

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MOTIVASI PENGGUNAAN
SOFTWARE BAJAKAN DIKALANGAN TENAGA PENDIDIK
FTK UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**YULIA MAULIDA
NIM. 160212031**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M/1442 H**

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MOTIVASI PENGGUNAAN
SOFTWARE BAJAKAN DIKALANGAN TENAGA PENDIDIK
FTK UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

YULIA MAULIDA

NIM. 160212031

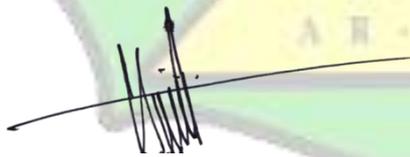
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

جامعة الرانيري

Pembimbing II



Hazrullah, S.Pd.I.M.Pd
NIP. 19790701 200710 1 002



Basrul, M.S.
NIDN. 2027038701

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MOTIVASI PENGGUNAAN *SOFTWARE* BAJAKAN DI KALANGAN TENAGA PENDIDIK FTK UIN AR-RANIRY

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

Pada Hari/Tanggal:

Sabtu, 29 Agustus 2020
12 Muharram 1442 H

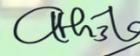
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Hazrullah, S.Pd.I,M.Pd
NIP. 197907012007101002



Izzah Al-Fikry, M.Pd

Penguji I,

Penguji II,



Basrul, M.S.
NIDN. 2027038701



Rahmat Musfikar, M.Kom
NIDN. 2013098901

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Darussalam - Banda Aceh



Dr. Muslihi Rizali, S.H., M.Ag
NIP. 196301091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulia Maulida
NIM : 160212031
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Motivasi Penggunaan *Software*
Bajakan Dikalangan Tenaga Pendidik FTK UIN Ar-
Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Agustus 2020
Yang Menyatakan,



Yulia Maulida
Nim. 160212031

ABSTRAK

Nama : Yulia Maulida
NIM : 160212031
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Dikalangan Tenaga Pendidik FTK UIN Ar-Raniry
Tebal Skripsi : 41 Lembar
Pembimbing I : Hazrullah, S.Pd. I.,M.Pd
Pembimbing II : Basrul, M.S
Kata Kunci : Motivasi dan *Software* Bajakan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana faktor motivasi dapat mempengaruhi penggunaan *software* bajakan dikalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry. Penelitian ini dilakukan di UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang dimulai pada bulan maret hingga juli 2020. Dalam faktor motivasi terdiri dari tiga indikator yaitu finansial, hukum dan kebutuhan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Sampel pada penelitian adalah tenaga pendidik di FTK UIN Ar-Raniry yang berjumlah 68 orang. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dengan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara faktor motivasi terhadap penggunaan *software* bajakan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji korelasi dari kedua variabel dengan nilai koefisien (r) sebesar 0,876 dan taraf signifikan 0,000 dengan kriteria tingkat korelasi sangat kuat.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan sampai ke zaman berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Adapun judul skripsi pada Penelitian ini adalah judul **“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Tenaga Didik FTK UIN Ar-Raniry”**.

Proposal ini merupakan tahap awal penulis dalam menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan dalam teknik penulisan maupun penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan berdoa. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Orangtua tercinta, ayahanda Mukhlis Ali dan ibunda Junaidah Hasnawati yang selalu senantiasa memanjatkan doa untuk anaknya sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Yusran M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
4. Bapak Hazrullah, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing pertama dan kepada Bapak Basrul Abdul Majid M.S selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama ini kepada penulis.

6. Terimakasih kepada keluarga kakak Nida Azkia dan abang Farhan muda yang selalu dengan rajin menanyakan kapan selesai.
7. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Seluruh teman-teman leting 2016 dan seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu mendukung penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan demi pengembangan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa masih banyak ditemukan kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi menyempurnakan karya ilmiah ini dilain waktu. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. *Amin Ya Rabbal' Alamin.*

Banda Aceh, 14 Agustus 2020
Penulis,

Yulia Maulida
NIM. 160212031

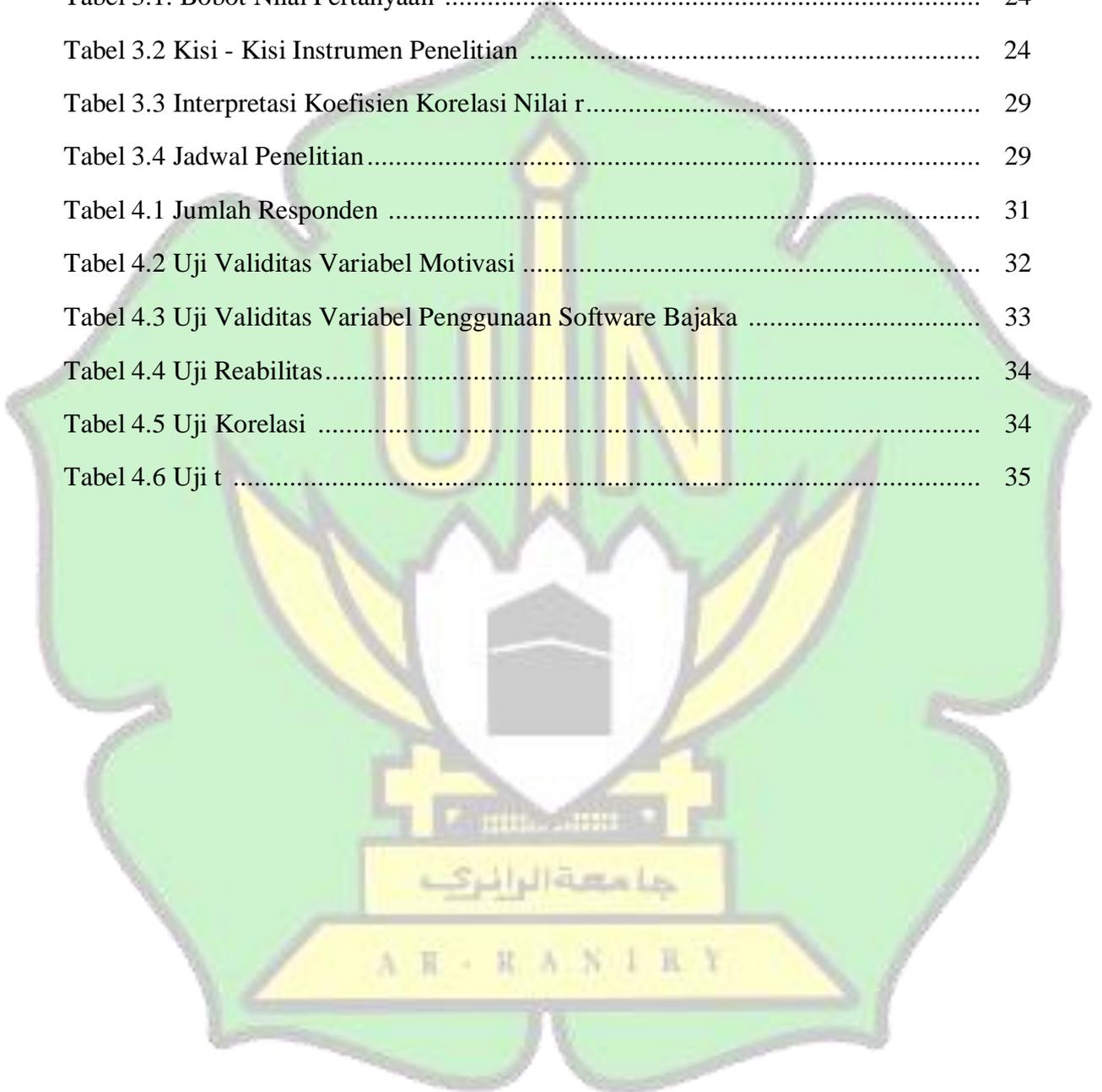
DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Komputer	7
1. Hardware	7
2. Software	8
a. Perangkat Lunak Sistem Operasi	8
b. Perangkat Lunak Aplikasi	9
3. Brainware	10
4. Lisensi Software	10
5. HAKI	12
6. Dasar Hukum Penggunaan <i>Software</i> Bajakan	13
B. Tenaga Pendidik/Dosen	13
C. Motivasi	14
D. Penelitian Terdahulu.....	15
E. Kerangka Berfikir	17
F. Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Metode Penelitian	19
B. Tahapan Penelitian	19
C. Tempat dan Waktu Penelitian	21
1. Tempat Penelitian.....	21
2. Waktu Penelitian	21
D. Populasi dan Sampel	21
1. Populasi	21
2. Sampel	21
E. Variabel Penelitian	23

F. Instrument Penelitian	24
G. Teknik Pengumpulan Data	25
H. Teknik Analisis Data	26
1. Uji Validitas	26
2. Uji Reabilitas	27
3. Statistik Inferensial	28
I. Jadwal Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Data	30
1. Deskripsi lokasi penelitian	30
2. Deskripsi responden	30
3. Uji Instrumen	32
a. Analisis Validitas	32
b. Analisis Reabilitas	33
4. Uji Korelasi	34
5. Analisis Hipotesis	35
B. Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1. Bobot Nilai Pertanyaan	24
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Instrumen Penelitian	24
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.....	29
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian.....	29
Tabel 4.1 Jumlah Responden	31
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Motivasi	32
Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Penggunaan Software Bajaka	33
Tabel 4.4 Uji Reabilitas.....	34
Tabel 4.5 Uji Korelasi	34
Tabel 4.6 Uji t	35



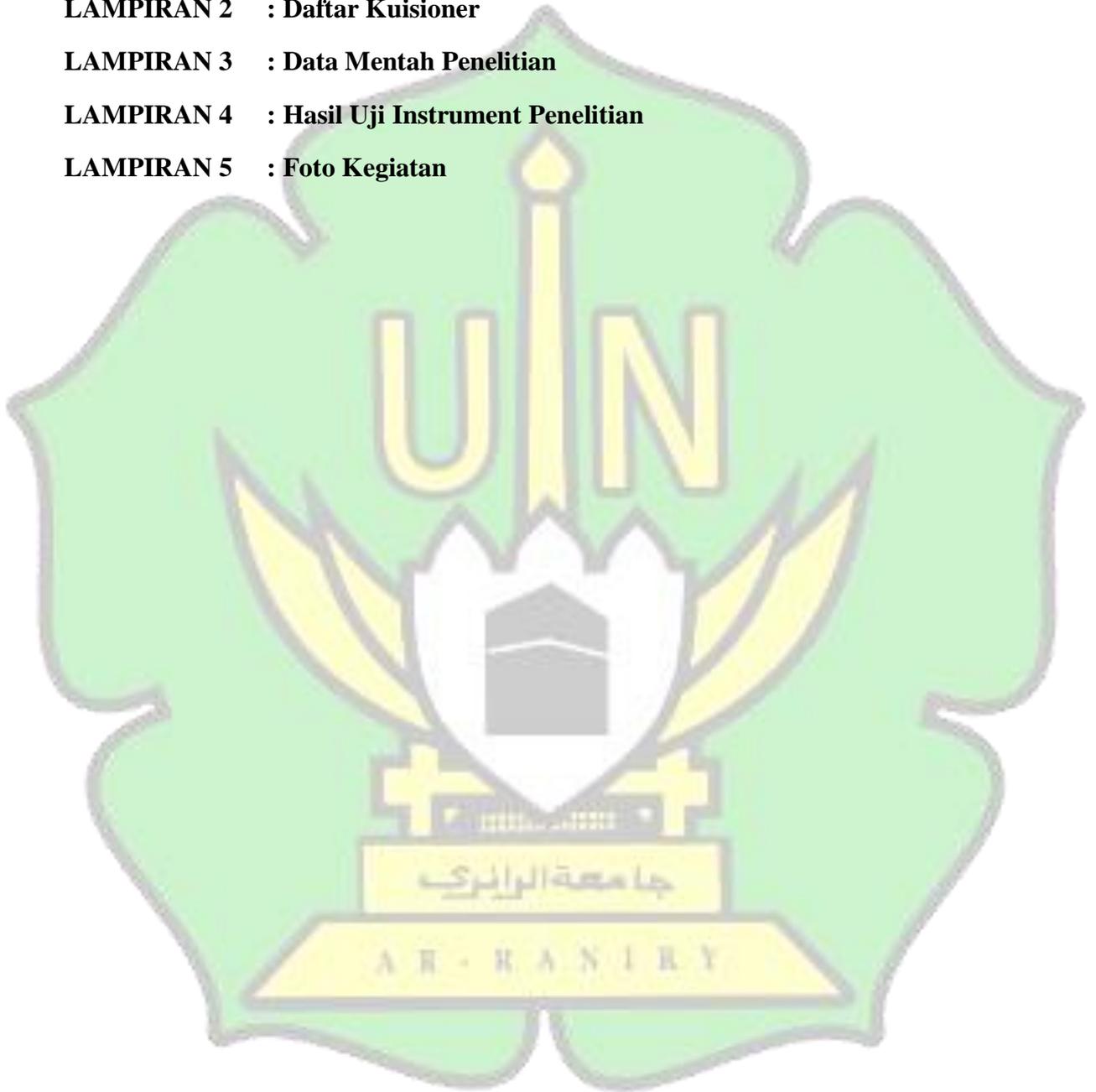
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	18
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Variabel Penelitian.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi
Mahasiswa Dari Dekan**
- LAMPIRAN 2 : Daftar Kuisisioner**
- LAMPIRAN 3 : Data Mentah Penelitian**
- LAMPIRAN 4 : Hasil Uji Instrument Penelitian**
- LAMPIRAN 5 : Foto Kegiatan**



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi kini sudah menjadi sebuah fenomena yang tidak dapat ditolak keberadaannya. Teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan yang melekat dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari kita bangun tidur hingga tidur lagi. Perkembangan teknologi terus maju sejalan dengan bertambahnya kebutuhan manusia. Sehingga perkembangan teknologi ini dapat menimbulkan suatu pola kehidupan yang baru. Dimana kita dituntut untuk dapat menggunakan dan menguasai teknologi dalam kegiatan kita sehari-hari agar memudahkan pekerjaan serta untuk efisiensi waktu pengerjaan dari sebuah persoalan.

Perkembangan teknologi yang makin berkembang pesat nampak dari makin beragamnya media yang digunakan oleh masyarakat dalam memperoleh informasi. Perkembangan ini tidak terlepas dari kehadiran internet yang banyak memberikan kemudahan. Perkembangan ini telah banyak memberikan dampak positif, hal ini diketahui dari perkembangan teknologi yang telah membawa perubahan diberbagai aspek. Salah satunya pada dunia pendidikan, dimana akses informasi bisa dengan mudah didapatkan. Hanya bermodalkan internet dan *keyword* yang tepat maka kita bisa dengan mudah dapat memperoleh informasi mengenai apapun dengan mudah tidak terkendala oleh tempat dan waktu.

Demi menunjang proses pembelajaran sendiri, kini banyak bermunculan beragam media. Dalam dunia pendidikan media ini dibuat dengan tujuan utamanya yaitu untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam proses transfer ilmu kepada

siswa. Salah satu media itu disebut dengan *software*. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini memunculkan berbagai macam *software* yang bisa digunakan untuk menjalankan sistem komputer. dimana *software* ini memiliki fungsi yaitu agar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, serta berbagi data dalam komputer. Maka sudah pasti *software* merupakan hal penting di dalam penggunaan komputer.

Software atau perangkat lunak adalah rangkaian dari sistem computer berisi kumpulan instruksi yang dapat dijalankan di perangkat computer atau alat elektronik lainnya¹. Pada dasarnya *software* merupakan bagian dari sebuah program yang digunakan dalam mengontrol, mendukung dan melakukan pengolahan data². *Software* diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan seseorang. Pengguna teknologi sangat tergantung dengan *software*. Hal ini karena komputer dalam penggunaannya haruslah memiliki *software*. Karena *software* merupakan antarmuka yang dapat menjembatani antara perangkat *hardware* dan pengguna. Tentunya *software-software* tersebut milik seseorang maupun kelompok yang telah menciptakan *software* tersebut. Yang mana setiap *software* ini memiliki hak cipta.

Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta setelah menciptakan suatu karya sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku³. Dengan kata lain pencipta dapat memperbanyak dan memberikan izin atas apa yang ia ciptakan sesuai dengan perundang-undangan. Pemerintah memberlakukan UU Nomor

¹ Zulvy Ariansyah, Dini Destiani, dan H Eko Retnadi, 'Perancangan Perangkat Lunak Pendistribusian Liquefied Petroleum Gas (LPG) Di Pt . Denas Shantika Perkasa', 2014 <<https://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/Algoritma/article/viewfile/205/182>>.

² Ketut Rama Wijaya And Others, 'Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Bagi Pengguna Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang- Undang Nomor 28 TAHUN 2014', 1.2 (2018), 1-10.

³ adella Farah Fadhilah A, 'Penegakan Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Terhadap VCD/DVD Bajakan', 2012.

19 Tahun 2002 mengenai Hak Cipta yaitu sebagai bentuk penjagaan terhadap suatu karya cipta serta mengakui dan memberikan penghargaan terhadap suatu karya cipta.⁴

Maka keberadaan internet ini akan sangat membantu dalam memberikan kemudahan akses untuk memperoleh informasi tertentu. Adanya internet itu sendiri juga mampu memberikan kontribusi yang besar dalam pendistribusian karya-karya tertentu, tidak terkecuali pada hal pendistribusian *software*. Keberadaan internet memberikan akses atas pencipta dalam mempublikasikan serta memberitahu khalayak ramai atas apa yang sudah ia ciptakan. Namun atas setiap produk yang ada pasti memiliki nilai baik dan buruk. Internet dalam hal ini sebagai contohnya, dimana kemunculan internet juga dapat membawa dampak negatif. Dimana dengan kemudahan akses informasi setiap orang dapat dengan mudah memperoleh sebuah *software* di internet tanpa mengeluarkan biaya, sehingga pemilik atau pencipta *software* tidak mendapat imbalan atas apa yang ia ciptakan.

Tenaga pendidik atau guru merupakan seorang pengajar pada institusi pendidikan pada jenjang tertentu. Pada perguruan tinggi sendiri tenaga pendidik ini biasa disebut dosen. Unsur utama dalam proses belajar mengajar adalah guru. Guru dan dosen dalam hal mendidik, memiliki tingkatan yang sama yaitu sebagai seorang pendidik. Hanya saja guru dan dosen mengajar pada strata pendidikan yang berbeda. Dosen mengajar pada strata pendidikan yang lebih tinggi yaitu pada perguruan tinggi. Ketika didalam proses belajar mengajar pendidik tidak hanya memiliki tanggung jawab transfer ilmu pengetahuan kepada murid-muridnya. Namun juga

⁴ Suyud Margono, 'Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan Dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali', *Rechtsvinding*, 1.2 (2015), 237-55.

dalam segala hal, perilakunya merupakan contoh teladan yang dapat menjadi contoh kepada muridnya.

Proses belajar mengajar sendiri dewasa ini juga sudah menggunakan teknologi. Hal ini demi menunjang kemudahan para pengajar dalam menyampaikan bahan ajar yang akan ia sampaikan. Untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih optimal, dosen biasa menggunakan perangkat bantuan berupa *software* dalam proses pembelajaran. Namun dalam penggunaannya, banyak ditemukan pengguna yang memakai *software* bajakan. Maraknya pembajakan *software* ini dapat terjadi karena berbagai faktor tertentu.

Hal ini dapat terjadi dikarenakan minimnya kesadaran masyarakat terhadap hak cipta yang ada pada setiap *software* yang digunakan. Dan juga faktor lainnya seperti kurangnya pemahaman akan hukum dari menggunakan *software* bajakan, dari orang-orang terdekat baik dari pengajar maupun pengguna sendiri. Dan juga faktor motivasi dimana pengguna memilih memakai *software* bajakan karena harga *software* legal yang relative masih terlalu mahal bagi masyarakat Indonesia pada umumnya⁵.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul **“Analisis Faktor-Faktor Motivasi Penggunaan *Software* Bajakan Di Kalangan Tenaga Pendidik FTK UIN Ar-Raniry”**. Dengan fokus penelitian yaitu mencoba untuk melihat faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tenaga pendidik dalam pemakaian *software* bajakan.

⁵ Ahmad Mardalis dan Dharma Putra s, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Software* Bajakan Di Kalangan Mahasiswa ’, 16 (2012), 99–105.

B. Rumusan Masalah

Menurut pemaparan yang telah dijelaskan, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana faktor motivasi dapat mempengaruhi penggunaan *software* bajakan dikalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pernyataan yang telah dijelaskan, tujuan penelitiannya yaitu untuk melihat bagaimana faktor motivasi dapat mempengaruhi penggunaan *software* bajakan dikalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Masyarakat

- Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi masyarakat umum agar lebih menghargai karya milik orang lain sehingga tidak melakukan pembajakan *software*.
- Dapat memberi pengetahuan umum bagi masyarakat tentang kerugian daripada pembajakan perangkat lunak komputer khususnya bagi pencipta serta pengguna yang lebih banyak menggunakan perangkat lunak komputer bajakan.

2. Bagi Pengguna

- Untuk penelitian selanjutnya agar peneliti hendaknya lebih memperbanyak lagi faktor-faktor yang diteliti selain dari faktor motivasi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini hanya difokuskan untuk meneliti bagaimana faktor motivasi mempengaruhi penggunaan *software* bajakan dikalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry. Dengan objek penelitian yaitu tenaga pendidik atau dosen di UIN Ar-Raniry, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komputer

Kata komputer diambil dari bahasa latin, yaitu *computere* yang memiliki arti menghitung. Komputer adalah alat elektronik yang mampu melakukan beberapa pekerjaan secara bersamaan yang didalamnya termasuk input, output, dan proses.⁶ Computer dapat menyimpan perintah hasil dari pengolahan data, dimana data dapat berbentuk informasi dalam format teks, gambar ataupun suara, sesuai dengan kebutuhan penggunanya.⁷ Secara umum komputer dapat dikategorikan kedalam tiga komponen yaitu, *hardware*, *software* dan *brainware* atau pengguna. Keberadaan tiga komponen ini tidak dapat dipisahkan keberadaanya dalam penggunaan komputer. Hal ini karena tanpa adanya *brainware* maka sebuah sistem komputer tidak akan dapat bekerja, begitu pula dengan perangkat *hardware* dan *software*. Perangkat *hardware* dapat digunakan apabila komputer sudah memiliki perangkat lunak sistem operasi dan aplikasi, maka baru lah komputer dapat bekerja seperti mana mestinya.

1. Hardware

Bersifat dapat dipegang dan dilihat secara fisik merupakan pengertian dari *Hardware* atau perangkat keras komputer . Berfungsi untuk menjalankan instruksi

⁶ Erik Fariq Dan Matamaya Studio, Teknik Overclocking Untuk Pemula, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2010), Hal 2-3.

⁷ Zainal Abiding, Kupas Tuntas Notebook. (Yogyakarta : Mediakom, 2010), Hal 6.

dari perangkat lunak (*software*).⁸ Perangkat keras dapat digolongkan menjadi empat kategori yaitu *input*, berfungsi untuk memasukkan data kedalam sistem komputer. *Output* perangkat yang berfungsi untuk menampilkan data atau menghasilkan keluaran sesuai data yang diproses. Proses perangkat untuk mengeksekusi dan pengelolaan data. Penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data yang sudah melalui proses sebelumnya.

2. Software

Software atau perangkat lunak adalah rangkaian dari sistem computer berisi kumpulan instruksi yang dapat dijalankan di perangkat computer atau alat elektronik lainnya, *Software* digunakan untuk mengatur aktivitas kinerja komputer dan semua hal yang berfokus pada sistem komputer. *Software* memegang peran penting dalam penggunaan komputer, fungsinya yaitu sebagai perangkat yang dapat menjembatani interaksi antara pengguna dengan perangkat keras agar pengguna bisa menggunakan sistem sistem komputer secara optimal⁹. Perangkat lunak umumnya dapat dikategorikan ke dalam dua bagian.¹⁰

a. Perangkat Lunak Sistem Operasi

Pengoperasian komputer sangat erat kaitannya dengan sistem operasi. Perangkat keras komputer tidak dapat berjalan tanpa adanya sistem operasi. Sistem operasi berada pada tingkatan lapisan pertama didalam sistem komputer. Sistem operasi berfungsi untuk mengelola semua aktifitas dalam sistem komputer yang

⁸ Nancy Extise Putri, Sovandi Marwan, and Toni Hariyono, 'Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer', *Jurnal Edik Informatika*, 1.2 (2015), 70–81.

⁹ Ahmad Muqorobin And Realis Fachry Ahsan, 'Penggunaan Software Bajakan Di Lembaga Keuangan Syariah Dalam Perspektif Kepemilikan Islam (Studi Kasus Bmt Surya Mandiri, Ponorogo Tahun 2018)', *Manajemen, Akuntansi Dan Perbankan 2018* |, 46, 2018, 794–807.

¹⁰ Feli Sulianta, *Komputer Forensic*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008), Hal 21-22.

berhubungan dengan akses perangkat keras, seperti penjadwalan proses, dan pengalokasian aplikasi. Betugas untuk mengatur dan manajemen *hardware* dan *software* yang berada didalamnya.¹¹

b. Perangkat Lunak Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi digunakan oleh *user* untuk mengakses sumber daya komputer. Perangkat lunak aplikasi akan berjalan diatas sistem operasi dan perangkat lunak aplikasi lah yang sebenarnya melakukan kegiatan yang diinginkan user, seperti mengetik, membuat laporan keuangan, menonton fie multimedia, dan sebagainya.¹² Perkembangan yang pesat akan *software* dikarenakan kebutuhan user yang terus meningkat dan beragam dalam memanfaatkan komputer. Pada umumnya, aplikasi komputer dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu¹³:

1) Aplikasi Perkantoran

Digunakan untuk keperluan perkantoran, surat-menyurat, laporan dan lainnya. Contoh aplikasi yang sesuai dengan kategori ini adalah Microsoft Word, Excel, Powerpoint dan lain sebagainya.

2) Aplikasi Multimedia

Dalam penggunaannya berkaitan dengan kegiatan menonton dan mendengarkan menggunakan media multimedia. Yaitu media yang di dalamnya menggabungkan komponen teks, suara, gambar, animasi dan video.

¹¹ Ahmat Josi, Sistem Operasi Konsep Dan Perkembangan Sistem Operasi, (Yayasan Kita Menulis, 2019), Hal 1-2.

¹² Wahana Komputer, Panduan Praktis Mudah Beralih Ke Windows 7, (Semarang : Andi, 2010), Hal 123.

¹³ Basrul And Others, 'Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk UIN Ar-Raniry', 2 (2018), 37-47.

3) Aplikasi Grafis

Aplikasi yang berkaitan dengan desain grafis yang digunakan untuk mengedit, mengolah, mendesain dan sebagainya.

4) Aplikasi Programing

Semua perangkat lunak yang dibutuhkan dalam proses pembuatan sebuah perangkat lunak dengan tujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak atau aplikasi.

5) Aplikasi Database

Sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membuat dan mengelola penggunaan database, seperti membuat database, dan kegiatan mengakses data atau dapat juga dikatakan sebagai sistem manajemen database.

3. Brainware

Brainware dapat diartikan secara terpisah yaitu *brain* sebagai otak dan *ware* yaitu barang, barang disini yaitu mengacu pada perangkat komputer. Maka *brainware* ini dapat diartikan sebagai otak pengendali komputer, atau dengan kata lain yaitu pengguna dari sistem komputer itu sendiri.¹⁴

4. Lisensi Software

Lisensi merupakan wewenang yang diberikan pemegang hak cipta kepada orang lain baik dengan tujuan untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptanya

¹⁴ Edi Noersasongko dan Pulung Nurtantio Andono, Mengenal Dunia Komputer, (Jakarta : Elexmedia Komputindo, 2010), Hal 3.

kepada pihak lain dengan persyaratan tertentu.¹⁵ Lisensi dapat dikategorikan dalam beberapa jenis sebagai berikut.

a. Lisensi Komersial

Lisensi yang diberikan kepada perangkat lunak yang bersifat komersial atau perangkat lunak yang diciptakan dengan tujuan kepentingan bisnis untuk memperoleh keuntungan.

b. Lisensi Trial (shareware)

Lisensi yang diberikan kepada perangkat lunak yang bersifat percobaan (*trial* atau *demo version*). Untuk kepentingan uji coba penggunaan *software* komersial yang akan dirilis sebelum nantinya *software* tersebut dijual ke pasaran. Dimana pengguna diberikan izin untuk mencoba lebih dulu sebelum membeli *software* yang sebenarnya dengan batas waktu tertentu.

c. Lisensi Non-Komersial

Lisensi yang diberikan pada aplikasi perangkat lunak yang bersifat non komersial dengan tujuan kepentingan, untuk penggunaan seperti pada institusi pendidikan (sekolah dan kampus) atau penggunaan pribadi bukan dengan tujuan untuk di jual.

d. Lisensi Freeware

Lisensi yang mengizinkan *software* untuk digunakan secara bebas, namun tidak bersifat open source atau tidak tersedianya kode sumber.

e. Lisensi Open Source

Lisensi yang diberikan kepada perangkat lunak dengan kriteria *open source* bisa disebut juga dengan gratis dan dapat digunakan secara bebas. Dimana

¹⁵ Maya Sari, Rhiza S Sadjad, And M Nadjib, 'Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Makassar', 1.4 (2011), 399–410.

maksud gratis disini yaitu kode sumber program dapat diakses secara gratis, sehingga pengguna dapat menjalankan, mempelajari, mengubah dan kemudian mendistribusikannya baik dimodifikasi atau tidak.

5. HAKI

Hak cipta merupakan suatu hak khusus yang yang diberikan kepada pembuat atau pemegang hak cipta untuk meng*handle* hal- hal yang mengenai informasi tertentu. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dibagikan kepada pihak-pihak tertentu sesuai peraturan perundang-undangan atas karya ciptanya. Mula-mula HKI meliputi hak cipta, paten dan merek, walaupun kemudian berkembang dengan bentuk –bentuk HKI lainnya. Jika diperhatikan lebih dalam lagi HKI termasuk dalam kategori benda, yaitu benda tidak berwujud.¹⁶ HKI memiliki kegunaan untuk mengembangkan kualitas yang memiliki manfaat bagi masyarakat secara menyeluruh sedangkan hak cipta mengenalkan, memberi keuntungan dan memperluas kekayaan budaya bangsa.¹⁷

6. Dasar Hukum Penggunaan Software Bajakan

Di Indonesia, masalah hak cipta ditetapkan didalam UU Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Dan terakhir diubah lagi dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-undang yang terakhir ini semakin mengarah pada upaya

¹⁶ Nurdin Yunus, M. Nur Rasyid, Sanusi Bintang, Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Program Komputer : Kajian Normatif Dan Sosiologis Di Kota Banda Aceh, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2014), Hal 77.

¹⁷ Denny Kusmawan, 'Perlindungan Hak Cipta Atas Buku', Xix.2 (2014), 137–143.

perlindungan terhadap berbagai bentuk karya cipta yang terkait dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di bidang komputer.¹⁸

Berdasarkan beberapa peraturan diatas maka sudah sangat jelas diketahui bahwa negara juga ikut berpartisipasi dalam melindungi hak cipta secara hukum. Islam juga menentang perbuatan tindak pembajakan atau hal mengenai penyalahgunaan hak cipta. Dalam Al-Qur'an hal yang terkait dengan penyalahgunaan hak cipta¹⁹ Tercantum dalam surat As-Syu'ara ayat 183 dan surat An-Nisa ayat 29. Allah SWT berfirman.

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan” (Q.S As-Syu'ara:183)

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.” (Q.S An-Nisa:29)

B. Tenaga Pendidik / Dosen

Tenaga pendidik atau guru merupakan seorang pengajar pada institusi pendidikan pada jenjang tertentu. Pada perguruan tinggi sendiri tenaga pendidik ini biasa disebut dosen. Unsur utama dalam proses belajar mengajar adalah guru. Guru adalah seorang pendidik dengan peran dan tugas utama sebagai pendidik, pengajar,

¹⁸ Abdul Rauf dan Hardi, 'Karya Cipta Dalam Bidang Komputer Dan Perlindungan Hukumnya Di Indonesia', 2019, 811–20.

¹⁹ Anugrah Hajrianto, 'Pemakaian Software Bajakan Sebagai Sarana Pendidikan Di Lingkungan Fakultas Syariah Dan Hukum Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta Perspektif Sosiologi Hukum Islam', 2014.

pembimbing, memberi arahan, melatih serta menilai dan mengevaluasi peserta didik²⁰. Secara spesifik tugas guru tidak hanya tertuju pada kegiatan pembelajaran, tetapi juga bagaimana membangun karakter, akhlak dan budi pekerti yang baik pada setiap murid-muridnya²¹.

Guru dan dosen dalam hal mendidik, memiliki tingkatan yang sama yaitu sebagai seorang pendidik. Hanya saja guru dan dosen mengajar pada strata pendidikan yang berbeda. Dosen mengajar pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi yaitu di perguruan tinggi. Didalam kegiatan belajar mengajar seorang pendidik bukan hanya memiliki tanggung jawab transfer ilmu pengetahuan kepada murid-muridnya. Namun juga dalam segala hal perilakunya merupakan contoh teladan yang dapat menjadi contoh kepada muridnya.

C. Motivasi

Pendorong bagi setiap individu dalam berperilaku disebut juga sebagai motivasi. Yaitu suatu kondisi yang timbul dalam diri seseorang yang dapat menjadi sarana pendorong bagi orang tersebut dalam mengarahkan serta menyalurkan perilaku ke arah tujuan.²² Motivasi juga berarti menggunakan seluruh keinginan yang timbul dalam benak paling dalam untuk menuntun seseorang menuju apa yang ia inginkan sesuai sasaran, membantu dalam mengambil keputusan dan untuk bertahan

²⁰ Moh Farhan, 'Formulasi Kode Etik Pendidik Dalam Perspektif Pendidikan Islam', 1 (2018), 85-96.

²¹ Ade Cahyana, 'Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Dalam Menghadapi Sertifikasi', 2006, 85-91.

²² Arko Pujadi, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus Pada Fakultas Ekonomi Universitas Bunda Mulia' (business & management journal bunda mulia, 2007), pp. 41-51.

menghadapi kegagalan dan frustrasi.²³ Maka dapat disimpulkan motivasi adalah hal pendorong seseorang untuk mendapatkan suatu hal kepada tujuannya, yang timbul dari adanya kebutuhan dengan tujuan untuk memuaskan keinginannya.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis/Tahun	Tempat	Hasil
1	Studi Evaluasi Penggunaan <i>Software</i> Bajakan Dikalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry	Basrul. Dkk (2018)	UIN Ar-Raniry, Banda Aceh	Penelitian ini membahas tingkat pemahaman mahasiswa dalam menggunakan software bajakan dikalangan FTK UIN Ar-Raniry. Hasil yang diperoleh yaitu, tingkat pemahaman mahasiswa terhadap <i>software</i> bajakan sangat baik. Namun hasil yang diambil berdasarkan jenis kelamin berbeda antara mahasiswa dan mahasiswi, dimana mahasiswa memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan

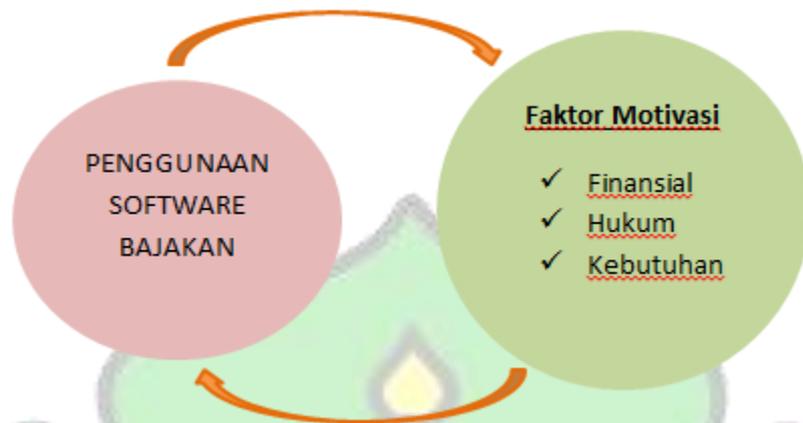
²³ Lilis Ardini, 'Pengaruh Kompetensi, Independensi, Akuntabilitas Dan Motivasi Terhadap Kualitas Audit', *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Airlangga*, 20.3 (2010), 329-49 <<https://doi.org/10.20473/jeba.V20I32010.4264>>.

				<p>mahasiswi. Dari segi hukum dan bahaya penggunaan <i>software</i> bajakan, masih banyak ditemui dari mahasiswa yang tidak tahu atau menyadari.</p>
2	<p>Etika Dan Penggunaan Teknologi Informasi : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Mahasiswa Akuntansi Untuk Melakukan Pembajakan Perangkat Lunak.</p>	<p>Dwi Prihatini pada tahun (2011)</p>	<p>STMIK (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer), Pontianak</p>	<p>penelitian ini membahas tentang etika dan penggunaan teknologi informasi, dimana ingin menganalisis hubungan antar tiap-tiap variabel dengan intensi penggunaan <i>software</i> bajakan. Hasil yang diperoleh itu variabel sikap, gender, tingkat pendidikan, dan variabel kepemilikan komputer memiliki hubungan antara penggunaan <i>software</i> bajakan oleh mahasiswa. Sedangkan variabel lainnya tidak ada hubungan, hal ini disebabkan karena penggunaan <i>software</i> bajakan sudah menjadi suatu hal yang lumrah.</p>
3	<p>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi</p>	<p>Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S (2012)</p>	<p>Universitas Muhammadiyah,</p>	<p>Penelitian ini membahas tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>software</i> bajakan. Faktor</p>

	Penggunaan <i>Software</i> Bajakan Dikalangan Mahasiswa		Surakarta	<p>yang diangkat ada dua yaitu faktor sikap dan motivasi.</p> <p>Hasil yang diperoleh faktor motivasi dan faktor sikap, dapat dikatakan mempengaruhi penggunaan software bajakan. Faktor sikap yang dilihat berdasarkan umur dan jenis kelamin tidak memiliki hubungan dengan penggunaan <i>software</i> bajakan, namun jika berdasarkan pengeluaran bulanan ada kaitannya dengan penggunaan <i>software</i> bajakan. Dan berdasarkan faktor motivasi dengan karakteristik umur dan jenis kelamin tidak ada hubungan antara penggunaan software bajakan oleh mahasiswa.</p>
--	---	--	-----------	---

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang mendasari dalam penelitian ini adalah bagaimana faktor motivasi dapat berpengaruh terhadap penggunaan software bajakan. Dimana penggunaan software bajakan dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi dengan indikator yaitu finansial, hukum dan kebutuhan. Agar dapat lebih memahami konsep dari kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan *software* bajakan.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan *software* bajakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

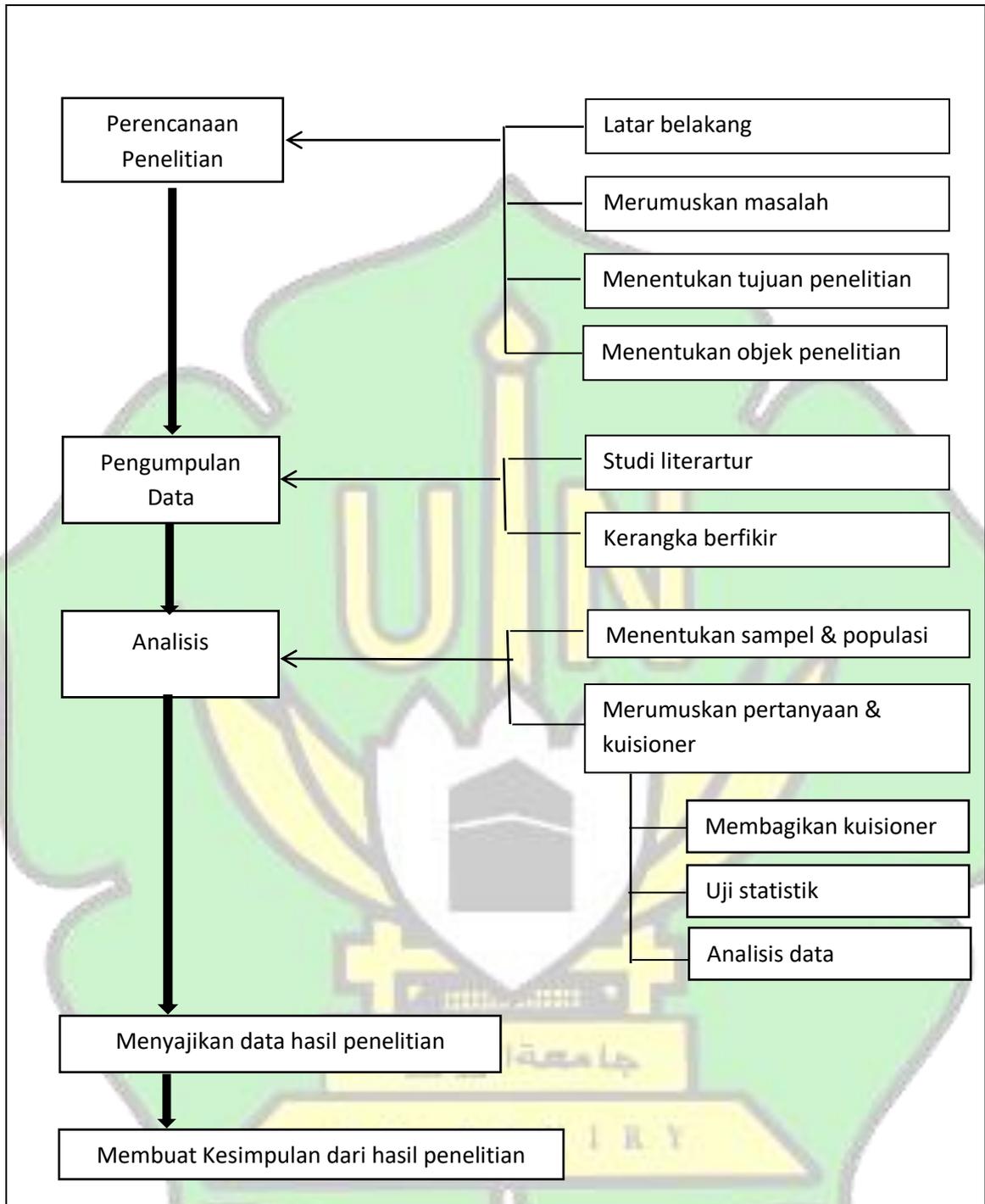
Dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dipilih karena dianggap cocok dengan penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji suatu hal, dan menyajikan suatu informasi serta mendeskripsikan statistik, untuk menampilkan hubungan antar variabel, hubungan sebab-akibat (*causal*), perbandingan (*comparative*) ataupun hubungan asosiatif.²⁴ Metode kuantitatif bisa diartikan sebagai metode dalam penelitian untuk mendapatkan informasi dengan data yang mengacu pada angka untuk menganalisis kesimpulan atau keterangan dari hal yang ingin diteliti atau diketahui.²⁵

B. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan tahapan-tahapan dalam meneliti. Yang nantinya akan berpengaruh pada hasil penelitian. Karena itu tahapan penelitian perlu untuk dibuat, tahapan penelitian harus disusun sedemikian rupa agar nantinya memudahkan pada saat penelitian. Pada penelitian ini tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut:

²⁴ Conny R. Semiawan, Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik Dan Keunggulan, (Jakarta : Grasindo, 2010), Hal. 27

²⁵ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), Hal 12.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Yang berlokasi tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK). Adapun lokasi ini dipilih karena sampel utama dari penelitian ini adalah tenaga pendidik / dosen. Alasan lain peneliti memilih lokasi tersebut karena peneliti berkuliah pada lokasi ini sehingga memudahkan bagi peneliti nantinya.

2. Waktu Penelitian

Pengumpulan data penelitian berlangsung selama kurang lebih lima bulan, yang dimulai pada bulan Maret hingga Juli tahun 2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan besaran dari keseluruhan obyek atau personal yang ingin diteliti.²⁶ Populasi berkaitan dengan besaran ukuran hitung dari suatu obyek yang akan menjadi titik fokus dari suatu penelitian. Maka yang menjadi populasi atau fokus dari penelitian ini adalah tenaga pendidik/dosen pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

2. Sampel

Bagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu merepresentasikan karakteristik tertentu, yang lengkap dan mampu menjelaskan populasi disebut dengan

²⁶ Ismail Nurdin, Metodologi Penelitian Sosial, (Surabaya : Media Sahabat Cendekia, 2019), Hal 91.

sampel.²⁷ Pada penelitian ini sampel yang dipilih adalah tenaga pendidik/dosen. Teknik pengambilan sampel, yaitu dengan teknik cluster random sampling, dari 13 program studi dari keseluruhan bidang yang terdapat pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry berjumlah 68 orang responden. Untuk menentukan jumlah besaran sampel, peneliti menggunakan rumus slovin sebagai penentu jumlah sampel. Menggunakan taraf signifikan 10%. Penggunaan taraf signifikasi 10% dipilih karena jumlah sampel yang tidak terlalu banyak, sehingga tidak menyulitkan penulis nantinya dalam proses pengambilan data. Dan juga karena data termasuk berukuran besar karena lebih dari 50 responden. Yang mana jika data yang diambil lebih banyak, maka diharapkan nantinya akan mendapatkan hasil yang lebih akurat. Dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Keterangan:

n = sampel;

N = populasi;

e = margin of error yang ditetapkan adalah 10% atau 0.1

²⁷ Johar Arifian Statistik Bisnis Terapan Dengan Microsoft Excel 2007, (Jakarta : Elex Media Komputido, 2008), Hal 69.

E. Variabel Penelitian

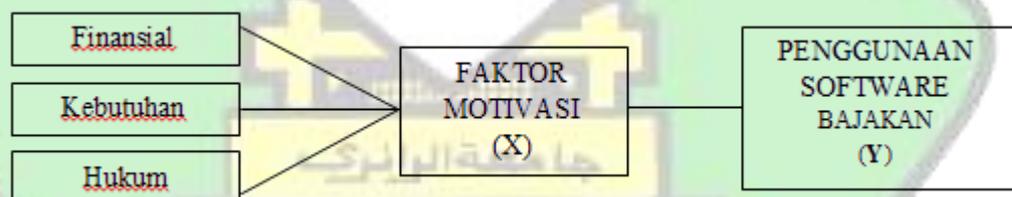
variabel penelitian adalah point-point yang akan menjadi karakteristik tertentu dari suatu penelitian, yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti sehingga bisa diambil kesimpulan.²⁸

1. Variabel Bebas (X)

Variabel Bebas atau independen adalah sejumlah faktor yang atau unsur yang dapat mempengaruhi munculnya faktor yang lain atau faktor yang timbul dari variabel terikat. Variabel bebas disini adalah variabel motivasi dengan indikator dari setiap pertanyaan yaitu, finansial, hukum dan kebutuhan.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat atau dependen adalah gejala yang timbul karena adanya pengaruh dari variabel bebas. Variabel bebas berfungsi untuk melihat hal yang ingin dilihat dari tujuan penelitian, serta pemmasalahan dari penelitian. Variabel terikat disini adalah variabel penggunaan *software* bajakan.



Gambar 3.2 Variabel Penelitian

²⁸ Muslich Anshori Dan Sri Iswati, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Surabaya : Universitas Airlangga, 2009. Hal 57.

F. Instrument Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memakai instrument angket dengan menggunakan skala likert. Penggunaan skala ini bertujuan untuk menentukan skor dari setiap jawaban butir soal yang diberikan dalam kuisisioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lima kategori penilaian dengan skor yang berbeda-beda, masing-masing jawaban diberi skor satu sampai lima, antara lain.

Tabel 3.1 Bobot Nilai Pertanyaan

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel dengan indikator yang berbeda-beda. Variabel penelitian ini adalah motivasi, dengan mengadopsi instrument pertanyaan dari penelitian terdahulu yaitu Ahmad Mardalis dan Dharma Putra S. kemudian juga menambahkan instrumen lain.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Item
1			1. Harga <i>software</i> asli terlalu mahal
			2. memilih menggunakan <i>software</i> bajakan daripada membeli

	Motivasi	Finansial	<i>software</i> asli
			3. Membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan <i>software</i> yang asli.
			4. Tidak sanggup membeli <i>software</i> asli/original
2		Hukum	5. Sejauh ini tidak ada kasus penangkapan bagi pengguna <i>software</i> bajakan
			6. Tidak tahu dimana tempat membeli <i>software</i> asli/original
			7. Penggunaan <i>software</i> bajakan mengambil hak orang lain tanpa izin
			8. Penggunaan <i>software</i> bajakan melanggar UU Hak Cipta
3		Kebutuhan	9. Menggunakan <i>software</i> bajakan karena butuh
			10. Menggunakan <i>software</i> bajakan karena ikut orang lain.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen yaitu dengan cara membagikan angket atau kuesioner. Untuk mendapat informasi yang baik serta akurat, sehingga informasi data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

- **Angket / Kuesioner**

Kuesioner adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden, guna untuk memperoleh informasi dari responden. Jika dilihat dari bentuk pertanyaan,

kuesioner dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup, dimana peneliti sudah menyediakan alternative pilihan jawaban. Sehingga responden tinggal memilih sesuai dengan pendapatnya. Angket akan disebar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sampel yang dipilih adalah para tenaga pendidik/dosen yang penulis jumpai secara acak dan juga online melalui google form, yaitu pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Maka berdasarkan hasil kuisisioner tersebut data yang diperoleh akan dapat diambil sebuah kesimpulan yang berbentuk data kuantitatif.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian teknik analisis data menggunakan metode kuantitatif, yaitu menggunakan analisa statistik yang digunakan sebagai alat untuk menghitung besarnya hubungan antara setiap variabel yang ingin kita teliti. Teknik statistic yang digunakan pada penelitian ini menggunakan korelasi pearson product moment. Dengan menggunakan alat bantu hitung statistik yaitu aplikasi SPSS.

1. Uji Validitas

Berfungsi untuk melihat sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat mengukur hal yang ingin diukur. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas kuisisioner penulis menggunakan teknik *corrected item-total correlation*, yaitu dalam proses uji validitas dengan menghubungkan/mengkorelasikan antara skor dari faktor dengan skor total faktor. Dengan menggunakan program SPSS, dengan menggunakan rumus korelasi pearson product moment (PPM) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}} \sqrt{\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi product moment

$\sum x$ = jumlah masing-masing butir

$\sum y$ = jumlah skor total

$\sum xy$ = jumlah antara skor x dan y

n = jumlah sampel

2. Uji Reabilitas

Berguna untuk mengukur tingkat konsistensi dari suatu tes penelitian apakah mampu untuk tetap konsisten setelah dilakukan pengujian berulang-ulang terhadap subjek dalam kondisi yang sama. Untuk menghitung nilai realibilitas respon dari setiap butir pertanyaan. Maka digunakan teknik Cronbach's alpha. Teknik ini digunakan karena cocok dan merupakan pengujian tingkat konsistensi yang cukup sempurna. Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum a_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r11 = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

3. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah proses penarikan kesimpulan berdasarkan data yang sudah diolah dan disusun sebelumnya.²⁹ Untuk menganalisis hasil pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik uji korelasi pearson product moment. Teknik uji korelasi dipakai untuk melihat keterkaitan hubungan dari tiap-tiap variabel, yang kemudian dapat melihat arah hubungan dari kedua variabel.

- Uji Korelasi Pearson Product Moment (PPM)

Uji korelasi Pearson merupakan uji statistik yang bertujuan untuk melihat hubungan antara dua atau lebih variabel bila datanya berskala interval atau rasio³⁰.

Dengan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}} \sqrt{\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi tiap butir

X : jumlah nilai variabel x

Y : jumlah nilai variabel y

N : jumlah responden

Korelasi Product Moment atau korelasi PPM dilambangkan sebagai (r) dengan kriteria nilai r tidak lebih dari harga (-1 ≤ r ≤ +1). Apabila nilai dari r = -1 artinya korelasinya negative sempurna; r = 0 artinya tidak ada korelasi; dan r = 1 berarti

²⁹ Nikmatur Ridha, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', 14.1 (2017), 62–70.

³⁰ Riduwan dan Sunarto, pengantar statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi dan bisnis, Bandung : Alfabeta, 2015, hal 81.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai persoalan yang akan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah secara lengkap dan terperinci. Menggunakan metode-metode yang dianggap sesuai, dengan menerapkan metode penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

A. Hasil Data

1. Deskripsi Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang berlokasi di Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, Provinsi Aceh. UIN Ar-Raniry merupakan salah satu universitas negeri yang berada di kota Banda Aceh. Universitas ini sudah berdiri sejak tahun 1960, yang mana dulunya bernama Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry atau IAIN Ar-Raniry. Kampus ini memiliki sepuluh fakultas dimana salah satunya yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK). Fakultas Tarbiyah merupakan fakultas dengan jumlah jurusan dan mahasiswa terbanyak di UIN Ar-Raniry. Populasi dalam penelitian ini merupakan tenaga pendidik di UIN Ar-Raniry. Subjek dalam penelitian ini adalah tenaga pendidik di kalangan Fakultas Tarbiyah dan keguruan.

2. Deskripsi Responden

Jumlah data sampel diambil berdasarkan banyaknya populasi sesuai dengan data dari pddikti³², yang di dapat berdasarkan rumus slovin dengan margin error 10% atau 0,01. Berikut hasil dari penyebaran angket yang telah di isi oleh responden

³²<https://forlap.ristekdikti.go.id/perguruan tinggi/detail/Mzk1RTdDNDUtRTFDRS00ODhDLUExOEMtMDAyQjcyQTg0MDex>

secara random atau acak. Didapatkan data subjek penelitian yang dapat dilihat dalam data berupa tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Responden

Prodi	Populasi	Sampel
PBA	24	4
PBI	33	7
PIAUD	15	5
PGMI	12	3
PAI	31	6
BK	11	7
PKM	12	3
PBL	11	6
PFS	11	4
MTK	11	3
PTI	11	10
PTE	12	6
MPI	16	4
Total	210	68

Dengan klasifikasi responden yaitu laki-laki sebanyak 31 orang responden dengan persentase sebesar 45,6%. Dan perempuan sebanyak 37 orang responden dengan persentase sebesar 54,4%. Dengan jabatan fungsional, serta kurun waktu lama bekerja yang berbeda-beda.

3. Uji Instrument

Uji validitas dan reabilitas pada penelitian ini menggunakan alat bantu hitung program SPSS versi 20. Dengan taraf signifikan $> 0,01$ atau 10% dengan responden sebanyak 68 orang. Dari jumlah responden diperoleh $r_{tabel} = 0,310$. Dengan menggunakan kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid tidaknya suatu instrument, yaitu dengan pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 10% maka instrument tersebut dapat dinyatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 10% maka butir instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

a. Analisis Validitas

Hasil uji validitas menggunakan program aplikasi SPSS versi 20, dengan soal yang berjumlah 10 butir pertanyaan. Maka, dari jumlah responden tersebut didapatkan bahwa $r_{tabel}=0,310$. Kemudian untuk menguji validitas instrument dengan menggunakan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $>0,01$ atau 10% maka instrument tersebut adalah valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $>0,01$ atau 10% maka instrument tersebut tidak valid. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa setiap instrument memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $>0,310$, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen adalah valid. Hal ini dibuktikan pada tabel sebagai berikut.

Dari uji validitas yang dilakukan pada variable motivasi diketahui bahwa dari 10 butir soal dinyatakan valid. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Motivasi

Item	r hitung	Keterangan
M 1	0.488	Valid
M 2	0.602	Valid

M3	0.500	Valid
M4	0.650	Valid
M5	0.575	Valid
M6	0.575	Valid
M7	0.348	Valid
M8	0.322	Valid
M9	0.748	Valid
M10	0.665	Valid

Dari uji validitas yang dilakukan pada variable penggunaan software bajakan diketahui bahwa dari 6 butir soal dinyatakan valid. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Penggunaan Software Bajakan

Item	r hitung	Keterangan
PSB1	0.561	Valid
PSB2	0.603	Valid
PSB3	0.570	Valid
PSB4	0.588	Valid
PSB5	0.695	Valid
PSB6	0.610	Valid

b. Analisis Reabilitas

Kemudian setelah instrument dinyatakan valid, selanjutnya adalah melakukan uji reabilitas untuk mengukur tingkat konsistensi dari instrument penelitian. Apakah jawaban dari tiap responden adalah reliabel atau konsisten, setelah di uji berulang-ulang dengan waktu yang berbeda. Untuk menguji nilai reabilitas instrument dengan

menggunakan kriteria pengujian dimana jika setiap variabel memiliki nilai Cronbach alpha > 0,60 maka dikatakan reliable dan sebaliknya penelitian dikatakan tidak reliabel apabila nilai Cronbach Alpha < 0,60. Berikut hasil dari uji reabilitas:

Tabel 4.4 Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Faktor Motivasi	0.725	Reliabel
2	Penggunaan Software Bajakan	0.643	Reliabel

Berdasarkan tabel diketahui bahwa tiap item instrumen yang sudah dinyatakan valid. Dengan hasil koefisien reliabilitas variabel motivasi sebesar 0.725, dan variabel penggunaan software bajakan sebesar 0.643. Dimana setiap indikator memiliki nilai Cronbach alpha > 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan reliable.

4. Uji Korelasi

Berikut hasil uji korelasi dari dua variabel yaitu, faktor motivasi dan penggunaan software bajakan. Yakni untuk melihat tingkat keeratan hubungan dari kedua variabel menggunakan rumus korelasi pearson product moment (PPM). Hasil pengolahan data uji korelasi menggunakan program aplikasi SPSS, yang dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Korelasi

	Faktor Motivasi	Penggunaan SB
Pearson Correlation	1	.876**
Faktor Motivasi Sig. (2-tailed)		.000
N	68	68
Pearson Correlation	.876**	1
Penggunaan SB Sig. (2-tailed)	.000	
N	68	68

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai korelasi dari kedua variabel. terdapat koefisien (r) sebesar 0,876 dengan taraf signifikan 0,000. Maka hal ini berarti ada korelasi yang sangat kuat antara variabel faktor motivasi terhadap penggunaan *software* bajakan, karena memiliki taraf signifikan <0.01.

5. Analisis Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini berfungsi untuk melihat seberapa jauh pengaruh satu variabel secara individual dalam menerangkan variasi variabel. Uji hipotesis ini dilakukan terhadap data instrumen yang telah diisi oleh para responden, menggunakan program aplikasi SPSS, dengan hipotesis sebagai berikut:

- Hipotesa nol (H_0): Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan *software* bajakan.
- Hipotesa alternatif (H_a): Terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan *software* bajakan.

Kriteria pengambilan kesimpulan diterima dan ditolaknya hipotesa yang ditentukan, dilakukan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan kriteria :

- $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka, H_0 maka ditolak atau $0,00 < 0,01$ dan H_a diterima.
- $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H_0 diterima atau $0,00 > 0,01$ dan H_a ditolak.

Hasil uji dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji t

Variable	t_{hitung}	t_{tabel}	Signifikasi
Faktor Motivasi – Penggunaan Software Bajakan	27.083	1.294	.000

Dari hasil tersebut diketahui bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Yang dibuktikan oleh hasil signifikan dari hasil tes instrument yang menunjukkan bahwa

signifikan sebesar $0,00 < 0,01$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan software bajakan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa yang diperoleh dari hasil analisis instrument responden untuk melihat apakah faktor motivasi dapat mempengaruhi penggunaan software bajakan. Maka berdasarkan hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi terhadap penggunaan *software* bajakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji korelasi dari kedua variabel yang lebih besar dibandingkan dengan nilai signifikan. Korelasi antara variabel faktor motivasi dan variabel penggunaan software bajakan memiliki nilai koefisien (r) sebesar 0,876 dengan taraf signifikan 0,000 dengan kriteria tingkat korelasi sangat kuat. Yang bermakna bahwa presentase variabel faktor motivasi mempengaruhi variabel penggunaan software bajakan sebanyak 90% dan sisanya sebanyak 10% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Yang kemudian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara faktor motivasi dengan penggunaan software bajakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa faktor motivasi dapat mempengaruhi penggunaan software bajakan dikalangan tenaga pendidik FTK UIN Ar-Raniry. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai koefisien (r) sebesar 0,876 dan taraf signifikan 0,000 dengan kriteria tingkat korelasi sangat kuat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan ada beberapa saran yang dapat penulis berikan :

1. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi bagi masyarakat umum agar lebih menghargai karya milik orang lain sehingga tidak melakukan pembajakan *software*.
2. Untuk penelitian selanjutnya agar peneliti hendaknya lebih memperbanyak lagi faktor-faktor yang diteliti selain dari faktor motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Adella Farah Fadhilah. (2012). *Penegakan Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Terhadap VCD/DVD Bajakan*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.
- Abiding, Zainal. (2010). *Kupas Tuntas Notebook*. Yogyakarta : Mediakom.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : Jejak.
- Anshori, Muslich dan Sri Iswati. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya : Universitas Airlangga.
- Ardini, Lilis. (2010). *Pengaruh Kompetensi, Independensi, Akuntabilitas Dan Motivasi Terhadap Kualitas Audit*. Surabaya : Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Airlangga*.
- Ariansyah, Zulvy. Dkk. (2010). *Perancangan Perangkat Lunak Pendistribusian Liquefied Petroleum Gas (LPG) Di Pt. Denas Shantika Perkasa*. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut. *Jurnal Algoritma* 11(2).
- Arifian, Johar. (2008). *Statistik Bisnis Terapan Dengan Microsoft Excel 2007*. Jakarta : Elex Media Komputido.
- Cahyana, Ade. (2006). *Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Dalam Menghadapi Sertifikasi*. Pusat Statistik Pendidikan, Balitbang Kemendiknas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 16(1).
- Farhan, Moh. (2018). *Formulasi Kode Etik Pendidik Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Semarang : Universitas Islam Sultan Agung. *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* Vol 1(1).

Fariq, Erik Dan Matamaya Studio. (2010). *Teknik Overclocking Untuk Pemula*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Hajrianto, Anugrah. (2014). *Pemakaian Software Bajakan Sebagai Sarana Pendidikan Di Lingkungan Fakultas Syariah Dan Hukum Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta Perspektif Sosiologi Hukum Islam*. Yogyakarta :UIN Sunan Kalijaga.

<https://forlap.ristekdikti.go.id/perguruantinggi/detail/Mzk1RTdDNDUrtTFDRS00ODhDLUExOEMtMDAyQjeyQTg0MDex> (diakses pada tanggal 7 Februari 2020 pukul 10.37)

Josi, Ahmat. (2019). *Sistem Operasi Konsep Dan Perkembangan Sistem Operasi*. Yayasan Kita Menulis.

Kusmawan, Denny. (2014). *Perlindungan Hak Cipta Atas Buku. Perspektif* . Surabaya : Universitas Airlangga. Perspektif Vol 19(2).

Mardalis, Ahmad Dan Dharma Putra S. (2012). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa*. Surakarta : Universitas Muhamadiyah. Jurnal Manajemen Bisnis 16(2).

Margono, Suyud. (2015). Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta : *Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan Dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali*. Jakarta : Universitas Tarumanegara. Jurnal Rechtsvinding1(2).

Muqorobin, Ahmad dan Realis Fachry Achsan. (2018). *Penggunaan Software Bajakan Di Lembaga Keuangan Syariah Dalam Perspektif Kepemilikan Islam (Studi Kasus Bmt Surya Mandiri, Ponorogo Tahun 2018)*. Ponorogo :

Universitas Darussalam Gontor. Seminar Nasional Manajemen, Akuntansi dan Perbankan.

Noersasongko, Edi dan Pulung Nurtantio Andono. (2010). *Mengenal Dunia Komputer*. Jakarta : Elexmedia Komputindo.

Nurdin, Ismail. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia.

Pujadi, Arko. (2007). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus Pada Fakultas Ekonomi Universitas Bunda Mulia*. Jakarta : Universitas Bunda Mulia. *Jurnal Bisnis dan Manajemen Bunda Mulia* Vol 3(2).

Putri, Nancy Extise. Dkk. (2015). *Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer*. Padang : Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI. *Jurnal Edik Informatika*, 1(2).

Rauf, Abdul dan Hardi. (2019). *Karya Cipta Dalam Bidang Komputer Dan Perlindungan Hukumnya Di Indonesia*. Makassar : STMIK Dipanegara. Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sensitif 2019.

Ridha, Nikmatur. (2017). *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*. Medan : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI). *Jurnal Hikmah* Vol 14(1).

Riduwan dan Sunarto, (2015). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Social Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

- Sari, Maya. Dkk. (2011). *Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Makassar*. Makassar : Universitas Hasanuddin. Jurnal Komunikasi Kareba Vol 1(4).
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik Dan Keunggulan*. Jakarta : Grasindo.
- Subana. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sulianta, Feli. (2008). *Komputer Forensic*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Basrul. Dkk. (2018). *Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Volume 2(1).
- Wahana Komputer, (2010). *Panduan Praktis Mudah Beralih Ke Windows 7*. Semarang : Andi.
- Wijaya, Ketut Rama. Dkk. (2018). *Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Bagi Pengguna Software Video Games Bajakan Ditinjau Dari Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. E-Journal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha Vol 1(2).
- Yunus, Nurdin. Dkk. (2014). *Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Program Komputer Kajian Normatif Dan Sosiologis Di Kota Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala. Jurnal Ilmu Hukum Pascasarjana Universitas Syiah Kuala.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 8-2399.k/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2020**

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan:

b. bahwa saouara yang terseout namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi,

Menimbang

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Sadan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013. tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraruran Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003. tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh:

Mengingat

Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Infonnasi tanggal 14 Februari 2020

Memperhatikan

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk Saudara:

1. Hazrullah, S.Pd.I..M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Basrul. MS sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:

Nama : Yulia Maulida

NIM : 160212031

Program Studi : Pendidikan Teknologi Intormasi

Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Motivasi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Tenaga Pendidik FTK UIN Ar-Raniry

KEDUA

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;

KETIGA

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada tanggal : 26 Februari 2020

An. Rektor
Dekan



Muslim Razaf

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Pembimbing yang bersangkutan un'jk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Yang bersangkutan.

KUISIONER

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR MOTIVASI PENGGUNAAN *SOFTWARE* BAJAKAN DI KALANGAN TENAGA PENDIDIK FTK UIN AR-RANIRY

Dengan hormat,

Pada kesempatan ini kami mohon bantuan dari Bapak/Ibu Dosen untuk meluangkan waktunya 3-5 menit agar dapat mengisi kuisioner ini. angket ini dimaksudkan dalam rangka pengambilan data untuk keperluan penelitian skripsi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020. Teknik pengumpulan data dilakukan secara acak yang besaran samplingnya telah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan formula Slovin dimana margin error-nya 0.01. Terimakasih atas pertispasinya.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah data nama, prodi, jabatan fungsional, jenis kelamin, lama bekerja pada kolom yang tersedia
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan yang anda tanggapi
3. Berikut ini disajikan sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan motivasi anda pada penggunaan *software* komputer, setuju atau tidak setuju sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sejujurnya
4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada yang terlewatkan
5. Berilah tanda (√) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
6. Keterangan butir jawaban :
 - 5 - Sangat Setuju (SS)
 - 4 - Setuju (S)
 - 3 - Ragu-ragu (RR)
 - 2 - Tidak Setuju (TS)
 - 1 - Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Isilah Data Dibawah Ini Dengan Benar

Nama (boleh tidak isi) :.....

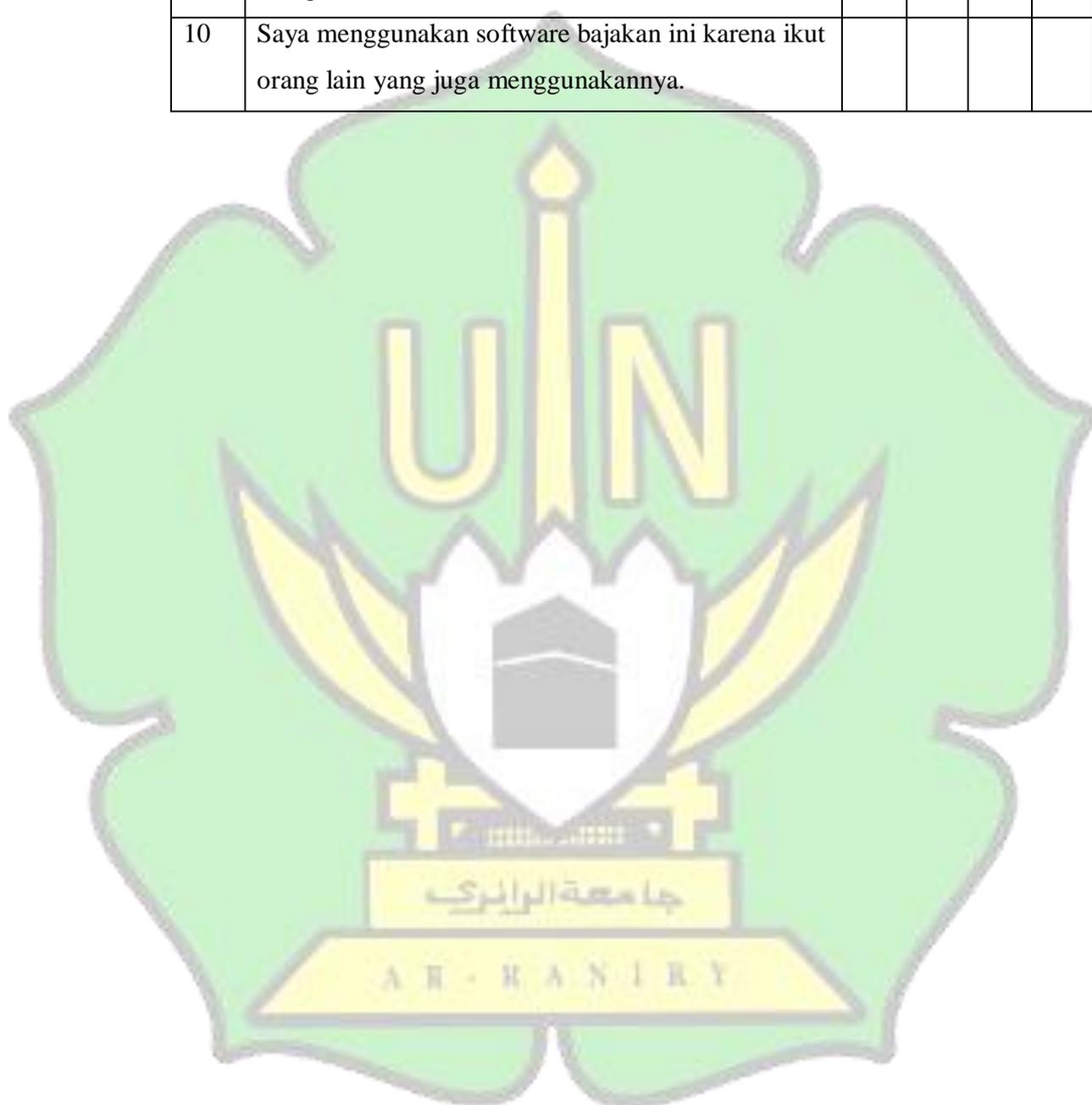
Prodi :.....

- Jabatan Fungsional : Asisten Ahli Lektor Kepala
 Lektor Professor
 Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan
 Lama Bekerja : < 5 tahun 11 – 20 tahun
 5 – 10 tahun > 20 tahun

C. Kuesioner Penelitian Skripsi

No	Pertanyaan	Item Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
Finansial						
1	Harga software asli yang dijual pada toko komputer sangat mahal					
2	Saya lebih memilih menggunakan software bajakan daripada membeli software asli					
3	Software asli dapat diperoleh dalam waktu yang lama prosesnya.					
4	Saya tidak sanggup untuk membeli software asli/original					
Hukum						
5	Saya tidak takut menggunakan software bajakan karena kemungkinan untuk ditangkap sangat kecil					
6	Saya tidak tahu di mana bisa mendapatkan software yang legal atau original					
7	Penggunaan software bajakan itu sebenarnya mengambil hak orang lain tanpa izin					
8	Penggunaan software bajakan itu melanggar UU Hak Cipta					

Kebutuhan					
9	Saya memerlukan software bajakan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab sebagai dosen				
10	Saya menggunakan software bajakan ini karena ikut orang lain yang juga menggunakannya.				



Responden	Prodi	Jabatan Fungsional	JK	Lama Bekerja	FAKTOR MOTIVASI										PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN							
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	1	2	3	4	5	6	Total
1	PTI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	1	1	3	1	3	1	5	5	1	1	22	1	3	5	5	1	1	16
2	PTE	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	3	3	3	4	5	1	3	5	3	3	33	3	5	3	5	3	3	22
3	BK	Lektor	LK	11 - 20 tahun	4	1	3	2	3	2	1	1	3	1	21	1	3	1	1	3	1	10
4	PTE	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	46	3	3	5	5	5	5	26
5	PTI	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	5	1	1	3	1	1	5	5	1	1	24	1	1	5	5	1	1	14
6	PGMI	Lektor Kepala	LK	11 - 20 tahun	1	1	1	5	1	2	1	5	1	1	19	1	1	1	5	1	1	10
7	MPI	Asisten Ahli	PR	11 - 20 tahun	2	1	1	1	1	2	5	5	1	1	20	1	1	5	5	1	1	14
8	PBI	Lektor	PR	> 20 tahun	5	1	1	1	1	1	5	5	1	1	22	1	1	5	5	1	1	14
9	PAI	Asisten Ahli	PR	11 - 20 tahun	3	1	1	4	2	5	5	4	2	2	29	1	2	5	4	2	2	16
10	PBI	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	32	3	3	3	5	3	3	20
11	PBI	Lektor	LK	11 - 20 tahun	3	1	1	2	2	2	2	2	1	3	19	1	2	2	2	1	3	11
12	PTI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	5	3	5	5	3	5	4	3	2	4	39	3	3	4	3	2	4	19
13	PGMI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	5	1	1	3	1	5	5	5	3	1	30	1	1	5	5	3	1	16
14	PTI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	3	2	1	4	2	1	5	5	1	2	26	2	2	5	5	1	2	17
15	PTE	Lektor	LK	5 - 10 tahun	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	6
16	PTE	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	5	3	1	4	2	2	4	4	3	2	30	3	2	4	4	3	2	18
17	PTI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	3	3	1	3	1	1	3	3	4	1	23	3	1	3	3	4	1	15
18	PTE	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	4	3	3	3	3	3	5	4	3	3	34	3	3	5	4	3	3	21
19	PBI	Asisten Ahli	LK	11 - 20 tahun	5	3	5	5	2	4	5	5	3	3	40	3	2	5	5	3	3	21
20	PAI	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28	3	1	3	3	3	3	16
21	PTI	Lektor	LK	11 - 20 tahun	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	15	1	1	1	1	1	1	6
22	PFS	Lektor	PR	11 - 20 tahun	5	1	3	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	1	6

23	PBL	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	4	1	1	3	1	2	5	5	2	1	25	1	1	5	5	2	1	15
24	PFS	Asisten Ahli	LK	11 - 20 tahun	2	2	2	4	3	4	4	2	2	2	27	2	3	4	2	2	2	15
25	PBA	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	4	1	1	2	2	1	5	5	2	2	25	1	2	5	5	2	2	17
26	PAI	Lektor	PR	11 - 20 tahun	3	2	1	3	2	5	5	5	2	2	30	2	2	5	5	2	2	18
27	MPI	Lektor	PR	11 - 20 tahun	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1	21	1	1	5	5	1	1	14
28	PGMI	Lektor	PR	11 - 20 tahun	5	1	3	1	1	1	5	5	1	1	24	1	1	5	5	1	1	14
29	PIAUD	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	4	1	1	5	1	5	5	5	5	4	36	1	1	5	5	5	4	21
30	PBI	Lektor	PR	< 5 tahun	3	1	3	3	1	3	5	5	2	1	27	1	1	5	5	2	1	15
31	PTE	Lektor Kepala	LK	> 20 tahun	2	1	1	3	1	3	5	5	2	2	25	1	1	5	5	2	2	16
32	PBA	Lektor	LK	11 - 20 tahun	3	1	2	3	1	3	5	5	1	2	26	1	1	5	5	1	2	15
33	PAI	Lektor	PR	11 - 20 tahun	5	2	1	5	1	5	5	5	1	1	31	2	1	5	5	1	1	15
34	KIMIA	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	2	2	2	2	2	2	5	5	2	2	26	2	2	5	5	2	2	18
35	PFS	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	3	2	2	3	2	3	5	5	2	2	29	2	2	5	5	2	2	18
36	KIMIA	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	4	2	2	3	2	3	4	4	3	2	29	2	2	4	4	3	2	17
37	PTI	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	3	1	1	2	1	1	5	5	1	1	21	1	1	5	5	1	1	14
38	PBI	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	5	5	4	3	5	1	1	3	5	1	33	5	5	1	3	5	1	20
39	PAI	Lektor	PR	> 20 tahun	2	1	3	1	2	2	5	5	2	3	26	1	2	5	5	2	3	18
40	PAI	Lektor	PR	11 - 20 tahun	4	1	4	5	2	4	5	5	4	3	37	1	2	5	5	4	3	20
41	PTI	Lektor	LK	> 20 tahun	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1	21	1	1	5	5	1	1	14
42	MPI	Asisten Ahli	LK	> 20 tahun	5	2	3	3	1	5	1	1	1	2	24	2	1	1	1	1	2	8
43	PBI	Lektor	LK	11 - 20 tahun	3	1	1	2	1	5	5	5	1	5	29	1	1	5	5	1	5	18
44	PBL	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	27	2	2	3	3	3	3	16
45	PBL	Lektor	LK	5 - 10 tahun	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1	21	1	1	5	5	1	1	14
46	PBL	Lektor Kepala	PR	11 - 20 tahun	4	1	2	3	2	4	4	4	2	2	28	1	2	4	4	2	2	15
47	PBL	Lektor	PR	5 - 10 tahun	3	1	1	4	1	3	5	5	2	2	27	1	1	5	5	2	2	16

48	PBL	Lektor	PR	5 - 10 tahun	4	1	2	3	2	4	4	4	2	2	28	1	2	4	4	2	2	15
49	PBA	Lektor	LK	11 - 20 tahun	2	1	3	1	2	2	5	5	2	2	25	1	2	5	5	2	2	17
50	BK	Asisten Ahli	PR	11 - 20 tahun	5	2	3	3	2	2	5	5	1	1	29	2	2	5	5	1	1	16
51	PTI	Asisten Ahli	LK	< 5 tahun	5	1	5	1	1	1	5	5	1	1	26	1	1	5	5	1	1	14
52	BK	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	2	1	1	3	1	4	5	5	1	1	24	1	1	5	5	1	1	14
53	BK	Asisten Ahli	LK	11 - 20 tahun	5	1	2	4	2	4	5	5	3	2	33	1	2	5	5	3	2	18
54	BK	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	2	3	5	3	1	3	1	2	2	2	24	3	1	1	2	2	2	11
55	BK	Asisten Ahli	PR	11 - 20 tahun	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	17	1	2	2	2	1	2	10
56	BK	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	4	5	3	4	2	3	4	4	4	2	35	5	2	4	4	4	2	21
57	PIAUD	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	4	1	3	4	1	4	5	4	4	2	32	1	1	5	4	4	2	17
58	PIAUD	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	2	2	2	1	1	1	4	4	1	1	19	2	1	4	4	1	1	13
59	PIAUD	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	2	2	2	1	1	1	4	4	1	1	19	2	1	4	4	1	1	13
60	PIAUD	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48	5	5	5	5	5	5	30
61	PBA	Asisten Ahli	PR	5 - 10 tahun	5	2	2	5	2	4	2	3	3	1	29	2	2	2	3	3	1	13
62	MPI	Asisten Ahli	PR	11 - 20 tahun	5	2	3	4	3	3	3	3	3	3	32	2	3	3	3	3	3	17
63	MTK	Asisten Ahli	LK	11 - 20 tahun	5	3	3	5	3	3	5	5	2	2	36	3	3	5	5	2	2	20
64	PTI	Asisten Ahli	PR	< 5 tahun	5	3	2	3	4	4	5	4	3	1	34	3	4	5	4	3	1	20
65	MTK	Lektor	PR	11 - 20 tahun	4	5	3	4	2	3	4	4	4	2	35	5	2	4	4	4	2	21
66	PFS	Lektor	PR	11 - 20 tahun	3	1	1	3	1	5	5	5	2	2	28	1	1	5	5	2	2	16
67	KIMIA	Lektor	PR	11 - 20 tahun	5	2	3	3	3	4	3	3	3	3	32	2	3	3	3	3	3	17
68	MTK	Asisten Ahli	LK	5 - 10 tahun	5	2	3	5	1	5	1	1	1	2	26	2	1	1	1	1	2	8

Uji Instrument Penelitian

➤ Uji Validitas

Correlations

VARIABEL MOTIVASI		M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	TOTAL_M
M1	Pearson Correlation	1	.261*	.290*	.302*	.201	.185	.056	-	.308*	.104	.488**
	Sig. (2-tailed)		.000	.016	.012	.100	.131	.648	.790	.011	.397	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M2	Pearson Correlation	.261*	1	.460**	.404**	.590**	.131	-	-	.600**	.317*	.602**
	Sig. (2-tailed)	.032		.000	.001	.000	.288	.217	.439	.000	.008	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M3	Pearson Correlation	.290*	.460**	1	.186	.407**	.128	-	-	.371**	.337*	.500**
	Sig. (2-tailed)	.016	.000		.129	.001	.298	.243	.261	.002	.005	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M4	Pearson Correlation	.302*	.404**	.186	1	.278*	.613**	-	-	.505**	.405*	.650**
	Sig. (2-tailed)	.012	.001	.129		.022	.000	.405	.620	.000	.001	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M5	Pearson Correlation	.201	.590**	.407**	.278*	1	.092	-	-	.532**	.396*	.575**
	Sig. (2-tailed)	.100	.000	.001	.022		.456	.560	.834	.000	.001	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68

M6	Pearson Correlation	.185	.131	.128	.613**	.092	1	.070	-.065	.343**	.508*	.575**
	Sig. (2-tailed)	.131	.288	.298	.000	.456		.569	.597	.004	.000	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M7	Pearson Correlation	.056	-	-	-	-	.070	1	.852**	.019	.109	.348**
	Sig. (2-tailed)	.648	.217	.243	.405	.560	.569		.000	.879	.377	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M8	Pearson Correlation	-	-	-	-	-	-	.852**	1	.041	.067	.322**
	Sig. (2-tailed)	.790	.439	.261	.620	.834	.597	.000		.737	.586	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M9	Pearson Correlation	.308*	.600**	.371**	.505**	.532**	.343**	.019	.041	1	.486*	.748**
	Sig. (2-tailed)	.011	.000	.002	.000	.000	.004	.879	.737		.000	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
M10	Pearson Correlation	.104	.317**	.337**	.405**	.396**	.508**	.109	.067	.486**	1	.665**
	Sig. (2-tailed)	.397	.008	.005	.001	.001	.000	.377	.586	.000		.000
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
TOTAL_M	Pearson Correlation	.488**	.602**	.500**	.650**	.575**	.575**	.348**	.322**	.748**	.665*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.004	.007	.000	.000	
	N	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

VARIABEL PSB		PSB1	PSB2	PSB3	PSB4	PSB5	PSB6	TOTAL_PSB
PSB1	Pearson Correlation	1	.590**	-.152	-.095	.600**	.317**	.561**
	Sig. (2-tailed)		.000	.217	.439	.000	.008	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68
PSB2	Pearson Correlation	.590**	1	-.072	-.026	.532**	.396**	.603**
	Sig. (2-tailed)	.000		.560	.834	.000	.001	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68
PSB3	Pearson Correlation	-.152	-.072	1	.852**	.019	.109	.570**
	Sig. (2-tailed)	.217	.560		.000	.879	.377	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68
PSB4	Pearson Correlation	-.095	-.026	.852**	1	.041	.067	.588**
	Sig. (2-tailed)	.439	.834	.000		.737	.586	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68
PSB5	Pearson Correlation	.600**	.532**	.019	.041	1	.486**	.695**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.879	.737		.000	.000
	N	68	68	68	68	68	68	68

PSB6	Pearson Correlation	.317**	.396**	.109	.067	.486**	1	.610**
	Sig. (2-tailed)	.008	.001	.377	.586	.000		.000
	N	68	68	68	68	68	68	68
TOTAL_PSB	Pearson Correlation	.561**	.603**	.570**	.588**	.695**	.610**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	68	68	68	68	68	68	68

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

- Uji Reabilitas
 - a. Variabel Motivasi (M)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	68	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	68	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.725	10

b. Variabel Penggunaan Software Bajakan (PSB)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	68	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	68	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.643	6

Analisis Data

➤ Uji Korelasi

Correlations

		Faktor_Motivasi	Penggunaan_SB
Faktor_Motivasi	Pearson Correlation	1	.876**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	68	68
Penggunaan_SB	Pearson Correlation	.876**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	68	68

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

➤ Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Faktor_Motivasi	27.50	68	6.657	.807
	Penggunaan_SB	15.82	68	4.302	.522

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Faktor_Motivasi & Penggunaan_SB	68	.876	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Faktor_Motivasi Penggunaan_SB	11.676	3.555	.431	10.816	12.537	27.083	67	.000

Lampiran 5: Foto Kegiatan Penelitian

