

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penyalahgunaan Komputer

1. Pengertian komputer

Komputer adalah alat yang digunakan untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Dalam perjalanan hidupnya, peradaban umat manusia selalu mengalami perubahan menuju ke kesempurnaan, hingga manusia selalu mampu merubah dengan hati, akal dan seluruh dayahnya manusia selalu berusaha menaklukkan alam raya ini. Dari sini, tidak heran jika kemudian manusia menggenggam alam raya dengan kecanggihan teknologi yang terlahir dari otak-otak manusia.

Jika kita berfikir lebih jernih, fenomena ini adalah sangat wajar, apalagi jika kita kaitkan dengan kitab suci (Al-Qur'an) karena disana manusia ditantang sejauh mana dengan kekuatannya mereka mampu melintasi alam raya ini, sebagaimana tercantum dalam surat Ar-Rohman ayat 33 yang berbunyi :

يَمْعَشِرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

“ *Hai jamaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan*” (Departemen agama RI : 887)

Kekuatan” di ayat tadi –dalam konteks sekarang- dapat bermakna kecanggihan teknologi karya manusia, komputer adalah salah satu kekuatan manusia yang digunakannya dalam menaklukkan alam raya ini, jika dimanfaatkan secara benar maka akan membawa kedamaian, namun jika disalahgunakan akan berbalik menjadi mesin penghancur.

2. Sejarah dan Perkembangan Komputer

Komputer yang saat ini telah merebak keseluruh penjuru dunia. Bahkan komputer yang semula hanya menjadi kebutuhan sekunder bahkan tersier, kini telah mengalami peningkatan menjadi kebutuhan primer dan ini disebabkan ketergantungan manusia demi kemudahan dalam aktivitas hidupnya. Komputer yang mungkin kita hanya mengenalnya sebagai alat elektronik yang dapat berja secara otomatis, dengan menggunakan program untuk mengelola data (PiusA. Pratanto, M. Dahlan Al Banny, 1998 :335), ternyata berkembang dari sebuah teknologi yang cukup besar memakan ruang, kemudian berkembang menjadi komputer pribadi (PC) pada tahun 1973. Lalu berkembang lagi menjadi komputer *dekstop*, *notebook* (1988) dan akhirnya menjadi multimedia (Burhan Bungin, 2003 : 12).

Pekembangan komputer yang sedemikian pesat sebenarnya diawali oleh seorang proffesor matematika Inggris, Charles Babbage (1791-1850). Tahun 1812, Babbage memperhatikan kesesuaian alam antara mesin mekanik dan matematika: mesin mekanik sangat baik dalam mengerjakan tugas yang sama berulang kali tanpa kesalahan; sedang matematika membutuhkan repetisi sederhana dari suatu langkah-langkah tertentu. Masalah tersebut berkembang hingga menempatkan mesin mekanik sebagai alat untuk menjawab kebutuhan mekanik. Usaha Babbage untuk menjawab masalah ini muncul pada tahun 1822 ketika ia mengusulkan suatu mesin untuk melakukan perhitungan persamaan differensial. Mesin tersebut dinamakan *Mesin Differensial*. Dengan menggunakan tenaga uap, mesin tersebut dapat menyimpan program dan dapat melakukan kalkulasi serta mencetak hasilnya secara otomatis. Setelah bekerja dengan *Mesin Differensial* selama sepuluh tahun, Babbage tiba-tiba terinspirasi untuk memulai membuat komputer general-purpise yang pertama, yang disebut *Analytical Engine*. Asisten Babbage, Augusta Ada King (1815-1842) memiliki peran penting dalam pembuatan mesin ini. Ia membantu merevisi rencana, mencari pendanaan dari pemerintah Inggris, dan mengkomunikasikan spesifikasi *Anlytical Engina* kepada publik. Selain itu pemahaman Augusta yang baik tentang mesin ini memungkinkannya membuat instruksi dimasukkan didalam mesin dan membuatnya menjadi programer wanita yang pertama. Pada tahun 1980, Departemen Pertahanan Amerika Serikat menamakan sebuah bahasa pemrograman dengan nama ADA

sebagai penghormatan kepadanya (Ivan Sudirman, Romi satria, Ilmu komputer 2003, 25).

Tahun 1988 pengembangan komputer multimedia telah dilakukan secara besar-besaran sehingga tahun ini dianggap sebagai tahun pertama dari komputer pribadi multimedia. Komputer multimedia merupakan menggunakan interaksi antara komputer dan penggunaannya untuk memadukan keenam medianya, yaitu : teks, grafik, suara, musik, animasi dan video, sehingga memenuhi kebutuhan komunikasi. Semenjak itulah komputer pribadi telah menjadi *platform* multimedia. Bahkan hanya lewat modem, sambungan telepon dan server, kita dapat mengakses data apapun dari *website* dan sekaligus menjadi terminal di *Net* (Burhan Bungin, Pornomedia 12-13).

Komputer pada masa-masa awal itu hanya sebagai alat hitung (*computare*: menghitung –bahasa latin-) ini, dalam sistemnya (*computer system*) terdiri dari tiga elemen yakni : Pertama, *hardware* (perangkat keras: peralatan yang secara fisik terlihat dan bisa dijamah). Kedua, *software* (perangkat lunak: program yang berisi instruksi atau perintah untuk melakukan pengolahan data). Ketiga, *brainware* (manusia yang mengoperasikan dan mengendalikan sistem komputer) (Rami Satrio Wahono, Apa itu komputer, 2003). Begitu kompleknya jenis-jenis komputer dan untuk mempermudah mengenalkan komputer pada masyarakat maka dilakukan pengolahan berdasarkan beberapa hal berikut ini :

a. Berdasarkan data yang diolah

- 1) Komputer analog
- 2) Komputer digital
- 3) Komputer hybrid

b. Berdasarkan penggunaannya

- 1) Komputer untuk tujuan khusus (*special purpose computer*)
- 2) Komputer untuk tujuan umum (*general purpose computer*)

c. Berdasarkan kapasitas ukurannya

- 1) Komputer Mikro (*Micro computer*)
- 2) Komputer Mini (*Mini computer*)
- 3) Komputer Kecil (*Small computer*)
- 4) Komputer Menengah (*Medium computer*)
- 5) Komputer Besar (*Large computer*)
- 6) Komputer Super (*Super computer*)

d. Berdasarkan generasinya

- 1) Komputer generasi pertama (1946-1959)
- 2) Komputer generasi kedua (1959-1964)
- 3) Komputer generasi ketiga (1964-1970)
- 4) Komputer generasi keempat (1970-sekarang)
- 5) Komputer generasi kelima

3. Manfaat dan kegunaan komputer

Pada masa-masa awal, komputer lebih berupa digit elektronik, dengan saiz dan kosnya yang besar dan hanya digunakan untuk pengiraan saintifik, serta selalu untuk tujuan ketenteraman, contohnya ENIAC (<http://ms.wikipedia.org/komputer>). Namun dalam perkembangan selanjutnya,

komputer sudah menjadi konsumsi umum dengan segala kecanggihannya dalam mempermudah hidup umat manusia. Terdapat banyak fasilitas yang dapat memanjakan penggunanya. Mulai program-program untuk kebutuhan kerja, sampai pada program yang untuk sekedar mengisi waktu luang dengan hiburan, semisal game dan masih banyak lagi manfaat serta kegunaan komputer dalam melengkapi kebutuhan hidup manusia.

Kemudian, untuk mengupas lebih mendalam dan sekaligus memaparkan lebih detail tentang manfaat dan kegunaan komputer maka akan dilakukan pengelompokan, yakni berdasarkan dunia atau ruang lingkup dimana komputer menjadi konsumsi manusia. Sehingga manfaat dan kegunaan komputer dapat dilihat dari tiga ruang lingkup, diantaranya :

a. Dunia Kerja

Dalam dunia kerja, komputer sangatlah memiliki peranan yang sangat penting, buktinya tidak satupun tempat kerja, kantor atau perusahaan yang tidak memiliki komputer. Komputer membantu dalam mempermudah dalam banyak hal di dunia kerja, dan yang paling sering digunakan adalah program microsoft word dan excel. Sebagai program aplikasi pengolah data (word processor), microsoft word biasanya digunakan untuk membuat laporan, membuat dokumen berbentuk surat kabar, membuat label surat, membuat tabel pada dokumen dan lain-lain (Dedy Nurzzaman, Tutorial microsoft word, 2003). Sedangkan microsoft excel

adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membantu menghitung, memproses, menganalisa dan mempresentasikan data (Tua Namora Nainggolan, Tutorial microsoft, 2003). Lebih dari itu, dalam waktu luang istirahat seorang pekerja yang sudah mengalami kepenatan dan stres setelah bekerja maka dapat memanfaatkan program game dalam komputer untuk refreshing serta hiburan sejenak mengendorkan otot saraf.

Komputer yang tercipta sebagai alat bantu bekerja yang berguna untuk memperoleh informasi yang akurat, cepat dan tepat. Dibidang administrasi misalnya, kalau dahulu pekerjaan ketatausahaan seperti membuat surat pembuatan daftar gaji dan lain-lain dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan alat manual namun dengan komputer semua dapat dikerjakan dalam waktu yang sekejap. Begitupun dalam kegiatan lalu lintas uang baik di bank maupun di bursa efek sekarang dapat ditangani dengan tepat dan diteliti.

Selain itu komputer dihubungkan langsung dengan internet langsung lewat kabel telepon, akan mempermudah melacak dan mencari berita-berita terbaru mengenai perkembangan dunia kerja, yang tentunya bermanfaat bagi perkembangan perusahaan selanjutnya

b. Dunia Pendidikan

Komputer sebagai media elektronik yang serba canggih dapat pula dimanfaatkan untuk kepentingan dunia pendidikan kita, diantaranya:

- 1) Komputer dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan matematika dasar dan membaca bagi anak pra sekolah
- 2) Dengan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya, komputer juga dapat untuk memperdalam bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan dan berkesan (Sylvia Rimm, mendidik dan menerapkan disiplin pada anak pra sekolah, 2003 16)
- 3) Dan dalam lembaga pendidikan sendiri, komputer dapat dimanfaatkan untuk mengolah manajemen dan pengolahan data-data untuk kepentingan lembaga-kepentingan tersebut.
- 4) Dalam proses pendidikan, komputer yang dalam fasilitas LCD dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam kelas agar lebih mudah difahami dan lebih menarik simpati siswa. Dan ini biasanya menggunakan program Microsoft Power Point.

Kemudian sebagaimana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimuli visual dan audio, komputer punya nilai lebih karena dapat memberi siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan *keyboard* komputer (Oemar Hamalik, Proses belajar mengajar, 2004 236). Dan penggunaan komputer dalam kelas ada tiga bentuk yaitu :

- 1) Untuk mengajar siswa mampu membaca komputer atau *computer literer*.
- 2) Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer, dan
- 3) Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran.

c. Dunia Privasi (Kehidupan Individual)

Dunia privasi adalah sisi individualitas manusia, banyak hal-hal yang menjadi rahasia dalam belengga egoisitasnya. Namun, letak komputer sebagai pelengkap kehidupan yang serba canggih dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pribadi, semisal untuk menunjang profesi yang digeluti individu tersebut, atau untuk membantu dalam pengelolaan manajemen keuangan keluarga.

Namun, disisi lain komputer dalam keluarga (dunia individu) lebih banyak untuk melengkapi kehidupan yang penuh hiburan kerana untuk menghilangkan kepenatan atau kelelahan otak setelah seharian kerja. Dan hiburan yang dapat diperoleh dari komputer adalah dari fasilitas game dan CD *player*-nya. Selain itu, dapat juga komputer ditambah dengan sebuah alat sehingga dapat dihubungkan langsung dengan internet ataupun untuk acara televisi. Dan semua ini lebih pada pemanfaatan komputer sebagai hiburan dan *refreshing*.

4. Bentuk Penyalahgunaan Komputer dan Dampaknya

Penyalahgunaan komputer dapat difahami sebagai usaha-usaha memanfaatkan dan menggunakan komputer untuk hal-hal yang negatif. Negatif disini memiliki dua tafsiran, *pertama*, yang melanggar hukum dan sangat merugikan orang lain dan *kedua*, mencari hiburan berlebihan dengan komputer. Untuk penyalahgunaan komputer yang pertama adalah semisal *cybercrime*. *Cybercrime* disini dasarnya adalah penyalahgunaan komputer dengan cara hacking komputer ataupun dengan cara-cara lainnya merupakan kejahatan yang perlu ditangani dengan serius, dan dalam mengantisipasi hal ini perlu rencana persiapan yang baik sebelumnya. Karena kejahatan ini potensial menimbulkan kerugian pada beberapa bidang : politik, ekonomi, sosial, budaya yang signifikan dan lebih memprihatinkan dibandingkan dengan ledakan bom. Penyalahgunaan komputer sebagai akibat sampingan dari proses perkembangan teknologi merupakan suatu kejahatan khusus yang berkembang dalam kaitannya dengan proses komputerisasi disegala bidang (Andi Hamzah, 1927 : 28). Sedangkan cara-cara penyalahgunaan komputer yang sering dilakukan adalah sebagai berikut (Andi Hamzah, 1927 :36-51) :

1. *Joy Computing*, yaitu pemakaian komputer orang lain tanpa izin. Hal ini termasuk pencurian waktu operasi komputer.
2. *Hacking*, yaitu mengakses secara tidak sah atau tanpa izin dengan alat suatu terminal.

3. *The Trojan Horse*, yaitu manipulasi data atau program dengan jalan mengubah data atau instruksi pada sebuah program, menghapus, menambah, menjadikan tidak terjangkau dengan tujuan untuk kepentingan pribadi atau orang lain.
4. *Data Leagkage*, yaitu menyangkut bocornya data keluar terutama mengenai data yang harus dirahasiakan. Pembocoran data komputer itu bisa berupa rahasia negaram, perusahaan, data yang dipercayakan seseorang dan data dalam situasi tertentu.
5. *Data Diddling*, yaitu suatu perbuatan yang mengubah data valid atau sah dengan cara tidak sah, mengubah input data atau output data.
6. *To Frustate data communication* atau penyia-nyiaan data komputer.
7. *Software Piracy*, yaitu pembajakan perangkat lunak terhadap hak cipta yang dilindungi HAKI.

Kemudian untuk penyalahgunaan yang kedua meski tidak melanggar hukum namun memiliki dampak buruk bagi individu yang melakukannya. Penyalahgunaan komputer non pidana disini, yang terlihat menonjol adalah komputer sebagai media game dan asilitas CD player yang digunakan untuk memutar film yang kurang etis seperti film porno. Game komputer misalnya, jika dimainkan dalam tataran kewajaran sekaligus dengan menejemen yang baik maka akan lebih dampak positif seperti banyak game komputer yang dapat memicu tumbuhnya kreatifitas dan kemampuan menyusun taktik serta

strategi pada anak. Melalui game komputer pula, pelajaran bahas inggris, berhitung, dan membaca akan terasa lebih menyenangkan bagi anak.

Muatan kekerasan game komputer seperti yang dikatakan oleh Craig A. Anderson (Profesor Psikologi dari Iowa state university) menyampaikan kesimpulan dari serangkaian penelitian tentang dampak negatif eksploitasi kekerasan dalam game komputer terhadap anak-anak dan remaja. Ia memaparkan fakta, anak-anak dan remaja yang banyak memainkan game komputer bertema kekerasan akan cenderung untuk bersikap dan bereaksi dengan menggunakan kekerasan dibandingkan dengan anak-anak yang memainkan game komputer tersebut. Selain itu, mereka juga mudah mengasosiasikan berbagai hal dengan kekerasan dan lebih mudah terprovokasi untuk melakukan balas dendam secara agresif hanya karena hal-hal sepele (www.pikiranrakyat.com 2006 : 03).

Kemudian dalam tinjauan psikologis, efek keseringan bermain game atau komputer bagi anak hanya akan mendorong mereka enjoy bermain sendiri tanpa adanya interaksi dengan temannya, sehingga mendorong anak untuk asosial, enggan bergaul dengan sekeliling, malas belajar, kurang konsentrasi, memicu tindakan kekerasan, berkurangnya perasaan ingin menolong sesama serta memicu tindakan kriminal ([luqman al-hakim.com](http://luqman.al-hakim.com) : 51).

Selain game komputer tersebut, tontonan porno yang dilakukan CD playernya komputer juga berdampak buruk bagi pelakunya. Tontonan video

porno ini akan membawa penontonnya terdorong untuk meniru atau mencoba-coba apa yang dilihat dan difahaminya, seperti hasil temuan Cra hastaning saktidan ganjar triadi budi kusuma dalam penelitiannya di kota Semarang bahwa Video porno mempengaruhi aktivitas berpacaran (Hastaning sakti dan ganjar triadi budi kusuma, 1998 : 47-50). Atau hasil penelitian tentang hal-hal yang sama di Gresik (SMU As-Sa'adah Bungah Gresik dan Universitas Muhammadiyah), ditemukan bahwa menonton Video porno adalah akibat dari pergaulan bebas yang kemudian berdampak pula kecenderungan pada upaya memperaktekkan apa yang dilihatnya dalam hal ini film porno (Dian Anisah Rahmawati, 2003 : 65).

Lebih lanjut, jika seseorang menonton video porno tersebut akan memacu nafsu sex sehingga cenderung mencari pelampiasan paling tidak dengan onani atau manstrubasi namun ada pula aktivitas lain yang lebih positif (Irwan Suhandi, 2006 : 07).

Pada dasarnya inti dari penyalahgunaan adalah kapasitas atau lama waktu seseorang mengkonsumsi komputer dalam hal ini adalah game komputer, selain itu adalah bentuk konsumsi yang memanfaatkan komputer seperti video porno yang dapat dimainkan didalam fasilitas CD playernya komputer.

5. Upaya Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berkembang pesat, telah membawa berbagai dampak bagi umat manusia, paling tidak ia bagai dua sisi

yang saling bertentangan. Disatu sisi memberikan kemudahan-kemudahan dalam hidup umat manusia, namun disisi lain ia banyak mmbawa dampak negatif yang sulit di hindari. Sebagaimana di kemukakan oleh Dr. Azyumardi Azra, bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selain memberikan banyak manfaat bagi manusia, namun ia juga menimbulkan demorisasi kultural-spiritual (Azyumardi Azra, 2002 : 191-192).

Komputer adalah salah satu produk dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bagaimanapun juga telah membawa banyak dampak positif bagi perkembangan hidup manusia. Namun di sisi lain, komputer pun seakan menjadi bomerang bagi kehidupan manusia itu sendiri. Hal ini terjadi saat komputer bukan lagi digunakan dalam kadar kewajaran yang positif, akan tetapi telah disalah gunakan dengan aktivitas-aktivitas yang negatif.

Kemudian, dalam rangkai usaha menghilangkan atau paling tidak meminimalisir bentuk penyalahgunaan komputer dapat dilakukan dengan beberapa cara. Namun, langkah mendasar dan antisipatif yang harus dilakukan adalah menumbuhkan kesadaran diri, hal ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, salahsatunya dengan pendidikan moral (menumbuhkan pendidikan agama dan kehidupan spiritual dengan tetap memperhatikan perkembangan lingkungan anak).

Dan untuk penyalahgunaan komputer yang pertama yakni yang melanggar hukum dan sangat merugikan orang lain, sebenarnya sudah diatur oleh pemerintah dalam KUHP (Kitab Undang-undang hukum pidana) yang

sebenarnya tinggal merealisasikannya saja. Dan KUHP yang mengatur penyalahgunaan tersebut adalah pasal 362 KUHP tentang joy computing (Andi Hamza : 36). Meski banyak aturan yang melarang penyalahgunaan komputer tadi namun tetap saja semua itu tidak mengurangi adanya tindak kriminal tadi. Dan iniseharusnya menjadi tugas bersama yakni bagaimana kita bisa menegakkan hukum dan keadilan di Indonesia kita ini.

Untuk selanjutnya, terkait dengan usaha meminimalisir penyalahgunaan komputer type kedua yakni game komputer. Dapat dilakukan dengan selalu mendorong anak untuk berkarya sejak usia dini dan memotifasinya untuk selalu berprestasi didunia nyata yang dihargai dan dibanggakan orang tua serta menambahkan pengetahuan yang benar tentang apa yang menjadi keingin tahuan anak.

Begitu pula penaggulanagan penyalahgunaan komputer untuk melihat film porno yakni dengan mengarahkan pada aktivitas-aktivitas yang lebih positif atau dapat juga dengan memberikan pedidikan seks yang benar agar nantinya anak tidak penasaran dan mencari jawaban akan keingintahuan dengan cara yang salah.

Namun, inti permasalahan yang sebenarnya ada faktor yang mempengaruhi tingkah laku seseorang, jika faktor tersebut menuntut untuk berakhlakul karimah maka manusia pun akan bertingkah laku baik begitu pun sebaliknya. Jadi, fondasi tingkah laku manusialah yang seharusnya selalu diarahkan pada kebenaran dan hal yang mendasari tingkah laku manusi adalah

insting, adat kebiasaan, keturunan, lingkungan, motivasi, keinsyafan (Nuryanis dan Ewis Sri Mulyani, 2004 : 158) dari sini yang harus dilakukan dalam rangkai menaggulangi perbuatan buruk (dalam hal peyalahgunaan komputer) adalah sedapat mungkin menempatkan seseorang dalam posisi yang benar dan tepat yakni jika berada dalam keluarga atau keturunan adat istiadat dan lingkungan yang baik maka seseorang akan terpengaruh sekaligus menumbuhkan insting dan motivasi yang baik pula.

B. Tinjauan Kedisiplinan Siswa

1. Pengertian kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata “di siplin” yang berarti ketaatan pada peraturan yang kemudian mendapat imbuhan ke an sehingga menjadi sikap atau perilaku seseorang taat pada tata tertib aturan (HM. Amin Haedar, 2004 : 35) Pada dasarnya dalam kondisi kehidupan bagaimanapun, kedisiplinan adalah sebuah sikap mental yang akan dapat membawa pada tingkat kesuksesan yang lebih cepat, behitupun adanya dalam dunia pendidikan. Sikap disiplin sendiri yang berarti taat dan patuh terhadap peraturan yang dibuat bersama atau oleh sendiri (Nuryanis dan Sri Mulyani, 2004 : 158-188), atau ketaatan pada peraturan, sebenarnya lebih terasa lebih kental dalam dunia kemiliteran karena model didikan disana sangat menjunjung tinggi nilai kedisiplinan dengan berbagai resiko hukuman. Selanjutnya, sikap disiplin diadopsi dalam dunia sipil sosialis, namun dalam penerapannya tidak seketat

sekaku dunia militer. Semua dilakukan dalam lahr kemampuan manusia sekaligus sesuai dengan relativitas nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Sehingga, jika dalam dunia militer terdapat keseragaman dalam satu komando maka dalam dunia sipil yang terjadi adalah keragaman dengan segala relativitas nilai yang dimiliki.

Dunia pendidikan adalah salah satu lingkup pendidikan yang selalu ingin menumbuhkan dan menancapkan sikap disiplin dalam diri anak didiknya. Mulai dari lembaga pendidikan formal, non formal bahkan informal, men *gelu-elukan* sikap disiplin ini karena hanya dengannya semua orang akan berlaku sesuai dengan kaidah aturan yang berlaku sehingga terbentuk masyarakat yang tertib, santun dan damai yang menjadi target akhir dengan segala kesuksesannya. Namun, dari beberapa bentuk pendidikan tadi, yang memiliki ciri unik dalam implementasi kehidupan disiplin adalah hanya pendidikan sekolah dengan siswa sebagai anak didik. Kepatuhan, ketaatan siswa yang bukan sekedar sebuah kewajiban tetapi juga sebuah niatan mencari barokah (Tabarrukan), yang dalam konsep pendidikan modern tidak mengenalnya. Dan masih banyak "*keanehan-keanehan*" yang membedakan sekolah dengan lembaga pendidikan lain, yang menjadikannya lebih unik dalam menerapkan sistem pendidikan demi mencetak kehidupan yang sempurna (Alinsanu Kamilah).

Untuk memahami lebih jauh mengenai kedisiplinan siswa maka seharusnya yang perlu diungkap lebih awal adalah kondisi sosio-kultural sekolah, yang

tetntunya memiliki keunikan-keunikan tersendiri. Hal ini disebabkan bahwa lingkungan dimana seseorang itu tinggal sangatlh mempengaruhi karakter, sifat dan sikap termasuk dalam hal kedisiplinan. Sekolah yang oleh kalangan masyarakat menjadi tempat yang disegani dan nyaris disakralkan, memiliki beberapa prinsip yang dipegang teguh yang tentunya sesuai dengan fungsinya yang konprehensif yang pendekatannya yang holstic dalam menyelenggarakan pendidikan, yaitu : (1) theochentric, (2) sukarela dalam pengabdian, (3) kearifan, (4) kesederhanaan, (5) kolektivitas, (6) mengatur kegiatan bersama, (7) kebebasan terpimpin, (8) kemandirian, (9) sekolah adalah tempat mencari ilmu dan mengabdikan, (10) belajar disekolah bukan untuk mencari ijazah, (11) restu guru, artinya semua perbuatan yang dilakukan oleh setiap warga sekolah sangat tergantung kepada kerelaan dan do'a dari guru.

Kemudian, dari kesebelas prinsip diatas dapt dilacak, bahwa kedisiplinan yang tumbuh dalam diri siswa lebih dipengaruhi oleh tataran kehidupan religi (ajaran-ajaran agama) yang aplikatif. Basic religi yang ada dalam sekolah adalah motivator utama tumbuhnya sikap disiplin, sebagai contoh adalah doktrin agama yang mrnyatakan bahwa setiap perbuatan tuhan pasti mengetahui dan akan membalasnya walau perbuatan itu terbesar bidzi dzarra (Al-Qur'an, S.Al Zalzalah :7-8).

2. Macam-macam Kedisiplinan

a. KedisiplinanBelajar

Kedisiplinan dalam belajar disini lebih mengarah pada ketaatan dan kepatuhan Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedisiplinan ini lebih tergolong dalam sebuah kewajiban mematuhi aturan-aturan yang ada.

Faktor yang menyebabkan kedisiplinan seorang Siswa adalah tidak lepas dari kepribadian atau kearifan dari seorang guru sebagaimana dinyatakan oleh Martin Van Bruinesion bahwa unsur-unsur kunci Islam tradisional adalah lembaga sekolah sendiri peranan dan kepribadian guru yang sangat menentukan. Sikap hormat, ta'zim dan kepatuhan mutlak kepada guru adalah salah satu nilai pertam yang ditanamkan kepada setiap Siswa (Martin Van Brunesion,1995 : 18). Nur kholis majid juga menambahkan bahwa selain memberi penghormatan kepada guru, Siswa juga memberi penghormatan kepada anak guru yang biasa dikuti dengan panggilan kehormatan guru yaitu Gus (Nur kholis majid,2003 : 28).

Sikap Siswa yang seperi ini, konon sangat dipengaruhi paham persi yang kemudian diadopsi dalam kehidupan sekolah yaitu berupa penghormatan yang berlebihan terhadap guru. Fenomena semacam ini juga tidak lepas dari awal pula sekolah yang terlahir sebagai menifestasi dua kemauan, pertama, semangat orang yang ingin menambah ilmu (Siswa) sebagai bekal hidupnya. Kedua, keikhlasan orang yang ingin mengamalkan ilmu dan pengemalannya kepada umat, yakni guru (jawa), ajengan (Sunda), tengku (Aceh), Syekh (jambi dan Sumatra Utara) dan sebutan-sebutan lain yang senada dan semakna (Marzuki Wahid,1999 : 133).

Selain hubungan Guru Siswa, hubungan Siswa dengan Siswa (sesama Siswa) juga sangat mempengaruhi kedisiplinan belajar seorang Siswa. Secara fakta seorang Siswa yang berteman dengan Siswa yang rajin maka akan terpengaruh cenderung mengikuti sikap tersebut dan sebaliknya. Dan dalam dunia sekolah, fenomena ini tergambar dalam Syair *kitab Ta'lim Muta'allim yang artinya jangan kau tanya "Siapa Dia?" cukup kau tw siapa temannya sungguh siapa pun orangnya jua pasti berwatak seperti temannya* (A. Mujab Mahli, 1996 : 45).

Disekolah juga terdapat pengawasan yang tepat, yakni menyangkut tata norma atau nilai semisal tentang perilaku peribadatan khusus dan norma-norma muamalat tertentu (Abd. Munir Mulukan, 1998 : 174). Ini adalah faktor lain yang mempengaruhi kedisiplinan Siswa kemudian dalam prakteknya pengurus sekolahlah yang berperan aktif dalam mengontrol setiap kegiatan sehari-hari yang berlangsung disekolah tersebut. Yang tentunya, hal ini juga terkait dengan management sekolah sendiri dalam menentukan kedisiplinan para Siswa. Tetapi walaupun demikian masih banyak ditemukan beberapa Siswa yang tidak disiplin atau istilah lain "Kebal Peraturan" artinya walaupun aturan telah dibuat sedemikian ketat tapi itu semua tidak menutup kemungkinan masih ditemukannya pelanggaran-pelanggaran oleh Siswa.

Namun, dari sekian faktor yang ada yang paling dominan adalah niatan awal seorang Siswa dalam usahanya menuntut ilmu disekolah, yang

kemudian termotivasi oleh lingkungan sekolah yang syarat dengan kehidupan yang agamis. Dan bentuk kedisiplinan dalam belajar disini adalah kepatuhan kepada peraturan-peraturan sekolah dalam rangka untuk menuntut ilmu yang dalam tataran aplikatifnya adalah aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Kedisiplinan Moralitas

Sebenarnya kedisiplinan dalam moralitas ini lebih menunjuk pada sikap beretika atau berakhlak. Dan sangat terkait dalam kedisiplinan diri, yakni sejauhmana seorang Siswa mampu membawa dan menjaga dirinya menuju pada pengamalan nilai-nilai moralitas.

Faktor utama yang mrrntukan kedisiplinan dalam moralitas ini adalah sejauh mana seseorang mampu dan kuat mengendalikan diri ini pun masih harus dipinjam dengan kondisi lingkungan yang baik. Sekolah yang diranjang sedemikian rupa sebagai lembaga pendidikan yang membentuk manusia yang memiliki kesadaran tinggi bahwa ajaran islam merupakan dasar nilai yang bersifat menyeluruh (H. Abudin Nata, 2000 : 167). Maka diharapkan Siswa mampu mengamalkan spa yang diperoleh dari sekolah. Meski demikian, seera teoritisnya namundalam realitasnya masih juga tredapat fenomena-fenomena yang melanggar ketata aturan kesekolahan dan moralitas. Sebagai mana diungkap oleh syarifuddin bahwa dikalangan Siswa sering terjadi prilaku-prilaku kurang etis dan ini sudah menjadi rahasia umum. Menurutnya prilaku kurang etis adalah prilaku menyimpang dan itu

dapat dikategorikan dalam tiga macam yaitu: *pertama*, nyempet (berasal dari kata mepet atau memepet) adalah upaya seorang mendekati alat kelaminnya kesasaran. Sasaran perbuatan nyempet ini hanya bagian paha terutama pada bagian antara dua paha yang menyempit. *Kedua*, Mairil yakni perilaku seksual yani dengan memberikan kasih sayang kepada orang yang disukainya, *ketiga*, kategori kehidupan seksual yang ada didunia Siswa dalah cinta sejenis.

Bagaimanapun juga, kedisiplinan dalam morlitas membutuhkan kontrol sosial sekaligus kearifan manusia itu sendiri dalam menerapkan teori-teori ilmu agama yang diperolhnya dalam kehidupan sehari-hari. Dan sebenarnya antara kedisipinan dalam belajar dan dalam moralitas adalah sangat terkait. Kedisiplinan dalm belajar adalah bagian dari moralitas,sebaliknya kedisipilinan dalam morlitas adalah dasar bagi kedisiplinan dalam belajar.

C. Dampak Penyalahgunaan Komputer Terhadap Kedisiplinan Siswa

Untuk mengupas lebih mendalam tentang adanya dampaknegatif penyalahgunaan komputer terhadap kedisiplinan Siswa kelas VI SD ISLAM MARYAM, Maka perluadanya pelacakan tentang keberadaan komputer dalam dunia sekolah dan sintesa awal yang muncul terkait dengan dampak negatif penyalahgunaan komputer terhadap kedisiplinan siswa kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar (SD) adalah jika Siswa melakukan penyalahgunaan komputer maka akan

berakibat pada penurunnya tingkat kedisiplinan Siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari dua bentuk penyalahgunaan komputer oleh siswa, yaitu, game komputer dan untuk melihat film porno. Dua hal ini adalah yang begitu terlihat dalam keseharian Siswa. Untuk penyalahgunaan *pertama* adalah game komputer, bentuk penyalahgunaannya dapat dilihat dari indikasi, bermain game komputer lebih dari dua jam. Sebagaimana hasil penelitian seorang peneliti dari *Tokyo's Nihon University* (Luqman Al hakim, hal : 51), ini akan mengakibatkan penurunan gelombang beta pada otak, selain itu juga menjadikan pemain game yaitu Siswa mudah marah, sulit berkonsentrasi dan mengalami gangguan sosialisasi. Selain itu, jika ditinjau dari aspek psikologis, efek keseringan bermain game komputer akan mendorong mereka *enjoy* bermain sendiri (soliter) tanpa adanya interaksi dengan temannya (kelompok), sehingga mendorong anak untuk asosial, enggan bergaul dengan sekeliling, malas belajar, kurang konsentrasi. Dari sini terlihat bahwa game komputer dapat menurunkan tingkat kedisiplinan Siswa. Dan sebagai indikasi lain penyalahgunaan ini adalah jika bermain game komputer dilakukan Siswa disaat proses pembelajaran disekolah dilaksanakan atau pada saat kegiatan-kegiatan yang lain dimulai.

Kemudian untuk penyalahgunaan yang kedua untuk melihat film (tontonan) porno. 'kegiatan' ini dapat memicu nafsu sex, yang akhirnya memunculkan kecenderungan untuk mencari pelampiasan, paling tidak dengan onani atau masturbasi, akan tetapi dengan pula yang melakukan aktivitas lain yang lebih positif, namun ini cukup sedikit. Dan seandainya dorongan sex tersebut

dipelampiaskan dengan onani atau masturbasi dalam kapasitas yang sering maka dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi karena dalam pikiran dipenuhi dengan hal “jorok” sehingga berpengaruh pada menurunnya prestasi (Irwan suhandi, : 19-21). Akibat lainnya adalah munculnya sikap malas karena seorang yang terlalu sering melihat film ini juga akan sering berfantasi seks.

Dua bentuk penyalahgunaan komputer tadi (game komputer dan melihat film porno) dapat mengakibatkan menurunnya tingkat kedisiplinan Seseorang-khususnya-Siswa lebih jauh lagi ,ada dua bentuk kedisiplinan Siswa yang –dapat dikatakan- menurun akibat penyalahgunaan komputer tadi, yaitu : pertama, kedisiplinan Siswa dalam belajar, yakni, tumbuhnya sikap malas belajar pada diri Siswa dan sulitnya berkonsentrasi pada kegiatan khususnya pada saat belajar. Bahkan bisa jadi para Siswa mencuri-mencuri waktu untuk ber-game ria atau bersenang-senang melihat film porno disaat mereka sudah terlanjur ketagihan. Kedua, kedisiplinan Siswa dalam moralitas. Hal ini terlihat dari tumbuhnya sikap asosial pada diri Siswa akibat terlalu sering bermain game komputer dan juga munculnya perilaku-prilaku yang kurang etis pada diri siswa yang disebabkan tontonan film porno semisal sering berfantasi seks dan melukan onani atau masturbasi.

Selanjutnya dari sintesa diatas dapat dapat dijadikan acuan sementara akan adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari penyalahgunaan komputer terhadap menurunnya tingkat kedisiplinan Siswa. Sebagai contoh, bila Siswa sering menghabiskan waktu dengan game komputer maka aktivitas wajib dalam sekolah

sering terabaikan. Atau akan terlihat lebih parah lagi bila Siswa asyik ber-game komputer saat kegiatan pembelajaran dimulai, maka yang ada adalah Siswa akan meninggalkan kegiatan pembelajaran (Mbolos). Sifat malas dan cenderung menutup diri (asosial) adalah dampak lain dari penyalahgunaan tersebut.

Kemudian, kecanggihan teknologi dalam “ masyarakat informasi “ (*the informational society*) atau dalam hal ini dunia sekolah akan membawa pada posisi kehidupan yang penuh dengan kekayaan informasi yang tanpa batas. Kondisi inipun pada akhirnya akan memberikan peluang tersendiri kepada para Siswa (Oknum tertentu) untuk melakukan hal-hal negatif. Dan meskipun, peraturan sekolah demikian ketat dengan konsekuensi hukuman, namun Siswa bisa saja menerabas semua itu. Disinilah letak dibutuhkanna menumbuhkan kesadaran dalam diri Siswa, sebagaimana tujuan pendidikan yang digembor-gemborkan Poulo Freire dengan *concientiazacao*-nya (Muarrif, 2005 : 80-83) atau oleh Imam Ghozali dengan konsepnya “ Rojulun Yadri Annahu Yadri “ (Muarrif, 2005 : 80-83).

Akhirnya, apapun yang ada dalam kehidupan ini akan selalu membawa pilihan-pilihan, termasuk didalamnya adalah adanya komputer dalam kehidupan Siswa. Sehingga baik dan buruknya adalah tergantung manusianya sendiri. Jika komputer selalu dimanfaatkan dalam kadar kemanfaatannya (kegunaannya) yang benar maka ia akan memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Akan tetapi sebaliknya, komputer buatan tadi akan balik menjadi *boomerang* dan

membawa bala' jika digunakan tidak pada tempatnya. Disinalah sebenarnya dibutuhkan kearifan dalam menyikapi segala sesuatu.