BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah kerja lapangan atau yang sering disingkat menjadi (KKL) merupakan salah satu mata kuliah yang diadakan setiap universitas negeri atau swasta. Kuliah kerja lapangan merupakan salah satu kegiatan mahasiswa yang menempuh bagian akhir dari program pendidikan S-1 pada Program Studi Ilmu Pemerintahan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Komputer Indonesia (Unikom).

Kuliah Kerja Lapangan-Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKL-PPM) merupakan suatu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang merupakan salah satu cara mengaplikasikan apa yang sudah diterima selama di dalam perkuliahan. KKL-PPM ini dapat dikatakan sebagai suatu wasah perkuliahan yang tidak mengutamakan praktik kita dalam mengatasi problematika di masyarakat. Program ini sebenarnya WAJIB bagi semua mahasiswa, karena dipercayai bahwa program ini mampu mendorong empati dan dapat memberikan sumbangan bagi penyelesaian persoalan yang ada di masyarakat.

Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) memiliki manfaat dan tujuan yang sangat besar bagi kelangsungan kehidupan masyarakat, sehingga program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman langsung yang di dapat oleh mahasiswa selama mengikuti proses Kuliah Kerja Lapangan (KKL) tersebut.

Kuliah Kerja Lapangan-Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKL-PPM) ini dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi masyarakat dalam berbagai bidang ilmu, seperti bidang sosial, budaya, bidang keagamaan maupun dalam bidang-bidang yang lain sehingga program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dapat menyentuh langsung dengan masyarakat serta membantu program pemerintah daerah.

Kuliah kerja lapangan ini diharapkan mahasiswa bisa mengetahui bagaimana yang masyarakat rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga diharapkan peran mahasiswa bisa memberikan pengarahan serta penerapan untuk dikembangkan dalam kegiatannya sehari-hari kepada masyarakat di Desa Cibeusi. Dalam pembelajaran pemberdayaan masyarakat mahasiswa bisa mengetahui keinginan masyarakat yang mereka butuhkan dalam kesehariannya. Kegiatan KKL-PPM ini dapat membantu menyelesaikan persoalan-persoalan masyarakat.

Dalam hal ini menunjukkan adanya tiga unsur penting yang dimiliki dalam mengartikan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Sebagai kegiatan pendidikan, melalui Kuliah Kerja Lapangan ini, mahasiswa memperkenalkan langsung dengan masyarakat dan permasalahannya dengan cara kerja antarsektor dan interdisipliner.

Peran mahasiswa yang dalam perkuliahannya selalu diberikan teori oleh dosen harus mampu menerapkan kembali pada masyarakat yang masih kurang mengerti dalam pendidikan. Karena pendidikan tinggi harus merupakan bagian integral dari usaha-usaha pembangunan nasional maupun regional. Pendidikan tinggi harus merupakan penghubung antara dua yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi dengan masyarakat. Dan menciptakan serta memadukan relevansi antara program studi, terutama perangkat administrasi kurikulum dengan keadaan yang nyata.

Pada program Kuliah Kerja Lapangan-Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKL-PPM) Mahasiswa Ilmu Pemerintahan Universitas Komputer Indonesia (Unikom) yang melakukan KKL di Desa Cibeusi Kecamatan Ciater Kabupaten Subang ini mulai melakukan program-program unggulan untuk mengembangkan masyarakat yang kurang dalam pendidikan serta memberikan wawasan dalam pengetahuannya.

Namun dari sekian program yang kami kerjakan dalam masa KKL-PPM di Desa Cibeusi ini, penulis lebih tertarik dalam pembuatan laporan

mengenai kegiatan tentang Penerapan Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Program Dasar Komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*). Hal ini disebabkan bahwa komputer atau laptop memang sangat dibutuhkan oleh siapapun dan pengoperasian program dasar komputer ini harus dikembangkan sampai semua kalangan masyarakat bisa mengoperasikannya, khususnya juga bagi pelajar SD, SMP maupun SMA.

Penulis hanya melaporkan kegiatan di Sekolah Dasar Negeri Marga Asih dengan alasan masih ada hambatan-hambatan yang ditemui oleh penulis, yaitu siswa-siswi yang terlihat kaku dan takut untuk mengoperasikan perangkat komputer. Belum mengetahui secara jelas fungsi-fungsi yang ada di dalam komputer. Tidak adanya fasilitas untuk ruangan komputer dan masih banyak kendala-kendala lain yang harus diselesaikan secara bertahap. Kendala ini muncul muncul karena dari pihak sekolah belum pernah memberikan sosialisasi atau materi kegiatan belajar mengejar tentang teknologi komputer itu sendiri, seihngga menjadi sulit untuk penulis dalam menjalankan program ini.

Hal ini dikarenakan dari sekian guru yang berada di SDN Marga Asih ini hanya ada sebagian guru yang bisa mengoperasikan komputer atau laptop. Namun dalam kendala lainnya, tidak adanya fasilitas perangkat komputer untuk mengajarkan pada siswa-siswi SDN Marga Asih. Hanya saja ada satu perangkat komputer yang digunakan oleh seorang guru. Namun di sisi lain dari kendala ini, siswa-siswi SDN Marga Asih sangat senang dengan adanya program dasar komputer di SDN Marga Asih yang dilaksanakan oleh peran mahasiswa.

Dalam hal tersebut tidak ada perhatian dari pegawai Desa Cibeusi dan Pemerintah Kota Subang untuk membantu dalam dunia pendidikan, yakni dalam penerapan teknologi informasi komunigoperasian komputer itu sendiri. Padahal pada zaman serba modern ini teknologi informasi komputer sangat dibutuhkan karena banyak yang diketahui oleh masyarakat Desa Cibeusi juga anak sekolah yang ada di Desa Cibeusi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan teknologi informasi komunikasi dalam program dasar komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*) di Sekolah Negeri Marga Asih Desa Cibeusi Kecamatan Ciater ?

1.3 Tempat dan Waktu

a. Tempat

Wilayah pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan-Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKL-PPM) 2013 Universitas Komputer Indonesia (Unikom) berlokasi di Desa Cibeusi Kecamatan Ciater Kabupaten Subang.

b. Waktu

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan ini dimulai dari tanggal 14 Juli hingga penutupan kegiatan KKL di Desa Cibeusi pada tanggal 2 Agustus 2013.

1.4 Maksud dan Tujuan KKL

Maksud

Secara umum kuliah kerja lapangan mempunyai 4 (empat) tujuan, yaitu :

1. Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang berharga melalui keterlibatan dalam masyakarat yang secara langsung menemukan, merumuskan, memecahkan dan menanggulangi permasalahan pembangunan secara pragmatis interdisipliner.
2. Mahasiswa dapat memberikan pemikiran berdasarkan pada ilmu dan teknologi dalam upaya menumbuhkan wawasan berbasis computer.
3. Supaya perguruan tinggi dapat mencetak sarjana pengisi teknologi struktur dalam masyarakat yang lebih menghayati kondisi gerak

dan permaslahan yang komplek dihadapi masyarakat dalam melaksanakan pembangunan. Dengan demikian *out put* perguruan tinggi secara relatif menjadi siap pakai dan terlatih dalam menaggulangi permasalahan pembangunan yang lebih pragmatis dan interdisipliner.

4. Meningkatkan hubungan antara perguruan tinggi dengan pemerintah daerah, instasi terkait dan masyarakat sehingga perguruan tinggi lebih dapat berperan dan menyesuaikan pendidikan dan penelitiannya dengan tuntutan realistis dari masyarakat yang sedang membangun.

Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan KKL-PPM ini adalah :

1. Meningkatkan empati kepedulian mahasiswa kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri Marga Asih Desa Cibeusi Kecamatan Ciater.
2. Meningkatkan pengajaran tentang komputer (*Microsoft Word* dan *Paint*).
3. Mengetahui cara dalam mengoperasikan komputer, penggunaan program *Microsoft Word* dan penggunaan program *Paint*.
4. Menambah wawasan tentang komputer bagi siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Marga Asih Desa

1.5 Kegunaan KKL

Adapun kegunaan kuliah kerja lapangan yang bisa dirasakan oleh :

1. Bagi Mahasiswa KKL-PPM
   a. Menambah dalam pemahaman tentang bagaimana cara berpikir dan bekerja secara praktis dalam menanggulangi berbagai permasalahan di masyarakat.
   b. Mendewasakan cara berpikir mahasiswa dalam setiap penelaahan dan pemecahan masalah tentang komputer.

c. Membentuk sikap dan rasa cinta, kepedulian sosial, pendidikan serta rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap kemajuan masyarakat.
d. Memberikan keterampilan kepada mahasiswa untuk melaksanakan program-program pengembangan dan pembangunan pemberdayaan.

2. Bagi Masyarakat dan Pemerintah
   1) Memperoleh bantuan tenaga dan pikiran dalam merencanakan dan melaksanakan pembangunan.
   2) Cara berpikir, bersikap dan bertindak dari masyarakat akan lebih sesuai dengan pembagunan.
   3) Terbentuknya kader-kader penerus pembangunan di masyarakat sehingga terjamin kelangsungan pembangunan bangsa dan negara.
   4) Masyarakat atau para siswa-siswi mengetahui kegiatan program dasar komputer yang diberikan oleh peran mahasiswa serta bisa mengaplikasikannya.
3. Bagi Perguruan Tinggi
   1) Memperoleh umpan balik sebagai hasil integrasi mahasiswa dengan masyarakat sehingga kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan.
   2) Para dosen atau pengajar akan memperoleh berbagai pengalaman yang berharga dan menemukan berbagai masalah untuk pengembangan kegiatan penelitian.
   3) Tenaga pengajar memperoleh berbagai kasus berharga yang dapat digunakan sebagai contoh dalam proses pendidikan.
   4) Mempererat dan meningkatkan kerja sama antara lembaga Universitas Komputer Indonesia (Unikom) dengan instansi lain dalam pelaksanaan pembangunan pemberdayaan masyarakat.