggunakan metode disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan dengan skor 3
 - b. Kadang-kadang bervariasi didalam menggunakan metode disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan dengan skor 2

- c. Tidak bervariasi didalam menggunakan metode disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan dengan skor 1
- 6). Penggunaan alat bantu/media pengajaran.
- a. Apabila dalam menerangkan materi instruktur selalu menggunakan media dengan skor 3
 - b. Apabila dalam menerapkan materi instruktur kadang-kadang menggunakan media dengan skor 2
 - c. Apabila dalam menerapkan materi instruktur tidak pernah menggunakan media dengan skor 1
- 7). Penerapan evaluasi dalam setiap proses belajar mengajar.
- a. Selalu mengadakan evaluasi skor 3
 - b. Kadang-kadang evaluasi skor 2
 - c. Tidak pernah evaluasi skor 1
2. Pembinaan keterampilan generasi muda

Yang dimaksud dengan pembinaan keterampilan generasi remaja adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh pembina dalam usaha membekali generasi muda dengan suatu keahlian tertentu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang ketrampilan itu meliputi keterampilan pengolahan data, keterampilan pengetikan, keterampilan dalam bidang perhitungan, keterampilan dalam bidang keuangan dan keterampilan dalam bidang administrasi.

Bertitik tolak dari pengertian di atas dapatlah pengertian tersebut diukur dengan :

- 1). Keterampilan dalam bidang pengolahan data :
 - a. Terampil apabila mempunyai nilai 7,5 - 10 dinilai tinggi skor 3
 - b. Cukup terampil apabila mempunyai nilai 6 - 7,4 dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak terampil apabila mempunyai nilai di bawah 6 dinilai rendah skor 1
- 2). Keterampilan generasi muda dalam bidang pengetikan :
 - a. Terampil apabila mempunyai nilai 7,5 - 10 dinilai tinggi skor 3
 - b. Cukup terampil apabila mempunyai nilai 6 - 7,4 dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak terampil apabila mempunyai nilai di bawah 6 dinilai rendah skor 1
- 3). Keterampilan generasi muda dalam bidang perhitungan :
 - a. Terampil apabila mempunyai nilai 7,5 - 10 dinilai tinggi skor 3
 - b. Cukup terampil apabila mempunyai nilai 6 - 7,4 dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak terampil apabila mempunyai nilai di bawah 6 dinilai rendah skor 1
- 4). Keterampilan generasi muda dalam bidang keuangan .
 - a. Terampil apabila mempunyai nilai 7,5 - 10 dinilai tinggi skor 3

- b. Cukup terampil apabila mempunyai nilai 6 - 7,4 dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak terampil apabila mempunyai nilai di bawah 6 dinilai rendah skor 1
- 5). Keterampilan generasi muda dalam bidang administrasi :
- a. Terampil apabila mempunyai nilai 7,5 - 10 dinilai tinggi skor 3
 - b. Cukup terampil apabila mempunyai nilai 6 - 7,4 dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak terampil apabila mempunyai nilai di bawah 6 dinilai rendah skor 1
- 6). Keaktifan generasi muda di dalam mengikuti pendidikan kursus :
- a. Aktif jika mengikuti pendidikan lebih dari 75 % dinilai tinggi skor 3
 - b. Kurang aktif jika mengikuti pendidikan 50 - 75 % dinilai sedang skor 2
 - c. Tidak aktif jika mengikuti pendidikan kursus dibawah 50 % dinilai rendah skor 1

BAB II

BAHAN DAN METODE

A. Bahan dan Macam Data Yang Digunakan

Dalam Penelitian ini data-data yang diperoleh dari bahan tertulis dan bahan tidak tertulis. Bahan tertulis didapat dari dokumen dan tulisan-tulisan.

Sedangkan bahan tidak tertulis di dapat melalui teknik dokumentasi, observasi, wawancara, angket dan quisioner.

1. Bahan yang tertulis

- a. Sejarah berdirinya lembaga pendidikan komputer Bethany dan Palangcom di Palangka Raya.
- b. Tujuan pendidikan Komputer di Lembaga Kursus Komputer.
- c. Kurikulum pendidikan komputer di Lembaga Kursus Komputer.
- d. Persyaratan peserta kursus komputer.
- e. Jumlah peserta didik atau siswa dan instruktur serta sarana dan prasarana pendukung.
- f. Nilai prestasi penguasaan materi komputer yang diperoleh baik teori dan praktik.

2. Bahan yang tidak tertulis, yaitu bahan yang diperoleh dari responden melalui pengamatan, observasi, wawancara dan angket adalah :
- a. Situasi dan kondisi kegiatan pendidikan komputer
 - b. Hambatan yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar
 - c. Waktu yang digunakan siswa dalam pembinaan ketrampilan
 - d. Minat siswa di lembaga pendidikan komputer dalam mengikuti pembinaan ketrampilan
 - e. Hubungan program yang di tawarkan di lembaga pendidikan komputer dalam menyiapkan kesempatan kerja

B. Tehnik Penarikan Contoh

1. Populasi.

Menurut Winarno Surahmad, menyatakan bahwa "Populasi adalah keseluruhan satuan-satuan yang karakteristiknya hendak diduga, dapat berupa manusia dan benda-benda. (Winarno Surahmad, 1985 : 134)

Jadi dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah seluruh siswa dari berbagai program komputer yang ada di lembaga kursus Palangkom dan Bethany Palangkaraya, yang kursus lebih dari 2 (dua) bulan ini, dimaksudkan kemampuan mereka sudah cukup, berdasarkan hal diatas maka nantinya akan mendata yang lebih konkrit.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa berjumlah 134 orang dan 10 orang tenaga pengajar/ instruktur.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL I
 PESERTA KURSUS KOMPUTER
 PALANGCOM, BETHANY PALANGKARAYA
 TAHUN 1997 / 1998

NO.	TEMPAT KURSUS	FREKUENSI
1.	Palangcom	63 orang
2.	Bethany	71 orang
	Jumlah :	134 orang

Sumber data : Dokumen dan observasi.

2. Sampel.

Dalam penentuan besarnya sampel yang akan mewakili dalam penelitian ini sebenarnya tidak ada rumus yang mengharuskan untuk digunakan, sebagai landasan penelitian menggunakan pendapat, Winarno Surahmad (1985) menyebutkan bahwa dalam buku "Dasar dan Teknik Research" Bila populasi cukup homogen, populasi dibawah 100 dapat dipergunakan sampel 50 % dan dibawah 1000 dapat dipergunakan sampel 25 %.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti menentukan jumlah sampel 25 % dari populasi dan instruktur atau tenaga pengajar diambil semua, untuk lebih jelasnya terdapat pada tabel berikut :

TABEL 2
JUMLAH SAMPEL

NO.	TEMPAT KURSUS	POPULASI	SAMPEL (25 %)
1.	Palangcom	63 orang	15 orang
2.	Bethany	71 orang	17 orang
	Jumlah	134 orang	32 orang

Sumber data : Dokumen dan observasi.

Dalam pengambilan sampel ini digunakan teknik random sampling dimana sampel diambil dari ppulasi, yang mana pemilihan sampel dilakukan dengan cermat dengan penentuan probabilitas atau kemungkinan yang sama bagi semua anggota untuk dipilih sebagai sampel.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data utama penelitian ini adalah data tentang pembinaan keterampilan generasi muda yang mengikuti kursus komputer di Palangcom dan Bethany Palangkaraya. Untuk data pendukung lainnya sebagai berikut :

1. Teknik observasi

Dengan teknik observasi ini penulis mengadakan observasi langsung terhadap obyek penelitian, baik dikelas bersama para tenaga pengajar komputer,

maupun sarana dan prasarana yang ada dilembaga pendidikan kursus komputer Bethany dan Palangkom Palangkaraya.

2. Teknik angket

teknik angker adalah suatu teknik pengumpulan data berupa daftar-daftar pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan harus dijawab oleh responden dan teknik ini akan mengumpulkan data tentang :

- a. Pembinaan dalam mengoperasionalkan komputer
- b. Cara penyampaian materi oleh instruktur
- c. Tanggapan siswa terhadap materi yang disampaikan
- d. Keaktifan instruktur dan siswa
- e. Hambatan yang dihadapi instruktur dan siswa
- f. Penguasaan materi yang diperoleh setelah mengikuti pendidikan komputer

3. Teknik interviu/wawancara

Adalah suatu cara dimana peneliti secara langsung berhadapan dengan responden maupun informan adapun data yang diperoleh dari teknik ini adalah :

- a. Hambatan yang dialami oleh Pimpinan dan pembina atau instruktur selama penyelenggaraan pendidikan komputer di Lembaga Kursus Komputer Palangka Raya.
- b. Sejarah berdirinya Lembaga Kursus Komputer.

4. Teknik dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara penggalian data dari sejumlah dokumen yang relevan dengan penelitian ini seperti:

- a. Jumlah instruktur
- b. Jumlah siswa pendidikan komputer
- c. Program-program pendidikan komputer
- d. Daftar nilai dan daftar hadir siswa di lembaga pendidikan komputer

D. Teknik Pengolahan Data dan Pengujian Hipotesa

1. Teknik pengolahan data

Untuk mengolah data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan beberapa tahapan yaitu :

- a. Editing, yaitu mengolah data yang diperlukan melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.
- b. Cading, yaitu menyusun data berdasarkan kelompok atau klasifikasi data sesuai dengan tingkat data guna memudahkan laporan.
- c. Tabulasi, yaitu menyusun data dalam bentuk tabel berdasarkan klasifikasi data sesuai dengan jenis data, frekwensi dan presentasi.
- d. Interpretasi data, yaitu menginterpretasikan data berdasarkan analisa data, kemudian di sajikan dalam bentuk tabel sehingga diketahui hasil dengan jelas.

2. Pengujian hipotesa

Untuk menguji hipotesa yang berbunyi :
ada peranan lembaga pendidikan komputer terhadap pembinaan ketrampilan generasi muda. Digunakan rumus statistik koefisien korelasi kontingensi, yaitu :

$$C \text{ atau } KK = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}}$$

Dimana C atau KK = Chi kuadrat

= Harga chi kuadrat yang diperoleh

= Jumlah sampel

X^2 dapat diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_t)^2}{F_t}$$

Dimana X^2 = Chi kuadrat

F_o = Frekwensi observasi

F_t = F_t Frekwensi teoritis

Untuk memberi interpretasi terhadap angka indeks korelasi kontingensi C, terlebih dahulu mengubah harga C menjadi phi dengan rumus :

$$\phi = \sqrt{1 - C^2}$$

Setelah diketahui harga C, lalu untuk mengetahui korelasi tersebut signifikan atau tidak, maka dilanjutkan dengan uji signifikansi korelasi dengan memakai rumus "t" hitung yaitu :

$$t = \frac{r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana t = "t" hitung

r = Harga C (ϕ)

n = Jumlah sampel

BAB III

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Berdirinya Lembaga Pendidikan Komputer Bethany Dan Palangcom.

1. Sejarah Berdirinya Lembaga Pendidikan Komputer Bethany Palangka Raya.

Pada awalnya Lembaga Pendidikan Komputer Bethany berbentuk yayasan yang didirikan di Jakarta pada tanggal 19 Desember 1992 yang disahkan oleh notaris dengan nomor 57/CN/PDT.P/1992/PN.JKT.PST. Yayasan Bethany bergerak dalam bidang jasa komputer dan membuka wadah tempat komputer.

Selanjutnya yayasan pendidikan komputer Bethany membuka cabang di Palangka Raya pada tanggal 8 Januari 1993 dengan izin usaha nomor : 507/181/Bag.pen/1993. Yang beralamat di jalan A.Yani No. 63 Palangka Raya.

Adapun pimpinan /direktur Bethany sejak membuka cabang di Palangka Raya pada tahun 1993 yakni :

1. Drs. Tinotius Yonatan, tahun 1993-1994
 2. Hari Wibowo Thomas, Sh, tahun 1994 sampai sekarang
- ###### 2. Sejarah Berdirinya Lembaga Pendidikan Komputer Palangcom di Palangka Raya.

Lembaga Pendidikan Komputer Palangcom di Palangka Raya ini berbentuk Badan hukum CV. Palangcom. Pada tahun 1989 Badan hukum CV. Palangcom

didirikan dengan akta Notaris Ms. Tarigan No. 37 tanggal 25 Oktober 1989, dengan SIUP No. 096/18/PK/XII/1989. Badan hukum CV. Palangcom ini bergerak dalam bidang jasa komputer dan alat-alat elektronik, dengan status terdaftar pada Depnaker pada tanggal 4 Januari 1990, No. 690/W.14/L.I-4/1990.

Lembaga pendidikan komputer ini beralamat di jalan R.A. Kartini. 1c. Palangka Raya.

Adapun Pimpinan/Direktur Palangcom di Palangka Raya sejak didirikan pada tahun 1989, yang menjadi Pimpinan/Direktur, yakni :

1. Adi Tritura, tahun 1989 - tahun 1991
2. Drs. I. Made Sunantra, tahun 1991 - tahun 1993

Selanjutnya setelah Palangcom berubah status dari terdaftar menjadi status diakui pada tahun 1995, Berdasarkan izin lembaga latihan oleh Kanwil Depnaker No. B. 0 103/W.14/K.1/II/1995, dan mendapat izin tetap tanggal 2 Juni 1997 dengan No. Kep. 484/W.14.IK.1-PPTK/1997 dengan berdasarkan Kepres No. 34 tahun 1972.

Dari status terdaftar menjadi status di akui yang menjadi Pimpinan/Direktur Palangcom Palangka Raya adalah :

1. Drs. I Made Sumantra, tahun 1991 - tahun 1993
2. Drs. Muchtar, tahun 1993 sampai sekarang.

B. Sarana Dan Prasarana Bethany Dan Palangcom Palangka Raya

1. Sarana dan prasarana Bethany Palangka Raya.

Lembaga Pendidikan Komputer Bethany terletak diatas tanah dengan bangunan terbuat dari semen/beton permanen) dengan ukuran 20 X 30 M.

Letak lokasi Bethany Palangka Raya berbatasan :

1. Bagian depan Jl. A. Yani
2. Bagian belakang Jl. Imam Bonjol
3. Bagian kanan Jl. Soprpto
4. Bagian kiri Jl. sudirman

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Lembaga Kursus Komputer Bethany sebagaimana tercantum dalam tabel berikut ini :

TABEL 3

SARANA DAN PRASARANA BETHANY PALANGKA RAYA

NO	RUANG	JUMLAH	KETERANGAN
1	Pimpinan/Direktur	1	Baik
2	Ruang Teori	4	Baik
3	Ruang Praktek Komputer	1	Baik
4	WC	2	Baik
5	Satpam	1	Baik
6	Gudang	1	Baik
7	Peralatan Komputer Non Hard Disk	17	Baik
8	Komuter Hard Disk	5	Baik
9	Printer	8	Baik
10	AC	4	Baik

Sumber data : Bethany Palangka Raya.

2. Sarana dan prasarana Palangcom Palangka Raya

Palangcom di Palangka Raya terletak di atas tanah, dengan bangunan terbuat dari semen (permanen) ukuran 30 X 20 meter.

Letak lokasi Palangcom di Palangka Raya berbatasan :

1. Bagian depan dengan Jl. Kini Balu
2. Bagian belakang dengan Jl. Agung
3. Bagian kanan dengan Jl. Cakrabuana
4. Bagian Kiri dengan Jl. Sanggabuada II

Adapun sarana dan prasarana yang di miliki oleh Palangcom di Palang Raya sebagaimana tercantum dalam tabel berikut ini :

TABEL 4

SARANA DAN PRASARANA PALANGCOM PALANGKA RAYA

NO	RUANG	JUMLAH	KETERANGAN
1	Pimpinan/Direktur (kantor)	1	Baik
2	Ruang Teori	4	Baik
3	Ruang Praktek Komputer	1	Baik
4	Lab Bahasa Inggris	1	Baik
5	WC	2	Baik
6	Gudang	1	Baik
7	Satpam	1	Baik
8	Peralatan Mesin Komputer	49 Unit	Baik
9	Printer	28 Unit	Baik
10	OHP	2 Unit	Baik

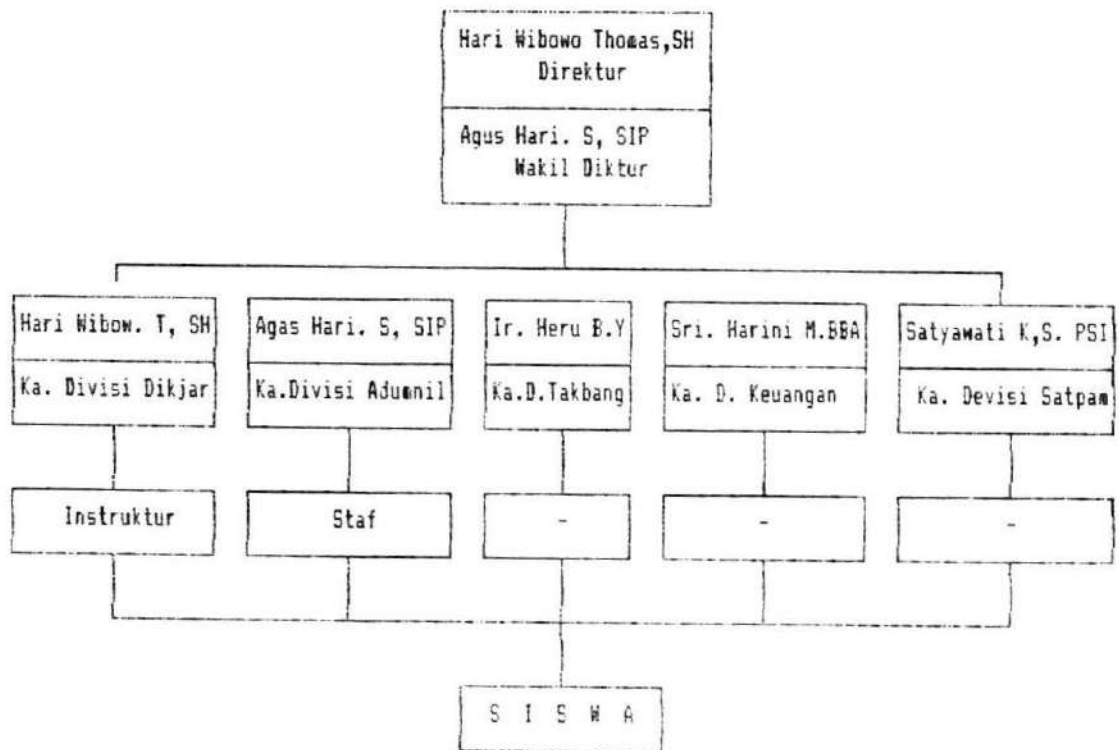
Sumber data : Palangcom Palangka Raya.

C. Keadaan Lembaga Dan Instruktur Bethany Dan Palangcom Palangka Raya

1. Keadaan Lembaga dan Instruktur Bethany Palangka Raya

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi mengenai susunan organisasi Bethany Palangka Raya adalah sebagai berikut :

STRUKTUR ORGANISASI LPK BETHANY PALANGKA RAYA



Pada tahun ajaran 1997/1998 jumlah instruktur yang tetap mengajar di Bethany Palangka Raya seluruhnya 5 orang instruktur, untuk lebih jelasnya lihat pada tabel berikut :

TABEL 5
KEADAAN INSTRUKTUR BETHANY PALANGKARAYA

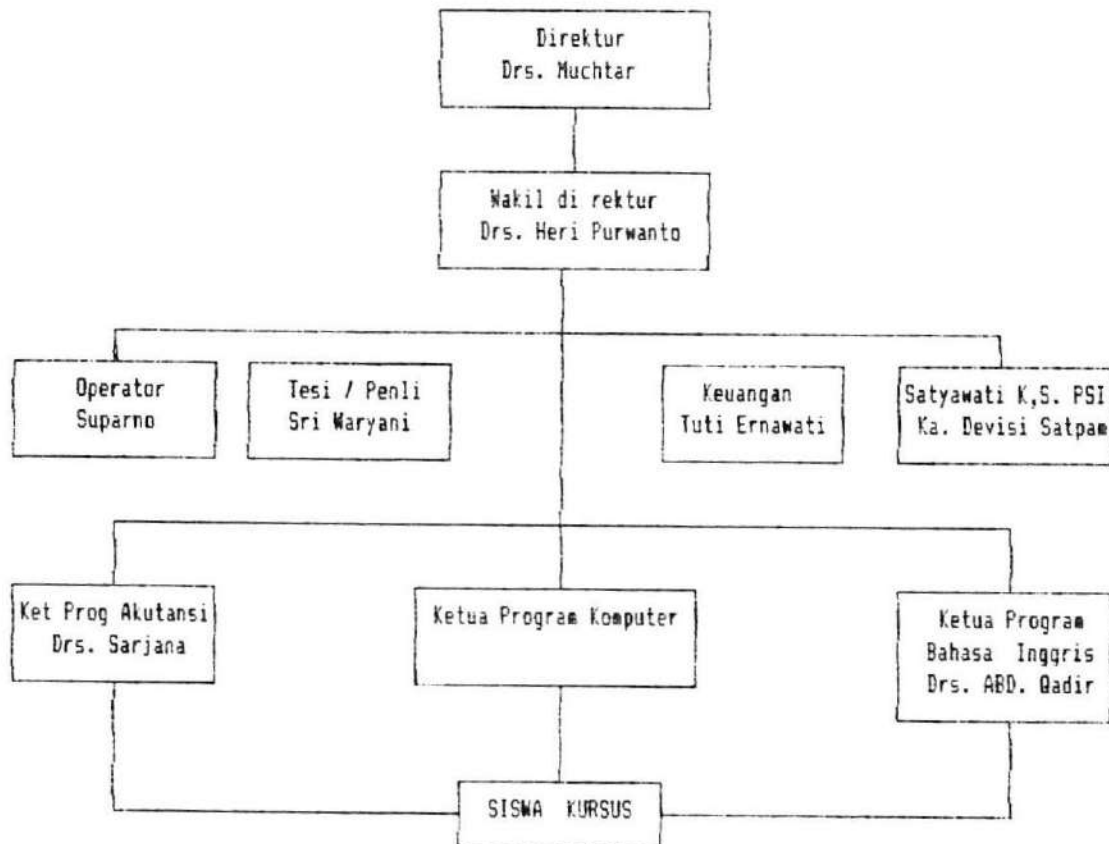
NO	NAMA	JABATAN	LATAR BELAKANG PENDIDIKAN		KETERANGAN
			SLTA	SARJANA	
1	Hary Wibowo Thomas	Direktur/Instruktur		S1 SH	Aktif
2	Agus Hari, S	Wakil Diktur		S1 SIP	Aktif
3	Ir. Heru B.Y	Bagian pengajaran		S1	Aktif
4	Sri Harini M. BBA	Keuangan		Sarjana Muda	Aktif
5	Fitriani	Admnsitrasi	MAN		Aktif
6	Joko	Pemasaran	SMA		Aktif
7	Chasin sobngin	Instruktur	SMA		Aktif
8	Yaliati Andayani	Instruktur	SMA		Aktif
9	Yohana Aridian	Instruktur		Di Komputer	Aktif
10	Sutarno	Instruktur		Di Komputer	Aktif

Sumber data : Bethany Palangka Raya.

2. Keadaan Lembaga dan Instruktur Palangcom Palangka Raya

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi mengenai susunan organisasi Palangcom di Palangka Raya adalah sebagai berikut :

STRUKTUR ORGANISASI PALAGCOM
DI PALANGKA RAYA



Pada tahun ajaran 1996/1997 jumlah instruktur Palangcom Palangka Raya seluruhnya 11 orang instruktur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 6

KEADAAN INSTRUKTUR PALANGCOM PALANGKA RAYA

NO	NAMA	JABATAN	LATAR BELAKANG PENDIDIKAN		KETERANGAN
			SLTA	SARJANA	
1	Drs. Muchtar	Direktur	-	S1 SE	Aktif
2	Drs. Heri Purwanto	Wakil Direktur	-	S1 IAIN	Aktif
3	Tuti Erawati	Keuangan	SMEA	-	Aktif
4	Sri Waryani		SMA	-	Aktif
5	Suparno	Operator	STM	-	Aktif
6	A. Makteur	Keamanan	SMA	-	Aktif
7	Drs. Megantoro	Ket Prog Komputer	-	S1 Tehnik	Aktif
8	Drs. Dawit	Instruktur	-	S1 Tehnik	Aktif
9	Surilana	Instruktur	-	S1 SE	Aktif
10	Hernik. S Kom	Instruktur	-	S1 Komputer	Aktif
11	Drs. A. Gadir	Ket Prog B. Inggris	-	S1 IAIN	Aktif
12	Rahmadi	Instruktur	-	S1 B. Inggris	Aktif
13	Desi Angraini	Instruktur	-	S1 B. Inggris	Aktif
14	Iwan Fauzi	Instruktur	-	S1 B. Inggris	Aktif
15	Drs. Malik	Instruktur	-	S1 B. Inggris	Aktif
16	Drs. Sartana	Ketua Prog Akutansi	-	S1 Akutansi	Aktif
17	Mulat Budianto	Instruktur	-	D3 Akutansi	Aktif

Sumber data : Palangcom Palangka Raya.

D. Tujuan Pendidikan Komputer di Lembaga Kursus Palangcom dan Bethany Palangka Raya.

Tujuan pendidikan komputer kedua lembaga tersebut adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap pakai.
2. Membantu pemerintah untuk menyiapkan tenaga kerja profesional dalam bidang manajerial dan komputer.
3. Menyiapkan para manajer yang cakap, terampil dan berkepribadian.

4. Mampu menulis program Aplikasi Komputer dengan menguasai beberapa bahasa komputer yang utama.
5. Mampu membangun suatu proyek pembangunan dan pengembangan sistem informasi dari berbagai fungsi manajemen, menjembatani antara pemakai akhir dari jasa.
6. Meningkatkan kualitas lulusan agar menjadi tenaga siap pakai.

E. Kurikulum Pendidikan Komputer di Lembaga Kursus Palangcom dan Bethany.

Suatu hal yang ingin dicapai oleh siswa yang diberikan oleh instruktur pada lembaga pendidikan komputer.

Untuk lebih jelasnya kurikulum lembaga pendidikan komputer dapat dilihat pada lampiran.

F. Persyaratan Peserta Kursus Komputer.

1. Mengisi formulir
2. Foto copy ijazan terakhir
3. Pas foto 2 x 3
4. Pas foto 2 x 4
5. Membayar biaya pendaftaran
6. Melampirkan karto pelajar/kartu mahasiswa
7. Biaya pembuata kartu siswa.

BAB IV

PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER TERHADAP PEMBINAAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA (STUDI DI LEMBAGA KURSUS KOMPUTER PALANGCOM DAN BETHANY PALANGKARAYA)

A. Peranan Lembaga Pendidikan Komputer

Peranan Lembaga Pendidikan Komputer adalah aktivitas yang dilakukan oleh pembina/instruktur dalam usaha membimbing peserta didik /generasi muda melalui pembinaan keterampilan dibidang komputer. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh LPK/Instruktur yakni terdiri dari ketepatan tujuan pengajaran dengan penguasaan materi komputer, penguasaan materi mengajar pada program pengenalan komputer, disk operating system, program wa, keaktifan instruktur mengajar pada t publik program, kecocokan materi dengan keterampilan yang diajarkan, penggunaan metode dengan materi yang diajarkan, penggunaan alat bantu atau media pengajaran dan penerapan evaluasi dalam setiap proses belajar mengajar.

Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat dalam tabel sebagai berikut :

1. Ketepatan tujuan pengajaran dengan pencecuaian materi komputer

Untuk mengetahui ketepatan LPK/Instruktur dalam pengajaran komputer, dapat dilihat dari tabel berikut ini :

TABEL 7

KETEPAATAN TUJUAN PENGAJARAN DENGAN
PENGUASAAN MATERI KOMPUTER

NO	KATEGORI	F	%
1	Menguasai seluruh materi pengajaran komputer	7	70
2	Menguasai sebagian materi pengajaran komputer	2	20
3	Tidak menguasai materi pengajaran komputer	1	10
Jumlah (N)		10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/Instruktur

Berdasarkan tabel di atas bahwa penguasaan pengajaran materi komputer di Palangcom dan Bethany Palangkaraya oleh instruktur cukup tinggi karena dari 10 orang instruktur yang ada yang menguasai seluruh materi pengajaran komputer 7 orang (70 %), instruktur LPK yang menguasai sebagian materi pengajaran komputer 2 orang (20 %) dan instruktur yang tidak menguasai pengajaran komputer berjumlah 1 orang (10 %). dari data ini terlihat bahwa instruktur kursus komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya sebagian besar menguasai seluruh materi komputer dengan demikian instruktur tersebut dalam memberikan pendidikan keterampilan sesuai materi/ kurikulum dan tujuan kursus yang telah ditentukan lembaga

b. Penguasaan mengajar program komputer. disk operating sistem dan program ws.

Setelah diketahui bahwa LPK/instruktur menguasai materi komputer apakah dalam memberikan semua program komputer dalam setiap tatap muka dapat terlaksana untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 8

PENGUASAAN MENGAJAR PROGRAM KOMPUTER
DISK OPERATING SISTEM DAN PROGRAM WS

NO	KATEGORI	F	%
1	Menguasai semua program komputer	6	60
2	Menguasai 2 - 3 program komputer	3	30
3	Menguasai 1 program komputer	1	10
Jumlah (N)		10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/Instruktur

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar insruktur komputer Palangcom dan Bethany Palangkaraya di dalam menguasai seluruh materi pengajaran komputer tersebut dengan frekuensi sebesar 6 orang (60 %). instruktur lembaga pendidikan komputer yang memberikan menguasai 2 - 3 program komputer 3 orang (30 %). sedangkan instruktur yang memberikan menguasai 1 program komputer berjumlah 1 orang (10 %).

Berdasarkan data tersebut bahwa sebagian besar instruktur komputer Palangcom dan Bethany Palangka-raya dalam penguasaan program mengajar menguasai.

- c. Keaktifan instruktur mengajar pada 4 paket program.

Untuk melihat keaktifan instruktur dalam setiap tatap muka dapat dilihat dari tabel sebagai berikut

TABEL 9

KEAKTIFAN INSTRUKTUR MENGAJAR 4 PAKET
PROGRAM KOMPUTER, DISK OPERATING SISTEM DAN WS
DENGAN 15 KALI TATAP MUKA

No	KATEGORI	F	%
1	Instruktur selalu hadir mengajar	7	70
2	Instruktur 2 - 3 kali tidak mengajar	2	20
3	Instruktur 4 - 5 kali tidak mengajar	1	10
	Jumlah (N)	10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/instruktur

Berdasarkan tabel tersebut bahwa sebagian besar instruktur komputer Palangcom dan Bethanya Palangka-raya dalam mengajar, yaitu instruktur selalu hadir mengajar 7 orang (70 %), LPK/instruktur 2 - 3 kali tidak mengajar 2 orang (20 %), sedangkan instruktur 4 - 5 kali tidak mengajar 1 orang (10 %).

- d. Kepeuguan materi dengan keterampilan yang

dijawab.

Di dalam memberikan setiap materi yang diajarkan / di sampaikan dalam pertemuan materi dengan keterampilan, dapat dilihat dari tabel berikut ini :

TABEL 10
KESESUAIAN MATERI DENGAN KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN

NO	KATEGORI	F	%
1	Sesuai memberikan materi	5	50
2	Kurang sesuai memberikan materi	3	30
3	Tidak sesuai memberikan materi	2	20
Jumlah (N) :		10	100

Sumber data : Angket untuk Instruktur/pembina

Berdasarkan tabel di atas, LPK Palangcom dan Bethany Palangkaraya, bahwa kesesuaian memberikan materi 5 orang (50 %), kurang sesuai memberikan materi 3 orang (30 %) dan tidak sesuai memberikan materi 2 orang (20 %).

Dengan adanya observasi yang peneliti lihat bahwa instruktur atau LPK yang sesuai memberikan materi tersebut sudah ia kuasai dan mampu dimanfaatkan, sedangkan yang tidak sesuai karena ia tidak menguasai materi.

e. Penggunaan metode dengan materi.

Di dalam memberikan metode yang dilakukan oleh instruktur sesuai dengan materi yaitu dengan bervariasi didalam penggunaannya, dapat dilihat dari tabel berikut :

TABEL 11
PENGUNAAN MATERI SESUAI DENGAN MATERI YANG DIAJARKAN

NO	KATEGORI	F	%
1	Bervariasi menggunakan metode	6	60
2	Kadang-kadang bervariasi menggunakan metode	2	20
3	Tidak bervariasi menggunakan metode	2	20
Jumlah (N)		10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/instruktur

Berdasarkan tabel tersebut di atas bahwa LPK/instruktur yang selalu bervariasi menggunakan metode berjumlah 6 orang (60 %). LPK/instruktur yang kadang-kadang bervariasi menggunakan metode berjumlah 2 orang (20 %) dan LPK/instruktur yang tidak bervariasi menggunakan metode 2 orang (20 %).

Menurut hasil analisa peneliti dan hasil observasi, kemampuan instruktur dalam memberikan metode disebabkan karena pemahaman metode yang diberikan sudah baik dan dengan berbagai pengetahuan tentang metode, instruktur mudah menyesuaikan metode

mana yang harus di pakai sesuai dengan materi, sedangkan yang tidak bervariasi, karena keterlibatan instruktur dalam menerapkan metode yang digunakan terbatas pada metode ceramah dan tanya jawab.

f. Penggunaan alat bantu/media pengajaran.

Penggunaan alat bantu ini sangat menentukan setiap instruktur menerangkan materi di dalam menggunakan media untuk melihat kelengkapan instruktur ini, dapat dilihat dari tabel :

TABEL 12
PENGUNAAN ALAT BANTU/MEDIA PENGAJARAN

NO	KATEGORI	F	%
1	Materi instruktur menggunakan media	5	50
2	Dalam materi instruktur kadang-kadang menggunakan media	3	30
3	Dalam materi instruktur tidak menggunakan media	2	20
	Jumlah (N)	10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/instruktur

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa LPR/instruktur yang menggunakan media sebanyak 5 orang (50 %), sedangkan dalam materi, instruktur kadang-kadang menggunakan media 3 orang (30 %) dan dalam materi, instruktur tidak menggunakan media 2 orang (20 %).

Berdasarkan observasi peneliti, instruktur yang menggunakan alat bantu media tersebut sudah tersedia di Palangcom di samping kreatif dan mampu memanfaatkan media yang ada, sedangkan instruktur yang tidak menggunakan media karena kurang mampu membuat/menggunakan media yang ada.

g. Penerapan evaluasi dalam Proses Belajar Mengajar.

Untuk mengetahui suatu hasil didalam Proses Belajar Mengajar, lembaga pendidikan komputer tersebut, alat bantu, life size, dan sebagainya, berdasarkan hasil belajar ini *

TABEL 13
PENERAPAN EVALUASI DALAM SETIAP PBM

No	KATEGORI	F	%
1	Selalu mengevaluasi	8	80
2	Kadang-kadang evaluasi	1	10
3	Tidak pernah evaluasi	1	10
	Jumlah (N)	10	100

Sumber data : Angket untuk Pembina/instruktur

Dari tabel di atas dapat di ketahui bahwa instruktur yang selalu mengadakan evaluasi sebanyak 8 orang (80 %), dan kadang-kadang mengevaluasi 2 orang (20 %), sedangkan yang tidak pernah 1 orang (10 %). Instruktur yang mampu menyesuaikan sumber belajar dengan alat evaluasi, karena sebelum instruktur komputer memilih sumber

belajar ia terlebih dahulu memahami materi dan memperhatikan kesesuaian dengan alat evaluasi. Sedangkan instruktur yang tidak tepat memilih sumber belajar dengan alat evaluasi sehingga sumber belajar di lembaga kursus kurang relevan.

Dari sejumlah indikator di atas maka dapat dilihat tingkatan atau kualifikasi usaha yang dilakukan pembina/instruktur dalam memberikan keterampilan komputer kepada generasi muda/peserta didik, sebagaimana pada tabel berikut :

TABEL 14

PEROLEHAN NILAI INTENSITAS PEMBINAAN
YANG DIBERIKAN PEMBINA/INSTRUKTUR

NO. RESP	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	JUMLAH	RATA-RATA	SKOR
1	3	3	2	3	2	3	2	18	2,5	2
2	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3
3	2	2	3	2	3	3	2	17	2,4	2
4	2	2	2	1	2	2	3	14	2	1
5	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3
6	2	3	2	3	3	2	3	18	2,5	2
7	3	2	3	3	3	3	3	20	2,8	3
8	2	3	3	3	3	3	3	20	2,8	3
9	1	2	2	2	2	3	2	14	2	1
10	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3

Angka data 3 adalah untuk pembina/instruktur

Dari data skor atau nilai/peranan Lembaga Pendidikan Komputer tersebut dapat dikualifikasikan menjadi 3 kategori, masing-masing interval skoring :

Nilai rata-rata tertinggi = 3

Nilai rata-rata terendah = 2

Jarak interval = $3 - 2 = 1 : 3 = 0.33$, sehingga :

a) $2.67 - 3 =$ tinggi / 5 orang (50 %)

b) $2.33 - 2.66 =$ sedang / 3 orang (30 %)

c) $2 - 2.32 =$ rendah / 2 orang (20 %)

TABEL 15

DATA FREKUENSI PERANAN LPK TERHADAP PEMBINAAN
KETERAMPILAN GENERASI MUDA BERDASARKAN
JUMLAH INSTRUKTUR

No	KATEGORI	F	%
1	Baik	5	50
2	Sedang	3	30
3	Kurang	2	20
	Jumlah	10	100

Selanjutnya mengenai perolehan skoring rata-rata peranan lembaga pendidikan komputer adalah 2.62 yang berarti berada diantara nilai 2.33 sampai dengan 2.66 . Jadi peranan lembaga pendidikan berada pada kualifikasi sedang.

B. Keterampilan generasi muda.

Untuk mengetahui keterampilan generasi muda dapat dilihat dari kemampuan generasi muda dalam menguasai keterampilan komputer. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat melalui tabel-tabel berikut :

1. Keterampilan dalam mengolah data

TABEL 16
KETERAMPILAN DALAM BIDANG PENGOLAHAN DATA

NO	KATEGORI	F	%
1	Terampil	18	56,25
2	Cukup terampil	12	37,5
3	Tidak terampil	2	6,25
	Jumlah (N)	32	100,00

Sumber data : Angket untuk generasi muda

Dari tabel tersebut di atas tentang keterampilan generasi muda dalam pengolahan data dapat di ketahui bahwa terampil 18 orang (56,25 %), cukup terampil 12 orang (37,5%) dan tidak terampil 2 orang (6,25 %).

Berdasarkan analisa peneliti bahwa keterampilan generasi muda dalam pengolahan data di lembaga kursus komputer tersebut sangat baik dan mampu di manfaatkan, sedangkan yang tidak terampil disebabkan kurangnya pengetahuan yang ia ikuti selama kursus.

2. Keterampilan generasi muda dalam bidang pengetikan

Untuk mengetahui kemampuan generasi muda dalam menguasai keterampilan komputer dapat dilihat pada kemampuan dalam bidang pengetikan. Adapun kemampuan generasi muda dalam bidang pengetikan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

TABEL 17

KETERAMPILAN GENERASI MUDA DALAM BIDANG PENGETIKAN

NO	KATEGORI	F	%
1	Terampil	18	56,25
2	Cukup terampil	9	28,12
3	Tidak terampil	5	15,63
	Jumlah (N)	32	100,00

Sumber data : Angket untuk generasi muda

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, keterampilan generasi muda dalam bidang pengetikan yaitu terampil 18 orang (56,25 %), cukup terampil 9 orang (28,12 %) sedangkan yang tidak terampil 5 orang (15,63 %).

Diketahui bahwa generasi muda tersebut baik dalam bidang pengetikan, sedangkan yang tidak terampil dalam pengetikan karena kurang aktif mengikuti kursus dilembaga tersebut.

3. Keterampilan generasi muda dalam bidang perhitungan

Selain dituntut untuk mahir dalam pengetikan generasi muda juga dituntut untuk dapat menguasai dalam bidang perhitungan, untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 18

KETERAMPILAN GENERASI MUDA DALAM BIDANG PERHITUNGAN

NO	KATEGORI	F	%
1	Terampil	26	81,25
2	Cukup terampil	5	15,63
3	Tidak terampil	1	3,12
	Jumlah (N)	32	100,00

Sumber data : angket untuk generasi muda

Dari data tabel tersebut, keterampilan generasi muda dalam bidang perhitungan yaitu terampil 26 orang (81,25 %), cukup terampil 5 orang (15,63 %) sedangkan yang tidak terampil 1 orang (3,12 %).

Berdasarkan hasil dari analisa peneliti bahwa generasi muda dalam bidang perhitungan terampil, sedangkan yang tidak terampil yaitu kurangnya ilmu dalam bidang eksak.

4. keterampilan generasi muda dalam bidang keuangan

TABEL 19

KETERAMPILAN GENERASI MUDA DALAM BIDANG KEUANGAN

no	Kategori	F	%
1	Terampil	27	84,38
2	Cukup terampil	4	12,5
3	Tidak terampil	1	3,12
	Jumlah (N)	32	100,00

Sumber data : Angket untuk generasi muda

Dari tabel tersebut diketahui bahwa keterampilan generasi muda dalam bidang keuangan yaitu terampil 27 orang (84,38 %), cukup terampil 4 orang (12,5 %) sedangkan tidak terampil 1 orang (3,12 %).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa generasi muda yang terampil dalam bidang keuangan lebih banyak dikarenakan keterampilan ini banyak diperlukan baik instansi pemerintahan maupun swasta, sedangkan yang tidak terampil dikarenakan kurangnya dasar dalam pengetahuan di bidang keuangan tersebut.

b. Keterampilan bidang administrasi

Untuk mengetahui keterampilan generasi muda di bidang administrasi maka dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 20

KETERAMPILAN GENERASI MUDA DALAM BIDANG ADMINISTRASI

NO	KATEGORI	F	%
1	Terampil	25	78,12
2	Cukup terampil	7	21,88
3	Tidak terampil	-	-
	Jumlah (N)	32	100,00

Sumber data : Angket untuk generasi muda

Dari tabel tersebut, dapat dilihat tentang keterampilan generasi muda dalam bidang administrasi yaitu terampil 25 orang (78,12 %), cukup terampil 7 orang (21,88 %) dan tidak terampil tidak ada.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa generasi muda yang terampil dalam bidang administrasi tersebut mereka mampu mengelola bidang yang telah ia pelajari, sedang yang tidak terampil yaitu kurangnya perhatian dalam mempelajari bidang administrasi.

6. Keaktifan generasi muda dalam mengikuti pendidikan kursus

Sebagaimana untuk melihat data tentang keaktifan generasi muda didalam mengikuti pendidikan kursus, maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

TABEL 21
KEAKTIFAN GENERASI MUDA DI DALAM MENGIKUTI
PENDIDIKAN KURSUS

No	KATEGORI	F	%
1	Aktif mengikuti pendidikan	23	71,88
2	Kurang aktif mengikuti pendidikan	9	28,12
3	Tidak aktif mengikuti pendidikan	-	-
Jumlah (N)		32	100,00

Sumber data : Angket untuk generasi muda

Dari tabel tersebut di atas dapatlah diketahui tentang keaktifan generasi muda dalam mengikuti kursus yaitu aktif mengikuti pendidikan 23 orang

(71,88 %). kurang aktif mengikuti 7 orang (28,12 %) dan tidak aktif mengikuti pendidikan tidak ada

Berdasarkan analisa peneliti bahwa keaktifan generasi dalam mengikuti pendidikan kursus sangat baik sekali, sedangkan yang tidak aktif mengikuti pendidikan kursus, dikarenakan kurangnya gairah selama ia mengikuti kursus.

Dari sejumlah indikator di atas maka dapat dilihat tingkatan atau kualifikasi kemampuan generasi muda dalam mengikuti pendidikan kursus, sebagaimana dalam tabel berikut :

TABEL 22

NILAI RATA-RATA KEAKTIFAN GENERASI MUDA

NO. RESP	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6	Jumlah	RATA - RATA
1	3	3	3	3	3	3	18	3
2	2	3	3	3	2	2	15	2,5
3	3	3	3	3	3	3	18	3
4	2	3	2	2	2	2	12	2
5	3	3	3	3	3	3	17	2,6
6	4	3	3	3	2	2	14	2,3
7	1	2	2	2	3	2	12	2
8	3	3	3	3	3	3	17	2,6
9	3	3	3	3	3	3	18	3
10	3	3	3	3	3	3	17	2,6
11	3	3	3	3	3	3	18	3
12	4	2	2	2	2	2	12	2
13	4	3	3	3	3	3	18	3
14	2	1	1	2	3	3	14	2,3
15	2	3	3	3	3	3	17	2,6
16	3	3	3	3	3	3	17	2,6
17	3	3	3	3	3	3	17	2,6
18	3	3	3	2	2	2	13	2,16
19	3	3	3	3	3	3	18	3
20	3	3	3	3	3	3	17	2,6
21	3	3	3	3	3	3	17	2,6
22	3	3	3	3	3	3	18	3
23	1	2	3	3	3	3	15	2,5

NO. RESP	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6	Jumlah	RATA-RATA
20	2	3	3	3	3	3	17	2,8
26	3	2	3	3	3	3	15	2,5
21	2	1	3	3	2	2	15	2,16
28	3	3	3	3	3	3	18	3
25	3	3	3	3	3	2	17	2,8
30	3	3	2	3	3	3	17	2,8
31	2	1	3	1	3	2	12	2
27	3	3	3	3	3	3	18	3

Sumber data : Hasil angket.

Dari tabel di atas terlihat bahwa keaktifan generasi muda dalam mengikuti pendidikan komputer baik pada lembaga pendidikan komputer Bethany maupun Polanecom dapat dikualifikasikan menjadi 3 kategori. Berikut masing interval skoring :

Nilai rata-rata tertinggi = 3

Nilai rata-rata terendah = 2

Jarak interval = $3 - 2 = 1 : 3 = 0,33$

Sehingga :

a) 2,67 = 3 = Tinggi / 20 orang (62,5 %)

b) 2,33 = 2,66 = Sedang / 4 orang (12,5 %)

c) 2 = 2,32 = Rendah / 8 orang (25 %)

Kemudian mengenai perolehan skor rata-rata keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Polanecom dan Bethany Polanukereva adalah 2,5 yang berarti bahwa nilai tersebut berada diantara nilai 2,33 - 2,66 . Jadi keterampilan generasi muda berada pada kualifikasi sedang.

1. Hubungan antara peranan lembaga pendidikan kursus komputer terhadap pembinaan keterampilan generasi muda

Untuk mengetahui apakah lembaga pendidikan komputer berperan terhadap pembinaan keterampilan generasi muda, maka perlu diuji dengan menggunakan rumus statistik dengan menghubungkan variabel X adalah lembaga pendidikan komputer dan variabel Y adalah pembinaan keterampilan generasi muda. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam rumus korelasi kontingensi sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_{0i} - f_{1i})^2}{f_{1i}}$$

Keterangan : χ^2 = Chi Kuadrat

f_{0i} = Frekwensi observasi

f_{1i} = Frekwensi teoritis

Guna memperoleh harga χ^2 maka terlebih dulu menentukan frekwensi yang diperoleh atau observasi (f_{0i}) yaitu sebagaimana terlihat dalam tabel berikut :

TABEL 23

FREKWENSI YANG DI PEROLEH TENTANG HUBUNGAN PERANAN LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER DENGAN KETERAMPILAN GENERASI MUDA PALANGKOM DAN BETHANY

LPK				
KET. GENERASI MUDA	BATK	SEDANG	KURANG	JLH
Batk	7	5	2	14
Sedang	6	5	1	12
Kurang	2	3	1	6
Jumlah	15	13	4	32

Dengan di peroleh harga t_1 dan t_2 , maka langkah selanjutnya adalah mencari harga X^2 kedalam tabel perhitungan sebagai berikut :

TABEL 24
TABEL KERJA UNTUK PERHITUNGAN CHI KWADRAT

So	t	f	$\frac{f^2}{n}$	$\frac{f^2}{n} - f$	$\frac{f^2}{n} - f$	$\frac{f^2}{n} - f$
					a	b
1	a	7	$\frac{49}{32} = 1,53$	0,44	0,1934	0,02
	b	5	$\frac{25}{32} = 0,78$	0,28	0,4624	0,08
2	a	6	$\frac{36}{32} = 1,125$	0,25	0,0625	0,03
	b	3	$\frac{9}{32} = 0,28$	0,05		
		15	$\frac{225}{32} = 7,03$			
		13	$\frac{169}{32} = 5,28$			
		4	$\frac{16}{32} = 0,5$			
		32				

1	2	3	4	5	6
4	6	$15 \frac{12}{32} = 5,62$	0,38	0,1444	0,02
5	5	$15 \frac{12}{32} = 4,87$	0,15	0,0169	3,47
5	1	$4 \frac{12}{32} = 1,5$	- 0,5	0,25	0,16
2	2	$15 \frac{0}{32} = 2,18$	- 0,81	0,6561	0,23
5	2	$13 \frac{0}{32} = 2,43$	0,57	0,3249	0,13
4	1	$4 \frac{0}{32} = 0,75$	0,25	0,0625	0,08
	32	32	0	-	4,22

Selanjutnya chi kuadrat tersebut dimasukkan ke dalam rumus Koefisien Kotingensi (KK) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 KK &= \sqrt{\frac{\chi^2}{\chi^2 + N}} \\
 &= \sqrt{\frac{4,22}{4,22 + 32}} \\
 &= \sqrt{\frac{4,22}{36,22}} \\
 &= \sqrt{0,116510215} \\
 &= 0,341335927 \\
 &= 0,34
 \end{aligned}$$

Kemudian untuk memberikan inter prestasi terhadap C atau KK yang telah di peroleh maka harga KK tersebut di ubah menjadi phi (ϕ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}\phi &= \frac{c}{\sqrt{1 - c^2}} \\ &= \frac{0,341335927}{\sqrt{1 - 0,116510215}} \\ &= \frac{0,341335927}{0,939941373} \\ &= 0,363145976 \\ &= 0,36\end{aligned}$$

Dari hasil tersebut ternyata phi di peroleh 0,363145976 yang dibulatkan menjadi 0,36. Sedangkan nilai harga phi (ϕ) tersebut dikonsultasikan ke nilai tabel "r" produc moment yaitu dengan melihat df. dengan rumus $df = N - nr$, $df = 32 - 2 = 30$. Maka diperoleh harga "r" pada tarap signifikansi 5 % = 0,349 .

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari harga phi (ϕ) yang berasal dari perumusan C atau KK lebih besar dari "r" tabel baik pada tarap signifikansi 5 %. Hal ini berarti hipotesa nol (H_0) ditolak dan hipotesa alternatif (H_a) di terima. Yaitu ada hubungan antara lembaga pendidikan komputer terhadap keterampilan generasi muda.

Selanjutnya untuk melihat harga phi (ϕ) yang di peroleh 0,363145976 yang di bulatkan menjadi 0,36 yang di masukan kedalam interprestasi rentng nilai "r"

product moment berkisar antara 0.20 - 0.40, yang berarti menunjukkan bahwa peranan LPK terhadap keterampilan generasi muda, mempunyai korelasi yang lemah atau rendah.

Untuk mengetahui signifikan hubungan tersebut dilanjutkan dengan rumus t hit sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r \sqrt{N - 2}}{\sqrt{1 - r^2}} \\
 &= \frac{0,36 \sqrt{32 - 2}}{\sqrt{1 - 0,36^2}} \\
 &= \frac{0,36 \sqrt{30}}{\sqrt{1 - 0,1296}} \\
 &= \frac{0,36 \times 5,477}{\sqrt{0,8704}} \\
 &= \frac{1,971801207}{0,932952303} \\
 &= 2,113506982 \\
 &= 2,113
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan nilai $t = 2,113$ sedangkan "t" hit tersebut dikonsultasikan kedalam t tabel yaitu mencari df dengan rumus $df = 30$ nilai t tabel = 2,04 dan taraf signifikansi 1 % = 2,75

Dengan demikian harga "t" yang didapat sebesar 2,113 yang sudah dikonsultasikan dengan "t" tabel yang taraf signifikansi 5 % = 2,04 dan 1 % = 2,75, maka

harga t hit $2.113 > 2.04/2.75$. Hal ini berarti hipotesis alternatif diterima. Dengan kata lain bahwa antara LPK dengan pembinaan keterampilan generasi muda mempunyai korelasi yang signifikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesa yang berbunyi bahwa semakin baik pembinaan lembaga pendidikan komputer yang diberikan semakin baik pula keterampilan generasi muda di lembaga kursus komputer Palangcom dan Bethany.

BAB V PENUTUP

A Kesimpulan

Dari beberapa pembahasan telah diuraikan di atas, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Peranan LPK terhadap pembinaan keterampilan generasi tergolong kategori sedang. Hal ini terlihat pada pembinaan keterampilan generasi muda yang diberikan oleh LPK atau instruktur yaitu sebanyak 50 % dari jumlah sampel instruktur yang berjumlah sedang.
2. Ada hubungan yang signifikan antara LPK terhadap pembinaan keterampilan generasi muda. Ternyata hasil ini menunjukkan dalam suatu penelitian bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara LPK. Terhadap pembinaan keterampilan generasi muda, hal ini diketahui dari hasil $X^2 = 0,34$ dan dirubah ke harga phi (ϕ) = 0,36 yang kemudian dikonsultasikan ke "r" product moment yaitu berada pada rentangan nilai 0,20 - 0,40 yang berarti ada hubungan antara LPK terhadap keterampilan generasi muda yaitu hubungan yang rendah atau lemah sehingga korelasi diabaikan. Hasil perhitungan "t hit" = 2,113 yang di konsultasikan pada t tabel. Di mana t hit = 2,113 . Sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5 % yaitu 2,04 dan taraf signifikansi 1 % = 2,75. Apabila t hit di konsultasikan ke t tabel terlihat bahwa harga

$t_{j_1} = 2.113 > t_p = 2.04$ pada taraf signifikansi 5 %.
Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin baik pembinaan lembaga pendidikan komputer yang diberikan semakin baik pula keterampilan generasi muda.

B. Saran-saran

1. Kepada Generasi Muda diharapkan meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi globalisasi dengan berupaya dengan menguasai pengetahuan ataupun keterampilan di bidang komputer.
2. Kepada lembaga pendidikan komputer khususnya yang ada di Palangkaraya agar lebih meningkatkan mutu pendidikan serta peningkatan sistem pengajaran baik melalui paket terpadu ataupun paket liburan.
3. Kepada pembina/instruktur untuk lebih meningkatkan intensitas pembinaan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Dr., (1992) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur, (1991), Ilmu Pendidikan, Jakarta, Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1991), Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka.
- Darlan, Norsanie, (1986), Pembinaan Generasi Muda, UNPAR, Diktat Kuliyah pada Proqram Studi Pendiidkan Luar Sekolah FKIP UNPAR.
- , (1993), Dasar-Dasar Pendidikan, Luar Sekolah, Palangkaraya.
- Faisal, Sanafiah, (1982), Sosiologi Pendidikan, Penerbit Usaha Nasional, Surabaya Indonesia.
- Hamalik Demar, Drs, (1990) Pendidikan Tenaga Kerja Nasional, Bandung, PT. Aditya Bakti.
- Husnan, M, (1986), Pengenalan Mikro Komputer dalam Pendidikan, Bandung, Angkasa.
- Husein, H, M, (1989), Pembinaan dan Pengembangan Generasi Muda Melalui Ajaran Agama, Palangkaraya.
- Mangunharjana, A., (1986) Pembinaan Arti dan Metodenya, Yogyakarta Kanisius.
- Muri, A. Yusuf. (1986), Pengantar Ilmu Pendidikan, Jakarta, Balai Pustaka.
- Poerwadarminta, WJS, (1976), Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka.
- Soelaiman, Munandar, (1986), Program Sumber Daya Manusia, Jakarta, Bumi Aksara.
- Surachamd, Winarno, (1985), Dasar dan Teknik Research, Bandung, Tarsito.
- Soekanto, Soejono, (1987), Sosiologi Suatu Pengantar, Jakarta, Rajawali.
- Salam, Syamsir, Drs, MS, (1994), pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyan IAIN Antasari Palangka Raya, Palangka Raya, Fakultas Tarbiyah

Widyahartono Bob, Drs, (1992) Kamus Komputer, Jakarta,
Balai Pustaka.

Yoesoef, Soelaiman, (1992), Konsep Dasar Pendidikan Luar
Sekolah, Jakarta, Bumi Aksara.