**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Teknologi Informasi dan Komunikasi kemudian disingkat dengan TIK telah berkembang semakin canggih. Digunakan oleh banyak institusi dan organisasi baik skalai kecil sampai pada skala yang paling besar sekalipun. Komputer sebagai unsur utama dari perkembangannya, berkembang dari hanya sekedar alat pengolah data, kemudian berkembang menjadi unsur pendukung TIK selain teknologi jaringan internet sebagai unsur pendukung lainnya. Ia tumbuh, berkembang dan mempengaruhi kehidupan manusia. Pengaruh tersebut bisa kita lihat dalam berbagai bidang. Misalnya hari ini yang kita saksikan adalah penggunakan TIK dalam bidang keuangan, perdagangan antar negara, bidang bisnis mikro maupun makro, pendidikan, kesehatan dan bidang-bidang lainnya.

Organisasi-organisasi yang besar menggunakan TIK untuk mendukung unit-unit usaha mereka. Tidak tertinggal pula dalam perkembangan organisasi skala menegah dan kecil memanfaatkan kemajuan perkembangan TIK. Organisasi yang masih menggunakan perangkat dan system TIK konvensional, dan belum memiliki suatu perencanaan strategis peran serta dan pemanfaatan TIK bisa dipastikan akan tertinggal dengan organisasi pesaingnya yang telah memakai TIK sebagai pendukung kegiatan usaha mereka. Peran strategis TIK dibutuhkan untuk mempersiapkan organisasi dalam memanfaatkan pemakaian TIK untuk organisasinya. pemanfaatan tersebut untuk menyesuaikan gerak langkah organisasi untuk memenuhi kebutuhan di masa mendatang.

Saat ini dimana TIK telah menjadi suatu alat yang strategis untuk menunjang kemajuan dan daya saing institusi dan organisasi masing – masing. Maka tidak heran jika masing-masing lnstitusi membuat satu divisi khusus untuk menangani TIK dalam Nomenklatur Organisasinya. seperti misalnya pada kampus Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Curup dalam struktur kelembagaannya divisi TIK berada dibawa koordinasi Bagian Puskom.[1]. Pusat Komputer (PUSKOM) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup adalah salah satu lembaga penunjang pendidikan yang ada di STAIN Curup. Puskom berfungsi sebagai tempat layanan dan pengembangan TIK di lingkungan STAIN Curup. Puskom juga bertugas memberikan layanan informasi terhadap seluruh civitas akademika STAIN Curup, sehingga secara organisasi Puskom bertanggung jawab langsung terhadap Ketua STAIN. Sebagai lembaga yang memberikan layanan di bidang TIK, Puskom memiliki beberapa fungsi pokok di bidang:

* Penyedia sarana belajar bidang TIK.
* Pemeliharaan infrastruktur jaringan komputer.
* Pengembangan sistem informasi dan web.
* Peningkatan SDM di bidang teknologi melalui pengadaan berbagai pelatihan di bidang TIK.

 Dengan Visi membangun Kemandirian Bidang TIK Dalam Rangka Menunjang Terlaksananya Tridharma Perguruan Tinggi STAIN Curup dengan baik. Puskom mengejawatahkannya dalam bentuk misi mereka yakni :

* Mengefisiensikan Kinerja Lembaga melalui TIK.
* Mengembangkan dan meningkatkan kualitas layanan TIK yang informatif dan komunikatif.
* Berperan aktif meningkatkan kemampuan dan keterampilan sivitas akademika dalam bidang TIK.
* Memberikan layanan yang prima kepada sivitas akademika secara bermatabat dan bersahabat.
* Meningkatkan kualitas pengelolaan sistem informasi manajemen secara profesional.
* Mengembangkan dan meningkatkan sistem informasi  akademik, yang siap saji oleh pengguna kapan dan di mana saja.

Fasilitas yang telah disediakan oleh Puskom Stain Curup merupakan aset yang penting bagi pengembangan Organisasi kedepannya. Berbagai fasilitas tersebut yang telah disediakan dapat menjadi nilai tambah bagi sebuah organisasi bila digunakan sesuai dengan proses bisnis sebuah organisasi. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan Fasilitas TIK menjadi tidak efisien pada sebuah organisasi apabila tidak digunakan sebaik mungkin semua fitur yang ada. Memandang bahwa pengadaan fasilitas TIK membutuhkan perencanaan yang bai dan disesuaikan dengan kebutuhan serta sumber daya manusia yang akan mengelola fasilitas TIK tersebut.

Pada organisasi pendidikan pemanfaatan TIK harus direalisasikan untuk pengelolaan pendidikan melalui otomasi system informasi manajemen dan akademik berbasis TIK dan system pengelolaan pembelajaran baik sebagai materi kurikulum suplemen dan pengayaan maupun sebagai media dalam proses pembelajaran yang interaktif serta sumber – sumber belajar mandiri yang inovatif dan menarik. Dengan kata lain pendayagunaan TIK dalam penyelenggara dan peserta pendidikan guna mendorong peningkatan kualitas pendidikan [2].

Berdasarkan Rencana Strategis (Renstra) Ditjen Pendidikan Islam 2015-2019. Direktorat Pendidikan Tinggi Islam (Diktis), memiliki target jumlah mahasiswa PTKI pada tahun 2019 sebanyak 1 juta orang. Untuk mencapai target tersebut, konsekuensinya anggaran harus tersedia untuk menambah sarana prasarana, pendidik dan kurikulum. Sarana dan prasarana yang dimaksud termasuk didalamnya fasilitas TIK dibidang pendidikan diantaranya mencakup Fasilitas TIK sebagai substansi pendidikan, alat bantuk pembelajaran, fasilitas pendidikan, penelitian pengembangan, dan pengabdian pada masyarakat, standar kompentensi penunjang administrasi pendidikan, alat bantu manajemen satuan pendidikan dan infrasktruktur pendidikan.

Agar dapat mengetahui sejauh mana implementasi fasilitas TIK dalam mendukung Tridharma perguruan tinggi, perlu dilakukan analisis terhadap pemanfaatan TIK. Analisis pemanfaatan TIK ini dilakukan untuk mengetahui tingkatan pemanfaatan fasilitias TIK di Kampus STAIN Curup dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tingginya dengan menggunakan analisis deskriptif.

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri merupakan salah satu Sekolah Tinggi Agama Islam yang terbesar di Provinsi Bengkulu yang terletak dikabupaten Rejang Lebong. Dan merupakan Perguruan Tinggi Negeri yang berada di Kabupaten Rejang Lebong. Dalam sejarah perkembangannya, telah menggunakan TIK bukan hanya sebagai alat pendukung pengolahan data saja namun telah menjadi sarana dalam mendukung proses pembelajaran, pengayaan bahan ajar, perpustakaan, portal akademik, penelitian dan pengabdian pada masyarakat serta sebagai alat yang strategis guna mendukung keunggulan kompetitifnya. Hal ini terlihat jelas adanya website kampus, (<http://staincurup.ac.id/>), proses penerimaan mahasiswa baru secara online (<http://span-ptain.ac.id/>) dan (<http://www.spmb-ptain.ac.id/>), hotspot kampus, laboratorium komputer, system informasi akademik online (<http://sitra.staincurup.ac.id/>) perpustakaan online ([http://perpustakaan.staincurup.ac.id/)](http://perpustakaan.staincurup.ac.id/%29), sampai pada kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (<http://p3m.staincurup.ac.id/>), system email (http://mail.staincurup.ac.id/) .

Dari urain diatas maka peneliti memfokuskan penelitiannya pada analisis pemanfaatan TIK dalam mendukung pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi pada Kampus STAIN Curup Provinsi Bengkulu yakni pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Dengan harapan dengan adanya penelitian ini dapat diketahui level pemanfaatan, kendala, serta saran pengembangan dan perencanaan fasilitas TIK kedepannya.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Agar penelitian fokus, maka peneliti membatasi ruang pembahasannya pada dua ruang lingkup saja, mengikuti nomenklatur Organisasi pada kampus STAIN Curup Provinsi Bengkulu yaitu :

* 1. Bagaimana pemanfaatan TIK dalam mendukung kegiatan pendidikan (proses pembelajaran),
	2. Bagaimana pemanfaatan TIK dalam mendukung kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
1. **TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh keberhasilan belajar mahasiswa dalam pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran
2. Untuk Mengetahui pengaruh peningkatan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat oleh dosen dalam pemanfaatan TIK di STAIN Curup Bengkulu.
3. **BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini fokus dan tidak meluas pembahasannya, maka peneliti perlu membatasi ruang lingkup objek yang akan dianalisis, dimana batasan masalah adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti penggunaan internet, email, portal e-library, portal e-learning, dan portal penelitian dan pengabdian masyarakat pada STAIN Curup Bengkulu.

.

1. **MANFAAT PENELITIAN**
2. **Manfaat penelitian secara Teoritis.**

Dapat memberikan sumbangsih bagi pemanfaatan dan pengembangan TIK sebagai Alat untuk mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan TInggi di STAIN Curup..

1. **Manfaat Penelitian Secara Praktis**
2. Manfaat bagi pimpinan STAIN Curup adalah dengan adanya penelitian ini maka dapat memberi manfaat utamanya sebagai dasar dalam pengambilan keputusan/kebijakan dalam dalam pengembangan dan perencaan kampus dimasa yang akan datang.
3. Bagi dosen juga dapat memberikan manfaat utamanya dalam hal penggunaan fasilitas TIK proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Bagi mahasiswa juga dapat memberikan manfaat mengenai peningkatan kemampuan pemanfaatan fasilitas TIK dalam mendukung proses belajar-mengajar yang efektif dan efisien dengan berinteraksi dengan dosen maupun dengan ilmuwan lain melalui e-mail, website, teleconference maupun voice chat serta mengakses sumber – sumber informasi.
4. Pengembangan keilmuan adalah dengan adanya penelitian ini maka kedepannya diharapkan dapat disusun sebuah blue print pemanfaatan TIK dikampus STAIN Curup sebagai pedoman untuk pengembangan pengelolaan kampus dalam Era Teknologi Informasi.
5. Bagi peneliti manfaatnya adalah dengan adanya penelitian ini dapat memberikan gambaran/kondisi nyata seberapa efektif dan efisien penggunaan TIK dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi khususnya dikampus STAIN Curup.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **KOMUNIKASI**
2. **Pengertian Komunikasi**

Secara umum komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima dengan maksud untuk mempengaruhi penerima pesan. Dari konsep ini paling tidak ada dua hal yang memakai komunikasi. *Pertama,* komunikasi adalah suatu proses, yakni aktivitas untuk mencapai tujuan komunikasi itu sendiri. Dengan demikian proses komunikasi terjadi bukan secara kebetulan, akan tetapi dirancang dan diarahkan kepada pencapaian tujuan. *Kedua,* dalam proses komunikasi selamanya melibatkan tiga komponen penting, yakni sumber pesanyaitu orang yang akan menyampaikan atau mengomunikasikan sesuatu, pesan itu sendiri atau segala sesuatu yang ingin disampaikan atau materi komunikasi dan penerima pesan, yaitu orang yang akan menerima informasi. Ketiga komponen tersebut merupakan komponen dasar dalam proses komunikasi. Jika hilang salah satu komponen maka hilang pula makna komunikasi (Sanjaya, 2012:79).

Menurut Roger (Cangara, 2012:22), Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

Roger mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, komunikasi adalah proses penyampaian pesan 2 orang atau lebih dengan maksud untuk saling menukar informasi dengan satu sama lainnya.

1. **Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Secara sederhana Elston (2007) membedakan antara Teknologi Informasi (IT) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), yaitu “*IT as the technology used to managed information and ICT as the technology used to manage information and aid communication*”. Sementara itu, UNESCO (2003) mendefinisikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai berikut: “ICT *generally relates to those technologies that are used for accessing, gathering, manipulating and presenting or communicating  information. The technologies could include hardware e.g. computers and others devices, software applications, and connectivity e.g. access to the internet, local networking infrastructure, and  video conferencing”.* Dalam praktek di lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun non formal, TIK meliputi komputer, laptop, network komputer, printer, scanner, video/DVD player,  kamera digital, tape/CD, interactive whiteboards/smartboard. Dengan demikian, perlu ditegaskan bahwa peran TIK adalah sebagai *enabler* atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pendidikan dan pembelajaran. Jadi TIK merupakan sarana untuk mencapai tujuan, bukan tujuan itu sendiri.

Morsund dalam UNESCO (2003) mengemukakan cakupan TIK secara rinci yang meliputi sebagai berikut:

* Piranti keras dan piranti lunak komputer serta fasilitas telekomunikasi.
* Mesin hitung dari kalkulator sampai super komputer.
* Perangkat proyektor / LCD.
* LAN (local area network) dan WAN (wide area networks).
* Kamera digital, games komputer, CD, DVD, telepon selular, satelit telekomunikasi dan serat optic.
* Mesin komputer dan robot.

Sejatinya TIK memiliki potensi yang besar untuk dapat dimanfaatkan khususnya di bidang pendidikan. Rencana cetak biru TIK Depdiknas, paling tidak menyebutkan tujuh fungsi TIK dalam pendidikan , yaitu sebagai sumber belajar, alat bantu belajar, fasilitas pembelajaran, standard kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan, dan sebagai infrastruktur.

UNESCO telah mengidentifikasi  4 (empat) tahap dalam sistem pendidikan yang mengadopsi TIK, yaitu :

* 1. Tahap *emerging*; yaitu perguruan tinggi/sekolah berada pada tahap awal. Pendidik dan tenaga kependidikan mulai menyadari, memilih/membeli, atau menerima donasi untuk pengadaan sarana dan prasarana (*supporting work performance*).
	2. Tahap *applying*; yaitu perguruan tinggi/sekolah memiliki pemahaman baru akan kontribusi TIK. Pendidik dan tenaga kependidikanu menggunakan TIK dalam manajemen sekolah dan kurikulum (*enhancing traditional teaching*).
	3. Tahap *infusing*; yaitu melibatkan kurikulum dengan mengintegrasikan TIK. Perguruan tinggi/sekolah mengembangkan teknologi berbasis komputer dalam lab, kelas, dan administrasi. Pendidik dan tenaga kependidikan mengekplorasi melalui pemahaman baru, dimana TIK mengubah produktivitas professional (*facilitating learning*).
	4. Tahap *Transforming*; yaitu perguruan tinggi/sekolah telah memanfatkan TIK dalam seluruh organisasi. Pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan lingkungan belajar yang integratif dan kreatif (*creating innovative learning environment)*melalui TIK*.*

Dewasa ini pemanfaatan TIK dalam pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai mode yang dikenal dengan Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh (PTJJ). Bates (2005) membedakan pendidikan terbuka, pendidikan jarak jauh dan pendidikan fleksibel sebagai berikut: “*Open learning is a primarily a goal. An essential characteristics of open learning is the removal of barriers to learning. In distance learning students can study in their own time, at any place and without face-to-face contact with a teacher. Flexible learning is the provision of learning in a flexible manner”.*

PTJJ merupakan alternatif model dalam  proses pembelajaran yang memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk belajar “kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja”.

1. **Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Pemanfaatan TIK dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk susuai dengan fungsi. Teknologi informasi dan pemanfaatan (TIK) untuk pendidikan sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Berbagai TIK sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam di Indonesia telah memiliki sejarah yang cukup

panjang. Inisiatif menyelenggarakan radio pendidikan dan televisi pendidikan sebagai upaya melakukan penyebaran informasi kesatuan pendidikan yang tersebar di seluruh nusantara, merupakan wujud dari kesadaran untuk engoptmalkan pendayagunaan teknologi dalam membantu proses pendidikan masyarakat. Kelemahan utama radio dan televisi pendidikan adalah tidak adanya interaksi timbal balik yang seketika. Siaran yang bersifat searah dari nara sumber belajar atau fasilitator kepada pembelajaran. Induksi komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan movie) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi. Bila televisi hanya mampu memberikan informasi searah (terlebih-lebih bila materi tayangannya adalah materi hasil rekaman), pembelajaran berbasis teknologi internet memberikan peluang berinteraksi baik secara sinkron (real time) maupun asinkron (delayed). Pembelajaran berbasis Internet memungkinkan terjadinya pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajar maupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama. Pemanfaatan teknologi video conference yang dijadikan berdasar teknologi internet, memungkinkan pembelajaran berada dimana saja sepanjang terhubung ke

jaringan komputer. Selain aplikasi puncak tersebut, beberapa peluang lain yang lebih sederhana dan lebih murah juga dapat adikembangkan sejalan dengan kemajuan TIK. Berikut adalah beberapa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran.

1. Memanfaatkan fasilitas multimedia yang sudah tersedia untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, isalnya untuk persentasi. Jika dulu persentasi hanya menggunakan media OHP yang menonton, sekarang persentasi sudah dapat ditampilkan dengan LCD projector dan dibuat lebih kreatif dengan menampilkan berbagai konten multimedia, gambar, video, suara dan sebagainya.
2. Memanfaatkan internet untuk proses pembelajaran jarak juh (kelas virtual). Kelas virtual ini sudah menjadi tran di era globalitas sekarang. Karena kelas virtual memiliki beberapa keuntungan, seperti peserta didik yang mengekspresikan diri, bersosialisasi, saling berbagi pengetahuan, meninfkatkan kreativitas dan menumbuhkan cara belajar yang mandiri.
3. Memungkinkan peserta didik untuk berdemonstrasi dengan perangkat multimedia yang sudah ada. Misalnya, menampilkan suatu kegiatan eksperimen dengan tujuan eksperimen dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana cara yang dilakukan dalam eksepimen tersebut. Pembicaraan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran yang belakangan ini marak dilakukan dalam konteks uraian di atas seperti dimaksudkan untuk mengarahkan produk teknologi agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Maksudnya, pembicara tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran sebenarnya berlangsung di atas kesadaran bahwa bagaimanapun fungsi produk teknologi itu dapat saja “lepas kendali” dan justru bergerak di wilayah yang dipandang negatif.

1. **Sistem Informasi**

Sistem informasi yaitu sekumpulan hardware, software, brainware, prosedur dan aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Menurut pendapat ahli sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan

yang diperlukan (Tata Sutabsi,S.Kom .,MM,2005:36).

Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan

mendukung kegiatan kegiatan operasi yang bersifat manajerial dari organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan. (Erwan Arbie, 2000:35). Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah demikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerima.( (Tarif D.Muhyuzir,2001:8).

Menurut O’Brien (2005, p5), sistem informasi adalah suatu kombinasi

terartur apapun dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (piranti lunak), computer networks dan data communications (jaringan komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di balam suatu suatu bentuk organisasi. Leitch Rosses (dalam Jugiyanto, 2005:11), mengemukakan sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Menurut Lani Sidharta (1995:11), “Sebuah sistem informasi adalah sistem buatan manusia yang berisi himpunan terintegrasi dari komponen–komponen manual dan komponen–komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data, memproses data dan menghasilkan informasi untuk pemakai. Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam buku Jogianto HM, (1999):11), “Sistem informasi adalah suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Gordon B. Davis (1991: 91), “Sistem informasi adalah suatu sistem yang menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut seuai

dengan instruksi dan mengeluarkan hasilnya. Suatu sistem informasi pada dasarnya terbentuk melalui suatu kelompok kegiatan operasi yang tetap, yaitu sebagai berikut:

1. mengumpulkan data;
2. mengelompokkan data;
3. menghitung;
4. menganalisa;
5. menyajikan laporan;
6. **Internet**

Pengertian Internet Adalah singkatan dari ( Interconnected Computer Networks ) atau bisa didefinisikan sebagai jaringan komputer yang tiada batas yang menjadi penghubung pengguna komputer satu dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah di penjuru dunia, di dalam jaringan tersebut mempunyai berbagai macam informasi serta fasilitas layanan internet browsing atau surfing. Istilah ini lebih dikenal dengan “online” di internet. Pekerjaan ini bias diibaratkan seperti kita berjalan-jalan di tempat hiburan sembari melihat-lihat ke toko-toko namun tidak membeli jualan tersebut. Internet dapat diartikan kumpulan dari beberapa computer, bahkan jutaan

computer di seluruh dunia yang saling berhubungan atau terkoneksi satu sama lainnya. Media yang digunakan bias menggunakan kabel/serat optic, satelit atau melalui sambungan teleopon. Harjono (2009:1). Pendapat ini mengartikan bahwa internet mrupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh pengguna diseluruh dunia dalam interkoneksi antar jaringan komputer yang terbentuk melalui sarana berupa penyedia akses (provider) internet, sehingga sebagai media informasi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, perbedaan waktu dan juga factor geografis bagi seseorang yang ingin mengakses informasi.

 Model koneksi internet itu sendiri dapat dilakukan pada komputer pribadi maupun jaringan LAN?WN. Definisi LAN/WAN menurut Nugroho,(2008:44) adalah

1. LAN (Local Area Network) suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedung yang terkoneksi ke internet gateway.
2. WAN (Wide Area Network) adalah format jaringan dimana suatu komputer dihubungkan dengan yang lainnya melalui sambungan telepon. Data dikirim dan diterima oleh computer lainya lewat sambungan telepon. Konektor telepon dengan telepon adalah menggunakan modem (Modulator, Demodulator).
3. **E-mail**

Electronic mail (e-mail) merupakan salah satu layanan yangtrsedia di internet. Layanan ini digunakan untuk saling korespondensi antara teman, relasi, lembaga dan lain sebagainya. Dengan Email data dikirim data dikirim secara elektronik sehingga sampai di tujuan dengan sangat cepat, juga dapat mengirim file-file berupa program, gambar, grapik, dan lain-lain. Kita juga dapat mengiring ke lebih satu orang sekaligus pada saat bersamaan. Konsep E-mail adalah seperti kita mengirim surat dengan pos, dimana kita mengiringkan ke kantor pos dengan dibubuhi alamat yang kita tuju. Dari kantor pos tersebut akan disampaikan ke kantor pos yang terdekat dengan alamat yang di tuju dan akhirnya sampai ke alamat tersebut dan sipenerima hanya membuka kotak pos-nya saja yang ada di depan rumah. Disini si pengirim tidak tau apakan si orang uyang di tuju si otang yang di tuju tersebut sudah menerima surat dan sampai surat itu dibalas. Setiap pengguna layanan nemail dapat memiliki alamat E-mail dengan dua cara, yaitu.

1. Web mail, yaitu E-mail yang dapat diperoleh dengan mendaftarkan diri pada site-site yang menyediakan E-mail space pada servernya baik yang gratis atau berbayar seperti hotmail, yahoo mail, mailcity, usanetmail, cmnetmail dan lain-lain.
2. POP mail, yaitu E-mail yang dapat diperoleh bila kita mendaftarkan diri pada mail server tertentu (biasanya dengan beberapa syarat atau milik instansi dimana anda sedang bekerja. Browser untuk POP-mail biasanya enggunakan browser tersendiri seperti Netscape Messenger atau Microsoft Internet Mail. Pengertian e-mail menurut pendapat ahli adalah Email merupakan fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komuunikasi yang bersifat tidak sinkron (Asynchoronous Communication Mode) atau tidak bersifat real time (Hardjito, 2002:1). Untuk mengirim, menerima pesan atau file melalui internet hanya memerlukan waktu yang sangat singkat dan biaya yang sangat murah terutama bila dibandingkan dengan fasilitas lain seperti telepon atau faximili. Prasetyo (2003:4) mengatakan, “Dalam proses mengirim email, umumnya menggunakan protokol SMTP (Simple Mail Transport Protocol) sedangkan untuk menerima menggunakan POP (Post Office Protocol) atau IMAP (Internet essege Access Protocol)”. Agar dapat memanfaatkan fasilitas email, maka seorang harus terlebih dahulu mempunyai alamat e-mail (e-mail address) dari salah satu host atau profider internet.
3. **Website**

Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal Ini adalah potensi pasar yang berkembang. Semua orang menggunakan web untuk segala sesuatu mulai dari pekerjaan sekolah sampai dengan memesan makanan karena prosesnya yang cepat murah, mudah dan menyenangkan. Pada saat ini orang lebih suka mencari informasi tentang suatu produk melalui internet sebelum mengunjungi toko tersebut. Website atau Situs Web menurut Budi Irawan dalam buku Jaringan Komputer merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu. Website atau web juga merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang saling berkaitan di dalam website tersebut. Website juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, vidio dan atau gabungan dari keduanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jaringan beruba dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apa bila isi informasi website selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta penggunaan website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti facebook, blog dan lain-lain. Dalam isi pengembangannya, website statistik hanya bisa di update oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik. Pengembangan Web adalah istilah luas untuk pekerjaan yang terlibat dalam mengembangkan situs web untuk internet ( World Wide Web ) atau Intranet (jaringan pribadi). Hal ini dapat mencakup desain web , pengembangan konten web , penghubung klien, sisi klien / server-sidescript , web server dan keamanan jaringan konsigurasi dan e-commerce pembangunan. Namun kalangan professional web, “web defelopment” biasanya mengacu pada non-desain aspek, utama membangun situs web yaitu menulis mark up dan coding . Pengembangan

web dapat berkisar dari mengembangkan halaman statis sederhana tunggal teks biasa ke berbasis web yang paling kompleks aplikasi internet , bisnis elektronik, atau layanan jaringan social. Untuk organisasi yang lebih besar dalam bisnis, tim pengembangan web dapat terdiri dari ratusan orang ( web developer ). Organisasi yang lebih kecil mungkin hanya memerlukan permanen atau kontrak tunggal webmaster , atau tugas sekunder untuk posisi pekerjaan yang terkait seperti desainer grafis dan atau system informasi teknis. Pengembang web mungkin merupakan upaya kolaborasi antar departemen bukan domain dari sebuah departemen yang ditunjuk.

1. **Peran Strategis TIK untuk Pendidikan**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pemanfaatan TIK dalam pendidikan melalui Pendidikan Jarak Jauh  bahwa “(1) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan, (2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler, (3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam bentuk, modus dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. Jadi sistem pendidikan jarak jauh telah menjadi suatu inovasi yang berarti dalam dunia pendidikan nasional. Sistem pendidikan jarak jauh yang dimulai dengan generasi pertama korespondensi (cetak), generasi kedua multimedia (Audio, VCD, DVD), generasi ketiga pembelajaran jarak jauh (telekonferensi/TVe), generasi keempat pembelajaran fleksibel (multimedia interaktif) dan generasi kelima e-Learning (web based course), akhirnya generasi keenam pembelajaran mobile (koneksi nirkabel/www).

Seperti tercantum secara eksplisit dalam Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2005 – 2009, terlihat jelas bahwa TIK memainkan peran penting dalam menunjang tiga pilar kebijakan pendidikan nasional, yaitu:(1) perluasan dan pemerataan akses; (2) peningkatan mutu, relevansi dan daya saing; dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik pendidikan, untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, akuntabel, murah, merata dan terjangkau rakyat banyak.

Dalam Renstra Depdiknas 2005 – 2009 dinyatakan peran strategis TIK untuk pilar pertama, yaitu perluasan dan pemerataan akses pendidikan, diprioritaskan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Sedangkan untuk pilar kedua, peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, peran TIK diprioritaskan untuk penerapan dalam pendidikan/proses pembelajaran. Terakhir, untuk penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik,  peran TIK diprioritaskan untuk sistem informasi manajemen secaraterintegrasi.

1. **Pembelajaran Berbasis TIK (e\_Learning)**

Cisco (2001) menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut. *Pertama*, *e-learning*merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *on-line.* *Kedua*, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer), sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. *Ketiga*, e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.*Keempat*, Kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas peserta didik yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Pembelajaran berbasis TIK atau e-*Learning* adalah sumber pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti Internet, Intranet, CDROM, video tape, DVD, TV, Handphone, dan PDA

Pola-pola seperti di atas semua berbeda satu dengan yang lain. E-learning lebih luas dibandingkan dengan *online learning*. *Online learning* hanya menggunakan Internet/intranet/LAN/WAN tidak termasuk menggunakan CD ROM. Dalam pembelajaran berbasis TIK terdapat perbedaan komunikasi antara pembelajaran langsung (*syncronous*) dan tidak langsung (*ansyncronous*), dengan sebuah terminologi untuk mendeskripsikan bagaimana dan kapanpembelajaran berlangsung.

1. **Pembelajaran Langsung (Syncronous Learning)**

Dalam pembelajaran langsung, proses belajar dan mengajar berlangsung dalam waktu yang sama (real time) walaupun pendidik dan para peserta didik secara fisik berada pada tempat yang berbeda satu sama lain. Sebagai contoh yaitu:

1. Mendengarkan siaran Radio.
2. Menonton siaran Televisi
3. Konferensi audio/video.
4. Telepon Internet.
5. Chatting
6. Siaran langsung Satelite dua arah.
7. **Pembelajaran Tidak Langsung (Ansyncronous Learning)**

Dalam pembelajaran tidak langsung, proses belajar dan mengajar berlangsung dengan adanya delay waktu (waktu yang berbeda) dan pendidik dan peserta didik secara fisik berada pada tempat yang berbeda. Sebagai contoh yaitu:

1. Belajar sendiri menggunakan internet atau CD-Rom.
2. Kelas belajar menggunakan video tape.
3. Presentasi web atau seminar menggunakan audio/video.
4. Rekaman suara.
5. Mentoring tanya jawab.
6. Membaca pesan e-mail.
7. Mengakses content online
8. Forum diskusi

Karakteristik dari pembelajaran tidak langsung (ansyncronous) adalah pendidk harus mempersiapkan terlebih dahulu materi belajar sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Peserta didik bebas menentukan kapan akan mempelajari materi belajar tersebut.Contoh TIK yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran secara syncronous dan asyncronous sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Asyncronous Learning** | **Syncronous Learning** |
| Fax | Telephone |
| E-Mail | Screen Sharing |
| Knowledge Base | Chat |
| Newsgroups | Web conferences |
| Computer Based Training | Online Seminar |
| Quick Reference Guide | Compressed video classes |

Sedangkan karakteristik e-learning dapat dikemukakan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Karakteristik** | **Penjelasan** |
| Non-linearity | Pemakai (user) bebas untuk mengakses (*browse*) tentang objek pembelajaran dan terdapat fasilitas untuk memberikan persyaratan tergantung pada pengetahuan pemakai. |
| Self Managing | Pemakai dapat mengelola sendiri prosespembelajaran dengan mengikuti struktur yangtelah dibuat. |
| Feedback-Interactivity | Pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktifdan disediakan feedback pada prosespembelajaran. |

**B. Tri Dharma Perguruan Tinggi**

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia kata Tri Dharma adalah kata dalam bahasa sangsekerta yang diIndonesiakan dengan arti Tri “tiga” kemudian Darma “kewajiban”. Ibid (hal.210). Dengan demikian maka pengertian tri dharma perguruan tinggi adalah tiga kewajiban yang harus dijalankan oleh perguruan tinggi dalam mengelolah seluruh komponen yang ada di dalamnya (civitas akademika).

Tujuan Tri Dharma Perguruan tinggi adalah :

1. **Dharma Pendidikan Pengajaran**

Dharma Pendidikan Pengajaran adalah kegiatan yang berorientasi pada transfer ilmu pengetahuan baik bersifat teori mapun praktek di dalam lingkungan perguruan tinggi. Yang melibatkan Kurikulum, Sarana prasa pendidikan dan pengajaran, tenaga pengajar (dosen), peserta didik (mahasiswa), tenaga non edukasi (pegawai adminstrasi) dan lain sebagainya.

1. **Dharma Penelitian**

Dharma Penelitian merupakan kegiatan dalam upaya menghasilkan pengetahuan empirik, teori, konsep, metodologi, model, atau informasi baru yang memperkaya ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian.

1. **Dharma Pengabdian Pada Masyarakat**

Pengabdian kepada masyarakat pada hakikatnya membantu masyarakat agar masyarakat mau dan mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Dengan demikian azas pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan azas kemanusiaan yang menekankan pada usaha pengembangan masyarakat sebagai subjek pembangunan. Kemudian pengabdian kepada masyarakat harus dilandasi pada kepercayaan dan kemampuan serta kekuatan masyarakat itu sendiri.

Ada beberapa bentuk pengabdian kepada masyarakat, antara lain:

1. Pengembangan Desa Binaan

Ada beberapa keuntungan pengembangan desa binaan antara lain, dapat dilaksanakan secara berkesinambungan, dapat melibatkan berbagai disiplin ilmu, serta dapat memecahkan masalah secara tuntas.

1. Pelatihan di kampus dan luar kampus.

Pelatihan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan akan mampu dengan segera mengembangkan sumber daya manusia sesuai kebutuhan.

1. Local verification trial.

Local verification trial akan mampu menyatukan kegiatan penelitian dengan pengabdian masyarakat. Masyarakat dapat melihat secara langsung cara menghasilkan suatu teknologi karena langsung dilibatkan.

1. Pelaksanaan KKN (mahasiswa)
2. Dan lain sebagainya.

Pemaknaan pada implementasi kerja tri dharma perguran tinggi adalah bersifat totalitas dan tidak bersifat sepihak, dengan pengertian bahwa seluruh masyarakat yang berada di dalam perguruan tinggi (civitas akademika) wajib melaksanakan tri dharma perguruan tinggi teristimewa dosen dan mahasiswa dengan pembagian porsi garapan yang diatur tersendiri oleh setiap perguruan tinggi guna mencapai tujuan pendidikan tinggi yang merupakan bagian dari tujuan pendidikan nasional.

Tetapi kemudian dalam mengimplementasikan tri dharma pergruan tinggi oleh sebagian universitas atau sekolah tinggi baik swasta maupun yang berstatus negeri masih terdapat ketimpangan dan kekurangan, sehingga tujuan pendidikan tinggi tidak terlaksana yang berimbas pada pemahaman bahwa perguruan tinggi tak ubahnya dengan pendidikan menengah keatas atau sekolah lanjutan tingkat atas.

**C. Analisis**

Di dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer Karangan Peter Salim dan Yenni Salim menjabarkan pengertian analisis.

1. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).
2. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian penelaahan dan hubungan antar untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan.
3. Analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal, dan sebagainya setelah di telaah secara seksama.
4. Analisis adalah proses pemecahan masalah yang dimulai dengan hipotesis (dugaan, dan sebagainya) sampai terbukti kebenarannya melalui beberapa kepastian (pengamatan, percobaan, dan sebagainya).
5. Analisis adalah proses pemecahan masalah (melalui akal) ke dalam bagian-bagiannya berdasarkan metode yang konsisten.

Yang dimaksud analisis disini yaitu menganalisis teknologi informasi seperti website, system informasi, data center, internet, emaill pada Kampus STAIN Curup dalam Mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tingginya dengan metode penelitian deskriftif.

**D. Penelitian Deskriptif**

Menurut Hidayat syah penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang sekuas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu masa tertentu.  Sedangkan menurut Punaji Setyosari ia menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk  menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variebel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata.  Hal senada juga dikemukakan oleh Best bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Sukmadinata (2006:72) menjelaskan  Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya

Penelitian deskriptif menurut Etna Widodo dan Mukhtar (2000) kebanyakan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, melainkan lebih pada menggambarkan apa adanya suatu gejala, variabel, atau keadaan. Namun demikian, tidak berarti semua penelitian deskriptif tidak menggunakan hipotesis. Penggunaan hipotesis dalam penelitian deskriptif bukan dimaksudkan untuk diuji melainkan bagaimana berusaha menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi masalah penelitian melalui prosedur ilmiah.

1. **Efisiensi dan Efektivitas**
2. **Teori yang relevan**
3. **Teori New Media**

*New media* atau media baru merupakan sarana atau alat komunikasi yang baru muncul atau baru sedang berkembang saat ini dalam konteks teknologi informasi maupun komunikasi.. Istilah media baru merujuk pada "digital devices", yakni sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual mdalam menghubungkan kita dengan pengalaman lain

McQuail (2011) secara umum media mencampuri antara kita dengan realitas tidak lebih dari sebuah metafora, walaupun hal ini menunjukkan beberapa peranan media dalam menghubungkan kita dengan pengalaman lain. Istilah yang sering digunakan untuk mendeskripsikan peran ini mencerminkan tujuan yang berbeda yaitu interaktivitas (*interactivity*) dan efektivitas (*effectiveness*).

Media baru memiliki ciri yaitu :

1. adanya saling keterhubungan (interkonektivitas)
2. aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan,
3. interaktivitasnya
4. Kegunaan yang sangat beragam sebagai karakter yang terbuka, dan
5. sifatnya yang ada dimana-mana

Media baru memiliki hubungan yang sangat terbuka bagi pendidikan. Media baru sangat dibutuhkan oleh institusi pendidikan sebagai sarana komunikasi baik secara audia, visual, dan audio-visual. Teori tersebut menyatakan bahwa seorang pengirim dapat menjadi seorang penerima, dan seorang penerima dapat menjadi seorang pengirim informasi.

Dalam pembelajaran media baru, peran sebuah feedback sangatlah penting karena melalui feedback kita akan mengetahui apakah mahasiswa (komunikan) dapat merespon atas informasi (materi kuliah) yang telah dosen (komunikator) berikan atau tidak. Satu diantaranya new media adalah internet yang dikembangkan di institusi pendidikan. Pemanfaatan Internet erat kaitannya dengan aplikasi *e-learning* mendukung dan memudahkan proses komunikasi sehingga transformasi ilmu pengetahuan dan informasi tidak bergantung pada tempat dan waktu

Perkembangan internet yang sangat signifikan dan pesat, semakin tahun semakin meningkat cara penggunaannya. Membuat internet menjadi salah satu media baru yang sangat diminati oleh semua kalangan pendidikan

Keberadaan new media khususnya internet memberikan banyak perubahan perkembangan komunikasi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

1. **Teori Komunikasi Massa**

Menurut Littlejohn, dalam bukunya "Theories of Human Communication", secara umumdunia masyarakat ilmiah menurut cara pandang serta objek pokok pengamatannya dapat dibagi dalam 3 kelompok atau aliran pendekatan, yaitu: pendekatan scientific (ilmiah - empiris), pendekatan humanistic (humanoria interperatif), serta pendekatan social sciences (ilmu - ilmu sosial).Aliran pendekatan scientific umumnya berlaku di kalangan para ahli ilmu - ilmu eksakta (seperti fisika, biologi, kedokteran, matematika, dll). Menurut pandangan ini ilmu diasosiasikan dengan objektivitas. Maksudnya adalah objektivitas yg menekankan prinsip standarisasi observasi dan konsistensi. Landasan filosofisnya adalah bahwa dunia ini pada dasarnya mempunyai bentuk dan struktur. Ciri utama lainnya dari kelompok pendekatan ini adalah adanya pemisahan yg tegas antara known (objek atau hal yg ingin diketahui dan diteliti) dan knower (subjek pelaku/pencari pengetahuan atau pengamat)
Apabila aliran pendekatan scientific mengutamakan prinsip objektivitas, maka kelompok pendekatan humanistic mengasisiasikan ilmu dengan prinsip subjektivitas. perbedaan - perbedaan pokok antara kedua aliran pendekatan ini antara lain sebagai berikut: Aliran scientific, ilmu bertujuan untuk menstandarisasi observasi, sedangkan aliran humanistic mengutamakan kreativitas individual. Aliran scientific berpandangan bahwa tujuan ilmu adalah mengurangi perbedaan - perbedaan pandangan tentang hasil pengamatan, sementara aliran humanistic bertujuan untuk memahami tanggapan dan hasil temuan subjektif individual.
Aliran scientific memandang ilmu pengetahuan sebagai sesuatu yg berada di sana (out there), di luar diri pengamat/peneliti. Sedangkan aliran humanistic melihat ilmu pengetahuannya sebagai sesuatu yg berada di sini (in here), berarti dalam diri pengamat/peneliti (pemikiran, interpretasi)
Aliran scientific memfokuskan perhatiannya pada dunia hasil penemuan (discovered world), sedangkan aliran humanistic menitikberatkan perhatiannya pada dunia para penemunya (discovering person).
Aliran scientific berupaya memperoleh konsensus, sementara aliran humanistic mengutamakan interpretasi - interpretasi alternatif.
Aliran scientific membuat pemisahan yg tegas antara known dan knower, sedangkan aliran humanistic cenderung tidak memisahkan kedua hal tersebut. Pandangan klasik dari aliran humanistic adalah bahwa cara pandang seseorang tentang sesuatu hal akan menentukan penggamabaran dan uraiannya tentang hal tersebut. Karena sifatnya subjektif dan interperatif, maka pendekatan aliran humanistic ini lazimnya cocok diterapkan untuk mengkaji persoalan - persoalan yg menyangkut sistemnilai kesenian, kebudayaan, sejarah, dan pengalaman pribadi.

Kelompok aliran yg ketiga adalah pendekatan khusus ilmu pengetahuan sosial (social sciences). Pendekatan ini yg di terapkan oleh para pendukung kelompok aliran ini pada dasarnya merupakan gabungan atau kombinasi dari pendekatan - pendekatan aliran scientific dan  humanistik. Pendekatan ilmu sosial merupakan perpanjangan (extension) dari pendekatan ilmu alam (natural science). Dipergunakannya 2 pendekatan scientific dan humanistic yg masing - masing berbeda prinsip ini adalah kerena yg menjadi objek studi dalam ilmu pengetahuan sosial dalah kehidupan manusia. Para ahli ilmu sosial, seperti para ahli ilmu alam harus mampu mencapai kesepakatan atau konsensus mengenai hasil temuan pengamatannya, meskipun kesepakatan atau konsensus yg dicapai tersebut sifatnya "relatif", dalam arti dibatasi oleh faktor - faktor waktu, situasi, dan kondisi tertentu.

Para ahli ilmu komunikasi yg meneliti bidang studi seperti komunikasi antarpribadi, komunikasi dalam kelompok. komunikasi organisasi, komunikasi massa, dan lain - lain umumnya banyak menerapkan metode - metode pendekatan scientifc. Teori - teori yg dihasilkannya biasanya disebut sebagai teori komunikasi (communication theory). Sementara itu pendekatan - pendekatan humanistic juga banyak diterapkan dalam penelitian tentang masalah - masalah komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok. komunikasi organisasi, komunikasi massa, dan lain - lain.

1. **Teori Konvergensi Media**

Dalam pandangan determinisme teknologi, kehidupan masyarakat tergantung pada mesin-mesin teknologi komunikasi yang ditemukan. Menurut Harold Adam Innis (1989) dari Toronto School, setiap teknologi komunikasi yang dominan digunakan masyarakat, memiliki bias dalam hal pengaruhnya terhadap bentuk masyarakat itu sendiri.

            Determinisme teknologi komunikasi menjelaskan bahwa rangkaian penemuan dan aplikasi teknologi komunikasi telah mempengaruhi perubahan-perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Perkembangan teknologi yang begitu pesat di Indonesia, tentu juga memiliki pengaruh yang signifikan.

Daniel Dakhidae dalam studi doktornya mencatat bahwa implikasi inovasi teknologi cetak telah mempengaruhi ekspansi bisnis surat kabar menjadi kian besar dan membutuhkan dukungan manajemen yang lebih profesional. Berkat perkembangan teknologi, terjadi intensifikasi kerja jurnalistik, yang pada akhirnya mendorong ekspansi di bidang lain. Terjadilah ekstensifikasi bisnis yang berkait dengan pemanfaatan teknologi tersebut. Itu berarti perkembangan sarana teknologi tidak berarti hanya sekedar perkembangan teknologi semata, melainkan juga merupakan adanya transformasi kapital. Menurut Daniel, teknologi bukanlah sekadar sarana, namun merupakan jantung persoalan yang dirasakan telah merubah bentuk produksi komoditas yang sederhana menjadi bentuk produksi yang sangat maju dengan tujuan, ”*to have more, to be more in order tobe more”*.  Lebih lanjut dalam kesimpulannya Dakhidae mengatakan bahwa, kombinasi antara teknologi tinggi dengan tingkat integrasi antara industri baru dengan industri yang lain memiliki pengaruh nyata pada kapitalisme.  Teknologi telah mendorong terjadinya konsentrasi industrial menjadi industri baru.

Kecenderungan di atas secara teoritik juga terjadi pada perkembangan teknologi baru dewasa ini. Teknologi interaktif melalui komputer misalnya, berpotensi mempengaruhi perubahan intensitas sosial untuk tatap muka secara leangsung. Semakin banyak pergeseran bentuk interaksi sosial, dari yang kongkrit menjadi *virtual* karena teknologi. Dengan teknologi *interface*, orang dengan mudah menjadi *get connected* atau terhubungkan, tanpa batasan jarak (*space*) dan waktu (*time*). Maka yang terjadi adalah, revolusi komunikasi telah menyebabkan revolusi-revolusi sosial dalam masyarakat.

Fenomena munculnya teknologi konvergensi terjadi ketika teknologi komputer, telekomunikasi, dan media massa menyatu dalam lingkungan digital secara bersama, atau yang didefinisikan oleh Pavlik dan McIntosh “*the coming together of computing, telecommunications, and media in a digital environment is known as convergence*.” Konvergen bisa juga diartikan bergabungnya perusahaan internet dengan perusahaan-perusahaan media tradisional.

Konvergen juga berarti menyatunya media massa seperti media cetak, audio, dan video kedalam satu media digital. Walaupun sebenarnya definisi tentang konvergen yang ada belum semuanya disepakati oleh banyak pihak, namun yang terpenting, konvergen adalah transformasi dari sifat alamiah komunikasi massa, ke dalam bentuk yang baru dengan implikasi-implikasi yang baru juga.

Konvergensi pada akhirnya menyebabkan transformasi tidak hanya pada organisasi media maupun pada kalangan kreatif atau profesional media yang bekerja di organisasi media, melainkan juga menyebabkan transformasi pada khalayak, bahkan pemerintah atau negara sebagai otoritas regulator, dan juga industri. Perubahan teknologi media telah membawa paradigma baru yang terjadi karena digitalisasi media dan jaringan media massa yang semakin meluas dan konvergens.

Bagi dunia industri, implikasi dari konvergensi teknologi komunikasi, bukan sekadar berubahnya sarana. Menggunakan istilah Daniel Dakidae; *“It means technology is not just a technology, It is transformed into capital*.” Dengan konvergensi terjadi kecenderungan *merger* atau bergabungnya institusi media dengan institusi media yang lain semakin kuat. Pada akhirnya, kondisi ini akan menghasilkan sentralisasi kekuatan media pada satu institusi. Keragaman kepemilikan menjadi semakin sulit karena telah menjadi bisnis *hyper capital*. Semakin banyak media yang melakukan merger, maka semakin sulit untuk dikontrol. Hal semacam ini berpengaruh terhadap berbagai konsep bagaimana sistem penyiaran yang demokratis harus dioperasionalkan. Itulah konsekuensi dari perkembangan teknologi komunikasi yang melahirkan konsep konvergensi media.

1. **Teori Belajar Sibernetik**

 Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibernetik belajar adalah pemrosesan informasi. Teori ini lebih mementingkan sistem informasi dari pesan atau materi yang dipelajari. Teori ini berasumsi bahwa tidak ada suatu proses belajar yang ideal untuk segala situasi yang cocok untuk semua siswa. Oleh karena itu, sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang mahasiswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari siswa yang lain melalui proses belajar yang lain sehingga cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.

 Teori sibernetik memandang manusia sebagai pengolah informasi, pemikir, dan pencipta. Berdasarkan pandangan tersebut maka diasumsikan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu mengolah, menyimpan, dan mengorganisasikan informasi.

 Pengertian belajar dikaitkan dengan pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku melalui pengalaman dan atau proses berpikir sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar dalam konteks pengalaman dan proses berpikir dalam mencapai tujuan memerlukan perencanaan, karena adanya unsur kesengajaan. Dengan demikian, unsur kesengajaan di luar individu yang belajar tersebut adalah perancang pembelajaran, yaitu pengajar.

**G. Hasil Riset yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muh. Nadjib Muhammadin dengan judul Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Daya Saing Universitas Hasanuddin. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis hubungan TIK dengan manajemen sumber daya dan pelaksanaan program, kemudian tingkat daya saing Universitas Hasanuddin (internal dan eksternal) serta kontribusi TIK dalam menentukan daya saing lembaga. Lokasi penelitian ini adalah Univesitas Hasanuddin (Fakultas Eksakta dan Non Eksakta) dengan informan Pimpinan Universitas, Fakultas, Mahasiswa, Dosen dan Biro Administrasi. Hasil penelitian ini diantaranya menunjukkan bahwa Pemanfaatan TIK berhubungan secara positif dengan sumber daya dan program. Indeks daya saing Unhas relatif masih dibawah UI,UGM,Unair, ITB, dan IPB. Unhas belum tampil dalam jajaran 100 Universitas terbaik di Asia (indikasi daya saing masih lemah) Kapasitas rata-rata lembaga baru (66.8%) untuk menopang kegiatan Unhas, terbuka kesempatan berdaya saing 2010. Dan lain-lain.

1. **KERANGKA PIKIR**

Pemanfaatan TIK

e-library

Portal p3m

email

e-learning

internet

Pendidikan/pembelajaran

Penelitian dan pengabdian

Tri Dharma Perguruan Tinggi

Bagan alur piker penelitian pemanfaatan TIK STAIN Curup

**BAB III**

**METODELOGI PENELITIAN**

1. **Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan melalui wawancara, observasi, perbandingan (comparative) antara sebelum menggunakan TIK dan Sesudah Menggunakan TIK.

Sasaran yang diteliti adalah bagaimana pemanfaatan TIK oleh Mahasiswa, Dosen, dalam Melaksanakan Kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi di Kampus STAIN Curup Bengkulu.

1. **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Propinsi Bengkulu tepatnya pada Kampus STAIN Curup Kabupaten Rejang Lebong. Adapun pelaksanaan Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, yaitu bulan April sampai dengan bulan Juni tahun 2016.

1. **Sampel/Informan**
2. **Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif/mewakili (Ardial, 2013). Adapun sampel yang akan dijadikan iforman adalah :

1. Ketua STAIN Curup
2. Pimpinan Lembaga/Uni Pelaksana Teknis
3. Pimpinan Jurusan
4. Dosen, Mahasiswa, dan Pegawai (Biro Administrasi)

 **Jenis dan Sumber Data**

1. **Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer: Hasil wawancara mendalam dari informan tersebut diatas dengan prinsip 5 W 1 H.
2. Data sekunder: Dokumen-dokumen yang berkaitan dengan Fasilitas TIK yang ada di Kampus STAIN Curup Bengkulu.
3. Data Tertier : Data yang berkaitan dengan penggunaan TIK
4. **Jenis Data**

Menurut jenisnya data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Hard Data
2. Soft data (Hasil Survei)
3. **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik :

1. Bahan Pustaka (Dokumen, Laporan, Buku, elektronik media)
2. Hasil Observasi Lapangan
3. Hasil Survei (Wawancara Mendalam dan terstruktur)
4. **Teknik Analisis data**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu gejala yang ada dengan apa adanya tanpa mengubah atau memanipulasi data tersebut.