

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Latar belakang objek penelitian

1. Profil SD ISLAM MARYAM Surabaya

SD Islam Maryam Surabaya merupakan sekolah islam dibawah naungan LP Ma'arif dan dinas pendidikan kota surabaya yang beralamatkan di jalan manyar Sambongan 119 Surabaya 60282. Status akreditasi A yang berdiri sejak 1949, status tanah dan gedung milik sendiri sehingga semua siswa masuk pagi.

Grafik perolehan murid dari tahun ke tahun cukup stabil bahkan terkadang pagu yang tersedia kuota terpenuhi, pada tahun pelajaran 2012 / 2013 jumlah siswa sebanyak 505 siswa dengan jumlah rombongan belajar 17 dengan dibimbing oleh 26 tenaga pendidik dan 2 tenaga kependidikan, 2 petugas kebersihan dan 2 petugas keamanan.

Kondisi geografis yang sangat strategis berada di tengah-tengah kota dan pemukiman penduduk, SD Islam Maryam Surabaya menjadi pilihan masyarakat karena salah satu sekolah islam yang diminati masyarakat, dengan biaya yang terjangkau, pelayanan yang baik, isi dan prosesnya yang layak

diminati masyarakat serta sekolah yang unggul dalam prestasi akademik dan non akademik.

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi SD Islam Maryam adalah terwujudnya penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, berbasis iptek, berwawarwawasan keislaman, kebangsaan dan global.

Sedangkan misi SD Islam Maryam adalah melaksanakan pembelajaran PAKEMI, berbasis IPTEK, akhlaqul Karimah, lingkungan dan budaya sekolah serta pembelajaran yang berwawasan keislaman, kebangsaan dan global.

Sedangkan tujuan SD Islam Maryam Surabaya yaitu menghasilkan prestasi akademik dengan SKL dan KKM. Sesuai kurikulum sekolah, prestasi non akademik yang unggul dibidang olah raga, seni, tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, membentuk karakter siswa dengan prilaku islami, berwawasan dan global, budaya dan lingkungan sekolah yang ASRI, mampu menjawab kebutuhan dan tantangan masyarakat di masa mendatang serta mencetak kader kebangsaan yang tangguh.

3. Pendidikan Khas SD Islam Maryam Surabaya

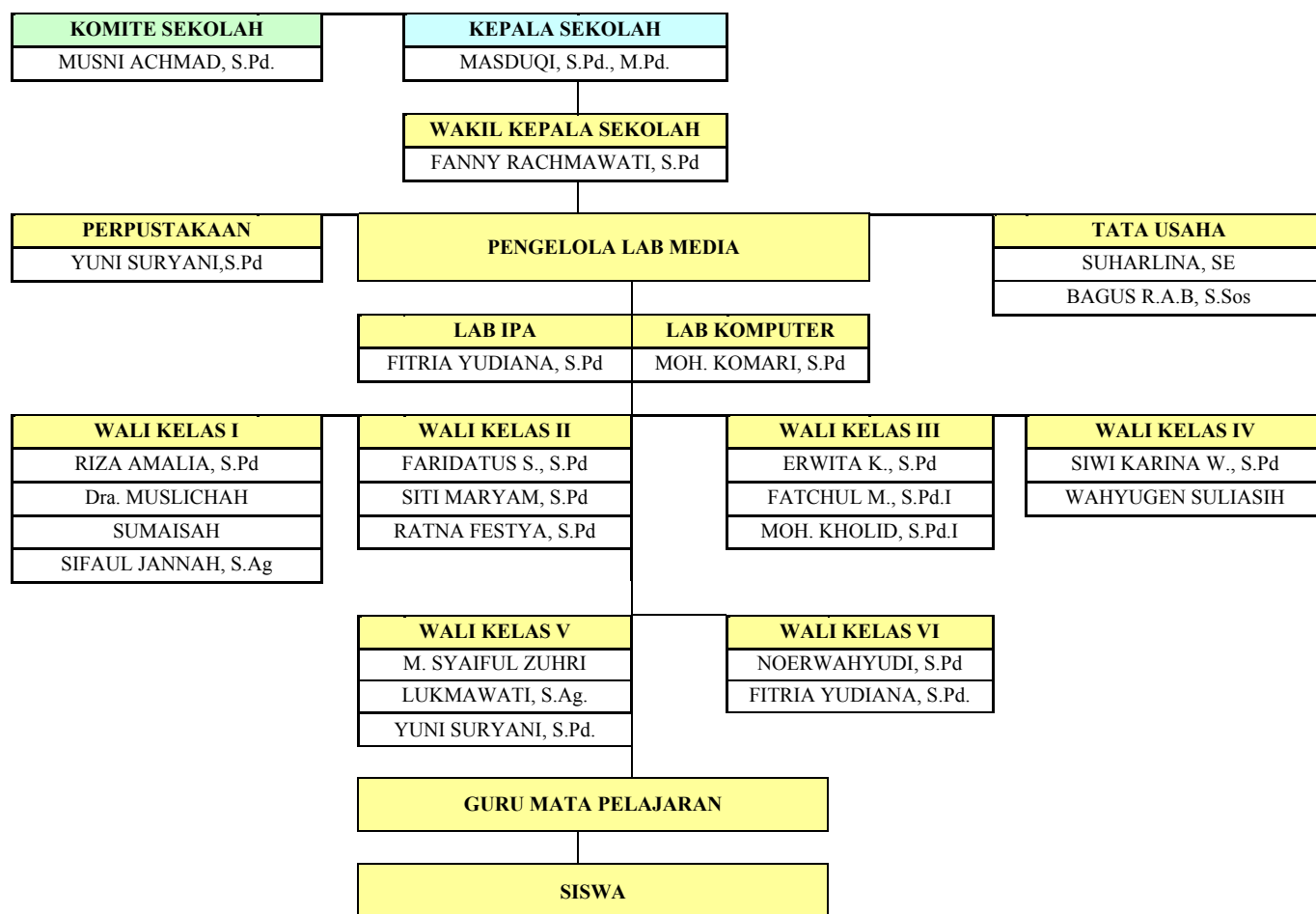
Pendidikan khas di SD Islam Maryam Surabaya meliputi sholat dhuhur berjamaah, mengaji, membaca sholawat nabi, Asmaul Husna sebelum kegiatan

belajar mengajar, home visit / kunjungankerumahrumah guru dan siswa, kunjungan belajar study tour, Baksos, Manasik haji, perkemahan, bimbel, outbound, penyembelihan qurban, pembiasaan kegiatan agama di rumah dan doa bersama.

4. Struktur Organisasi Sekolah

Tabel 3.1

**STRUKTUR ORGANISASI
SD ISLAM MARYAM SURABAYA
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**



5. Gambaran Tentang Keberadaan Komputer di SD ISLAM MARYAM Surabaya

Di SD ISLAM MARYAM Surabaya terdapat sebanyak 10 Unit komputer. Setiap komputer sudah terinstall berbagai macam software untuk diajarkan pada murid seperti :

1. Windows XP
2. Microsoft Office (MS.Word, Excel, Power Point, dll)
3. Software Design Graphic (CorelDraw, PhotoShop, dll)
4. Serta software browser untuk konek ke internet

Kemudian, terkait dengan penyalahgunaan komputer, maka perlu juga disajikan data-data media penyalahgunaan tersebut, yaitu :

1. Game Komputer

Jenis-jenis game komputer yang sering dimainkan oleh Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya adalah :

- a. *Spider Solitaire* dan *Solitaire* (permainan kartu)
- b. *Magic Lines* dan *Magic Vines*

Bentuk permainan yang berupa pengaturan, yakni menata bola (*Magic Lines*) dan batang (*Magic Vines*) yang mempunyai warna sama dengan jumlah minimal lima (*Magic Lines*) dan tiga (*Magic Vines*).

- c. FIFA 2009 dan 2010

FIFA 2009 adalah permainan sepak bola ini mirip seperti di Play Station, hanya saja kalau di komputer menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

- d. *Empires 3* (Game strategi perang pada zaman kerajaan kuno)
- e. *Beach Head 2002* (Game pertempuran)
- f. *Beatle Realm* (Game strategi perang di zaman Meiji)
- g. *Roadrace* (Game balapan sepeda motor)

2. Media Pemutar Film di Komputer

Ada beberapa media player di komputer yang digunakan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya untuk memutar film, diantaranya :

- a. *Windows Media Player*
- b. *GOM Player*
- c. *Media Player Classic*
- d. *Power DVD Player*

Biasanya, media player jenis *Windows Media Player* dan *Power DVD Player* digunakan untuk memutar film-film dari kaset atau CD dengan bentuk file, MPG file.

Sedangkan media player jenis *GOM Player* dan *Media Player Classic* digunakan untuk memutar film-film dengan bentuk file, 3gp, flv, mkv dan lain-lain.

B. Penyajian Data

1. Data Responden

Penelitian yang peneliti lakukan ini adalah termasuk ke dalam jenis penelitian populasi. Hal ini disebabkan jumlah populasi yang menjadi obyek penelitian kurang dari seratus orang, sehingga dengan merujuk pada buku “Prosedur Penelitian”-nya Prof. Dr. Suharsimi Arikunto maka peneliti menggunakan model penelitian populasi. Dengan demikian, seluruh Siswa SD ISLAM MARYAM Surabaya, peneliti jadikan sebagai obyek penelitian.

Dengan demikian jumlah respondennya adalah sebanyak 50 Siswa. Kemudian, untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.2
Data Responden Berdasarkan Kelas di Sekolah

No.	Nama	Kelas
1.	Ainum Najib Zam Zami	IV A
2.	Ainul Muttaqin	IV A
3.	Andri Oktavian. R	IV A
4.	Avendia Ayu Lestari	IV A
5.	Ayu Anggita Putri	IV A
6.	Ely Mufarida	IV B
7.	Agus Mustofa	IV B
8.	Ahmad Rofiq	IV B
9.	Ahmad Prasetyo	IV B
10.	Afifatul Laila	IV B
11.	Dewi Yanti	IV B
12.	Eka Ananda Putri	IV B
13.	Aris	IV B
14.	Ahmad Ridwan	V A
15.	Al Hafidi	V A
16.	Devita Yulia	V A
17.	Dewi Oktavia	V A

18.	Husnul Hasanah	V A
19.	Aang Devin Ridwan	V A
20.	Ahmad Yusuf	V B
21.	Bagus Setiawan	V B
22.	Asmaul Hasanah	V B
23.	Ayun Fatmawati	V B
24.	Dana Lestari	V B
25.	Abdur Rohmat Wahid	V B
26.	Agung	V B
27.	Bima Adi Nugraha	V C
28.	Adinda Nur. Y	V C
29.	Anisa Apriliyana	V C
30.	Dea Utami	V C
31.	Icha Putri Mahela	V C
32.	Agus Rudiyanto	V C
33.	Dedi Purnomo	VI A
34.	Fathur Rosi	VI A
35.	Diana Lorensa	VI A
36.	Dewi Yuni	VI A
37.	Elvin Yuda	VI A
38.	Bima Setiawan. P	VI A
39.	Erik Andika	VI A
40.	Ifan Fauzi	VI A
41.	Eka Apriliani	VI A
42.	Fitria Ramadani	VI B
43.	M. Faizin	VI B
44.	M. Halil	VI B
45.	M. Imam Wahyudi	VI B
46.	M. Yazid	VI B
47.	Murni	VI B
48.	Nur Lailatus. S	VI B
49.	Nila Dewi Utari	VI B
50.	Sella Meidina	VI B
Jumlah Keseluruhan		50

2. Data Hasil Angket

Untuk mendapatkan data tentang penyalahgunaan komputer dan tingkat kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya, peneliti menggunakan

angket (kuesioner) yang memuat 20 item pertanyaan dengan rincian 10 item pertanyaan mengenai penyalahgunaan komputer dan 10 item untuk kedisiplinan Siswa. Pertanyaan dalam angket tersebut memiliki tiga alternatif jawaban, yaitu: sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Adapun pemberian skor yang penulis gunakan pada tiap item pertanyaan adalah sebagai berikut :

- a. Option A dengan bobot nilai 3
- b. Option B dengan bobot nilai 2
- c. Option C dengan bobot nilai 1

Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan disajikan data hasil angket yang telah disebarakan kepada responden, yaitu :

Tabel 3.3

Data Hasil Angket Tentang Penyalahgunaan Komputer
Di SD ISLAM MARYAM Surabaya

No	Nama Responden	Skor Siswa Berdasarkan Item Pertanyaan										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X
1	Ainum Najib Zam Zami	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
2	Ainul Muttaqin	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	22
3	Andri Oktavian. R	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	19
4	Avendia Ayu Lestari	3	3	3	3	2	2	2	1	2	1	22
5	Ayu Anggita Putri	3	3	1	2	1	1	2	2	2	1	18
6	Ely Mufarida	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21
7	Agus Mustofa	2	1	2	2	2	2	3	1	3	3	21
8	Ahmad Rofiq	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	23
9	Ahmad Prasetyo	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	20
10	Afifatul Laila	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
11	Dewi Yanti	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	19
12	Eka Ananda Putri	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	22

Tabel 3.4

Data Hasil Angket Tentang Kedisiplinan Siswa
Di SD ISLAM MARYAM Surabaya

No	Nama Responden	Skor Siswa Berdasarkan Item Pertanyaan										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y
1	Ainum Najib Zam Zami	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
2	Ainul Muttaqin	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
3	Andri Oktavian. R	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	17
4	Avendia Ayu Lestari	2	2	3	1	3	1	2	2	2	1	19
5	Ayu Anggita Putri	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	17
6	Ely Mufarida	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	Agus Mustofa	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	20
8	Ahmad Rofiq	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	21
9	Ahmad Prasetyo	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	21
10	Afifatul Laila	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	21
11	Dewi Yanti	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	14
12	Eka Ananda Putri	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24
13	Aris	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24
14	Ahmad Ridwan	3	3	2	2	3	1	3	2	2	2	23
15	Al Hafidi	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	20
16	Devita Yulia	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	21
17	Dewi Oktavia	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	18
18	Husnul Hasanah	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
19	Aang Devin Ridwan	3	3	3	3	3	1	1	2	2	2	23
20	Ahmad Yusuf	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
21	Bagus Setiawan	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	23
22	Asmaul Hasanah	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	21
23	Ayun Fatmawati	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	16
24	Dana Lestari	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	19
25	Abdur Rohmat Wahid	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	19
26	Agung	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
27	Bima Adi Nugraha	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	23
28	Adinda Nur. Y	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	16
29	Anisa Apriliyana	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	26
30	Dea Utami	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	21
31	Icha Putri Mahela	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	15
32	Agus Rudiyanto	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	24
33	Dedi Purnomo	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16

34	Fathur Rosi	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	19
35	Diana Lorensa	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	17
36	Dewi Yuni	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	22
37	Elvin Yuda	2	2	2	1	3	1	1	1	1	2	17
38	Bima Setiawan. P	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	16
39	Erik Andika	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	20
40	Ifan Fauzi	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	14
41	Eka Apriliani	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	14
42	Fitria Ramadani	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
43	M. Faizin	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	18
44	M. Halil	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	17
45	M. Imam Wahyudi	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	20
46	M. Yazid	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
47	Murni	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	17
48	Nur Lailatus. S	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	15
49	Nila Dewi Utari	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	19
50	Sella Meidina	2	2	3	2	1	1	1	2	1	2	17
	□	110	115	114	101	106	72	78	86	81	83	946
												946
												946

3. Analisa Data

Kemudian, data hasil angket tersebut dianalisa dengan rumus prosentase untuk mengetahui tinggi-rendahnya tingkat penyalahgunaan komputer dan kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya, yang sekaligus untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua. Dan untuk selanjutnya data tersebut dianalisa lagi dengan rumus product moment yakni untuk mengetahui adakah dampak negatif penyalahgunaan komputer terhadap kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM. Hasil analisa tersebut adalah sebagai berikut :

a. Analisa Data Tentang Penyalahgunaan Komputer di SD ISLAM MARYAM Surabaya

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada para responden maka dapat diperoleh data tentang penyalahgunaan komputer di SD ISLAM MARYAM Surabaya. Dan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel-tabel berikut ini :

Tabel 3.3.1
Bermain Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
1.	a. Sering	50		26,76 %
	b. Kadang-kadang			57,75 %
	c. Tidak Pernah			15,49 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 26,76% Siswa sering melakukan permainan game komputer 57,75% kadang-kadang dan sebesar 15,49% Siswa tidak pernah bermain game komputer.

Tabel 3.3.2
Waktu Bermain Game Komputer Lebih Dari Dua Jam

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
2.	a. Sering	50		8,45 %
	b. Kadang-kadang			54,93 %
	c. Tidak Pernah			36,62 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebesar 8,45% Siswa bermain game komputer lebih dari dua jam, dan sebesar 54,93% kadang-kadang. Sedangkan untuk Siswa yang tidak pernah melakukan game komputer selama lebih dari dua jam sebesar 36,62%.

Tabel 3.3.3
Bermain Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
3.	a. Sering	50		5,63 %
	b. Kadang-kadang			54,93 %
	c. Tidak Pernah			39,44 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa 5,63% Siswa sering melakukan permainan game komputer saat sholat berjamaah (Maghrib, Isya' dan Shubuh) dilaksanakan, yang kadang-kadang sebesar 54,93% dan sebesar 39,44% Siswa tidak pernah melakukannya.

Tabel 3.3.4
Bermain Game Komputer Saat Proses Pembelajaran

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
4.	a. Sering	50		4,23 %
	b. Kadang-kadang			61,97 %
	c. Tidak Pernah			33,80 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebesar 4,23% Siswa sering bermain game komputer saat proses pembelajaran, sedangkan sebesar 61,97% kadang-kadang dan Siswa yang tidak pernah melakukan game komputer saat proses pembelajaran sebesar 33,80%.

Tabel 3.3.5

Memiliki File Atau CD Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
5.	a. Sering	50		19,72 %
	b. Kadang-kadang			33,80 %
	c. Tidak Pernah			46,48 %
Jumlah		50		100 %

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sebesar 19,72% Siswa sering menyimpan atau memiliki kaset (CD) game komputer, sedangkan sebesar 33,80% adalah kadang-kadang dan sebesar 46,48% tidak pernah.

Tabel 3.3.6

Ketagihan Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
6.	a. Sering	50		11,27 %
	b. Kadang-kadang			66,20 %
	c. Tidak Pernah			22,54 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa 11,27% Siswa sering mengalami ketagihan untuk mengulangi game komputer, dan 66,20% Siswa kadang-kadang, sedangkan sebesar 22,54% Siswa tidak pernah mengalami ketagihan.

Tabel 3.3.7

Melihat Film Porno

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
7.	a. Sering	50		12,68 %
	b. Kadang-kadang			70,42 %
	c. Tidak Pernah			16,90 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 12,63% Siswa sering melihat film porno, dan untuk Siswa yang kadang-kadang melihat film porno sebanyak 70,42%. Dan tidak pernah sebanyak 16,90%.

Tabel 3.3.8

Orangtua Memiliki File Atau CD Film Porno

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
8.	a. Sering	50		0,00 %
	b. Kadang-kadang			49,30 %
	c. Tidak Pernah			50,70 %
Jumlah		50		100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tidak ada seorang orangtua siswa pun yang merasa sering memiliki atau menyimpan file maupun CD film porno, namun untuk orangtua siswa yang kadang-kadang memiliki atau menyimpan file maupun CD film porno sebanyak 49,30% dan untuk orangtua siswa yang sama sekali tidak pernah sebesar 50,70%.

Tabel 3.3.9

Mencari Bahan Pelajaran Di Internet

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
9.	a. Sering	50		11,27 %
	b. Kadang-kadang			69,01 %
	c. Tidak Pernah			19,72 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 11,27% Siswa sering mencari bahan pelajaran di internet, dan sebanyak 69,01% kadang-kadang dan Siswa yang tidak pernah sama sekali sebanyak 19,72%.

Tabel 3.3.10

Lupa Sholat Karena Keasyikan Main Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
10.	a. Sering	50		9,86 %
	b. Kadang-kadang			60,56 %
	c. Tidak Pernah			29,58 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebesar 9,86% Siswa sering lupa sholat karena keasyikan main game, dan sebanyak 60,56% kadang-kadang, sedangkan Siswa yang tidak pernah sebesar 29,58%.

Tabel 3.3.11
Rekapitulasi Penyalahgunaan Komputer

No	Uraian	Prosentase Alternatif Jawaban			Ket.
		Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
1	Bermain game komputer	26,76 %	57,75 %	15,49 %	
2	Waktu bermain komputer lebih dari 2 jam	8,45 %	54,93 %	36,62 %	
3	Bermain game komputer saat sholat berjamaah	5,63 %	54,93 %	39,44 %	
4	Bermain game komputer saat proses pembelajaran	4,23 %	61,97 %	33,80 %	
5	Memiliki File atau CD Game komputer	19,72 %	33,80 %	46,48 %	
6	Ketagihan game komputer	11,27 %	66,20 %	22,54 %	
7	Melihat film porno	12,68 %	70,42 %	16,90 %	
8	Orang tua memiliki file atau CD film porno	0,00 %	49,30 %	20,70 %	
9	Mencari bahan pelajaran di Internet	11,27 %	69,01 %	19,72 %	
10	Lupa sholat karena keasyikan main game	9,86 %	60,56 %	29,58 %	

Maka, untuk mengetahui secara keseluruhan nilai prosentase dari angket penyalahgunaan komputer di SD ISLAM MARYAM Surabaya adalah sebagai berikut :

□X = Jumlah nilai prosentase tertinggi dari skor pertanyaan pertama (tentang penyalahgunaan komputer).

Jadi,

$$\begin{aligned}\square X &= 57,75 + 54,93 + 54,93 + 61,97 + 46,48 + 66,10 + 70,42 + 50,70 + 69,01 + 60,56 \\ &= 592,95 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Jadi, } M &= \frac{\Sigma X}{N} \\ &= \frac{592,95}{10} = 59,295 \%\end{aligned}$$

Jika dicocokkan dengan standart prosentase, 59,295 % berada direntang 56% - 75% yang tergolong cukup tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penyalahgunaan komputer di SD ISLAM MARYAM Surabaya adalah cukup tinggi.

b. Analisa Data Tentang Kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya

Kemudian, berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada para responden, maka dapat diperoleh data tentang kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya. Dan data tersebut disajikan dalam bentuk tabel-tabel berikut ini :

Tabel 3.4.1
Malas Belajar

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
1.	a. Sering	50		4,23 %
	b. Kadang-kadang			74,65 %
	c. Tidak Pernah			21,13 %
Jumlah		50		100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 4,23% Siswa sering merasa malas belajar, dan sebanyak 74,65% kadang-kadang dan Siswa yang tidak pernah mengalami malas belajar sebanyak 21,13%.

Tabel 3.4.2
Meninggalkan Sholat Berjamaah

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
2.	a. Sering	50		30,99 %
	b. Kadang-kadang			61,97 %
	c. Tidak Pernah			7,04 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 30,99% Siswa sering meninggalkan sholat berjamaah, dan sebanyak 61,97% kadang-kadang, sedangkan untuk Siswa yang tidak pernah meninggalkan sholat berjamaah sebanyak 7,04%.

Tabel 3.4.3

Membantah Perintah Guru dan Orang Tua

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
3.	a. Sering	50		35,21 %
	b. Kadang-kadang			52,11 %
	c. Tidak Pernah			12,68 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 35,21% Siswa sering membantah perintah orangtua dan guru, 52,11% Siswa kadang-kadang. Sedangkan untuk Siswa yang tidak pernah sebanyak 12,68%.

Tabel 3.4.4

Lupa Sholat Karena Keasyikan Main Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
4.	a. Sering	50		16,90 %
	b. Kadang-kadang			50,83 %
	c. Tidak Pernah			11,27 %
Jumlah		50		100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa sebesar 16,90% Siswa sering membolos, dan sebanyak 50,83% kadang-kadang. Sedangkan yang tidak pernah sebanyak 11,27%.

Tabel 3.4.5

Lupa Sholat Karena Keasyikan Main Game Komputer

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
5.	a. Sering	50		30,99 %
	b. Kadang-kadang			49,30 %
	c. Tidak Pernah			19,72 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 30,99% Siswa sering bangun keasyikan, dan 49,30% kadang-kadang. Sedangkan Siswa yang tidak pernah sebanyak 19,72%.

Tabel 3.4.6

Melanggar Peraturan Sekolah

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
6.	a. Sering	50		8,45 %
	b. Kadang-kadang			26,6 %
	c. Tidak Pernah			64,79 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebesar 8,45% Siswa sering melanggar peraturan sekolah, dan sebesar 26,76% kadang-kadang. Sedangkan untuk Siswa yang tidak pernah sebesar 64,79%.

Tabel 3.4.7

Sering Merasa Melamun Dan Berfantasi / Berangan-angan

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
7.	a. Sering	50		7,04 %
	b. Kadang-kadang			40,85 %
	c. Tidak Pernah			52,11 %
Jumlah		50		100 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebesar 7,04% Siswa sering merasa melamun dan berfantasi / berangan-angan, dan sebanyak 40,85% kadang-kadang. Sedangkan untuk siswa yang tidak pernah merasa kurang akrab atau asing dengan lingkungannya sebesar 52,11%.

Tabel 3.4.8

Merasa Asosial (Kurang Gaul) Dengan Teman-Teman

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
8.	a. Sering	50		0,00 %
	b. Kadang-kadang			70,42 %
	c. Tidak Pernah			29,58 %
Jumlah		50		100 %

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang asosial (kurang gaul) dengan teman-temannya, namun untuk siswa yang kadang-kadang sebanyak 70,42%. Sedangkan yang tidak pernah sebesar 29,58%.

Tabel 3.4.9

Merasa Kurang Akrab Atau Merasa Asing Dengan Lingkungannya

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
9.	a. Sering	50		0,00 %
	b. Kadang-kadang			57,75 %
	c. Tidak Pernah			42,25 %
Jumlah		50		100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak seorangpun Siswa yang merasa kurang akrab atau merasa asing dengan lingkungannya, akan tetapi untuk siswa yang kadang-kadang sebesar 57,75% siswa. Sedangkan untuk siswa yang tidak pernah sama sekali sebanyak 42,25%.

Tabel 3.4.10

Sering Dikucilkan Teman-Teman Sekitar

No. Item	Alternatif Jawaban	N	F	Prosentase
10.	a. Sering	50		0,00 %
	b. Kadang-kadang			63,38 %
	c. Tidak Pernah			36,62 %
Jumlah		50		100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 0,00% siswa yang sering dikucilkan teman-teman sekitar, sebesar 63,38% kadang-kadang. Sedangkan untuk Siswa yang tidak pernah sebanyak 36,62%.

Tabel 3.4.11
Rekapitulasi Kondisi Kedisiplinan Siswa

No	Uraian	Prosentase Alternatif Jawaban			Ket.
		Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	
1	Malas Belajar	4,23 %	74,65 %	21,13 %	
2	Meninggalkan Sholat berjamaah	30,99 %	61,97 %	7,04 %	
3	Membantah perintah Guru dan Orang Tua	35,21 %	52,11 %	12,68 %	
4	Lupa sholat karena keasyikan main game	16,90 %	50,83 %	11,27 %	
5	Sering bangun kesiangsan	30,99 %	49,30 %	19,72 %	
6	Melanggar peraturan sekolah	8,45 %	26,6 %	64,79 %	
7	Sering merasa melamun dan berfantasi	7,04 %	40,85 %	52,11 %	
8	Merasa asosial (kurang gaul) dengan teman-teman	0,00 %	70,42 %	29,58 %	
9	Merasa kurang akrab atau asing dengan lingkungan	0,00 %	57,75 %	42,25 %	
10	Sering dikucilkan teman-teman sekitar	0,00 %	63,38 %	36,62 %	

Maka, untuk mengetahui secara keseluruhan nilai prosentase dari angket kedisiplinan Siswa SD ISLAM MARYAM Surabaya adalah sebagai berikut :

$\square Y$ = Jumlah nilai prosentase tertinggi dari skor pertanyaan angket kedua (tentang kedisiplinan Siswa).

Jadi,

$$\begin{aligned} \square Y &= 61,97 + 52,11 + 50,83 + 49,30 + 64,79 + 52,11 + 70,42 + 57,75 + 63,38 + 74,65 \\ &= 618,31 \% \end{aligned}$$

$$\text{Jadi, } M = \frac{\Sigma Y}{N}$$

$$= \frac{618,31}{10} = 61,831 \%$$

Jika dicocokkan dengan standart prosentase, 61,831 % berada direntang 56%-75% yang tergolong cukup tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan Siswa (yang bernilai negatif) di SD ISLAM MARYAM Surabaya kurang baik.

c. Analisa Data Dengan Rumus Product Moment

Analisa product moment ini dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, yakni utnuk mengetahui apakah penyalahgunaan komputer mempunyai dampak terhadap kedisiplinan Siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya. Dan analisa tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5

Korelasi Product Moment

No	Nama Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	Ainum Najib Zam Zami	21	20	420	441	400
2	Ainul Muttaqin	22	21	462	484	441
3	Andri Oktavian. R	19	17	323	361	289
4	Avendia Ayu Lestari	22	19	418	484	361
5	Ayu Anggita Putri	18	17	306	324	289
6	Ely Mufarida	21	20	420	441	400
7	Agus Mustofa	21	20	420	441	400
8	Ahmad Rofiq	23	21	483	529	441
9	Ahmad Prasetyo	20	21	420	400	441
10	Afifatul Laila	19	21	399	361	441
11	Dewi Yanti	19	14	266	361	196
12	Eka Ananda Putri	22	24	528	484	576

13	Aris	22	24	528	484	576
14	Ahmad Ridwan	23	23	529	529	529
15	Al Hafidi	16	20	320	256	400
16	Devita Yulia	19	21	399	361	441
17	Dewi Oktavia	18	18	324	324	324
18	Husnul Hasanah	10	11	110	100	121
19	Aang Devin Ridwan	22	23	506	484	529
20	Ahmad Yusuf	23	23	529	529	529
21	Bagus Setiawan	24	23	552	576	529
22	Asmaul Hasanah	14	21	294	196	441
23	Ayun Fatmawati	15	16	240	225	256
24	Dana Lestari	22	19	418	484	361
25	Abdur Rohmat Wahid	19	19	361	361	361
26	Agung	12	13	156	144	169
27	Bima Adi Nugraha	17	23	391	289	529
28	Adinda Nur. Y	16	16	256	256	256
29	Anisa Apriliyana	17	26	442	289	676
30	Dea Utami	20	21	420	400	441
31	Icha Putri Mahela	12	15	180	144	225
32	Agus Rudiyanto	19	24	456	361	576
33	Dedi Purnomo	14	16	224	196	256
34	Fathur Rosi	17	19	323	286	361
35	Diana Lorensa	13	17	221	169	289
36	Dewi Yuni	20	22	440	400	484
37	Elvin Yuda	15	17	255	225	289
38	Bima Setiawan. P	14	16	224	196	256
39	Erik Andika	22	20	440	484	400
40	Ifan Fauzi	16	14	224	256	196
41	Eka Apriliani	17	14	238	289	196
42	Fitria Ramadani	16	16	256	256	256
43	M. Faizin	17	18	306	289	324
44	M. Halil	21	17	357	441	289
45	M. Imam Wahyudi	13	20	260	169	400
46	M. Yazid	19	18	342	361	324
47	Murni	16	17	272	256	289
48	Nur Lailatus. S	20	15	300	400	225
49	Nila Dewi Utari	18	19	342	324	361
50	Sella Meidina	18	17	306	324	289
		$\square X$	$\square Y$	$\square XY$	ΣX^2	ΣY^2
		913	946	17606	17227	18428

Adapun langkah perhitungan tabel diatas adalah :

- 1) Menjumlahkan subyek penelitian, diperoleh $\sum N = 50$
- 2) Menjumlahkan skor variabel X, diperoleh $\sum X = 913$
- 3) Menjumlahkan skor variabel Y, diperoleh $\sum Y = 946$
- 4) Memperkalikan skor variabel X dengan variabel Y (yaitu = XY), setelah selesai lalu dijumlahkan, diperoleh $\sum XY = 17606$
- 5) Mengkuadratkan skor variabel X (yaitu X^2), diperoleh $\sum X^2 = 17227$
- 6) Mengkuadratkan skor variabel Y (yaitu Y^2), diperoleh $\sum Y^2 = 18428$
- 7) Mencari r_{xy} dengan rumus product moment.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2] - [N\sum y^2 - (\sum y)^2]}} \\
 &= \frac{50 \times 17606 - (913)(946)}{\sqrt{[50 \times 17227 - (913)^2][50 \times 18428 - (946)^2]}} \\
 &= \frac{000300 \quad 063690}{\sqrt{[861350 - 833569][921400 - 894916]}} \\
 &= \frac{16602}{\sqrt{27781 \times 26484}} \\
 &= \frac{16602}{\sqrt{735752004}} \\
 &= \frac{16602}{27124,74892} \\
 &= 0,612
 \end{aligned}$$

8) Memberikan interpretasi terhadap r_{xy} dan menarik kesimpulan

Dari perhitungan diatas diperoleh indeks prestasi korelasi r_{xy} dikonsultasikan pada nilai “r” yang tercantum pada tabel nilai “r” product moment (r_r), dengan terlebih dahulu mencari derajat bebas (db), atau degree of freedom (df). Yang rumusnya adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} df &= N - nr \\ &= 50 - 2 \\ &= 48 \end{aligned}$$

Dimana df = Degree of freedom (derajat kebebasan)

N = Number of Cases

nr = Banyaknya variabel yang dikorelasikan.

Dengan demikian dapat diketahui, bahwa df sebesar 48 pada tabel nilai “r” product moment pada taraf signifikan 5% adalah 0,235, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,306. Dari hasil konsultasi tersebut dapat diketahui bahwasanya r_{xy} lebih besar daripada nilai tabel, baik pada taraf signifikan 5% maupun 1%. Hal ini dapat diartikan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak. Dari sini dapat disimpulkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara penyalahgunaan komputer yang merupakan variabel X terhadap kedisiplinan Siswa yang merupakan variabel Y.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana dampak negatif penyalahgunaan komputer terhadap kedisiplinan Siswa SD ISLAM MARYAM Surabaya dapat diinterpretasikan pada tabel di bawah ini :

Besarnya “r” Product Moment (r x y)	Interprestasi
0,00 – 0,20	Antara variabel x dan y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel x dan y)
0,20 – 0,40	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,70 – 0,90	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel x dan y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

Maka dapat diketahui hasil yang diperoleh adalah 0,612 dan pada tabel interpretasi menyatakan bahwa $r = 0,40$ sampai dengan 0,70 menunjukkan bahwa antara variabel x dan y terdapat korelasi yang sedang atau cukup.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penyalahgunaan komputer terhadap kedisiplinan siswa di SD ISLAM MARYAM Surabaya dapat dikatakan mempunyai korelasi yang sedang atau cukup.