BAB II
TARGET DAN LUARAN

2.1 Kegunaan KKL-PPM

Sesuai dengan pedoman pelaksanaan KKL-PPM yang dikeluarkan oleh Unikom, maka sasaran KKL-PPM di Unikom sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa KKL

Dalam program KKL jurusan Ilmu Pemerintahan dengan tujuan untuk pendekatan kepada masyarakat sebagai uraian di bawah ini :

a. Memperdalam pengertian dan penghayatan mahasiswa tentang :
   1) Cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner atau *cross* sektoral.
   2) Kegunaan hasil pendidikannya bagi pembangunan umumnya dan daerah pedesaan khususnya.
   3) Kesulitan yang dihadapi oleh masyarakat desa dalam pembangunan.
   4) Konteks keseluruhan dari masalah pembangunan dan pengembangan daerah pedesaan.

b. Mendewasakanalam pikiran mahasiswa untuk melaksanakan setiap penelaahan dan pemecahan masalah yang ada didalam masyarakat secara pragmatis ilmiah.

c. Memberikan ketrampilan kepada mahasiswa untuk melakasanakan program-program pengembangan dan pembangunan desa.

d. Membina mahasiswa untuk menjadi seorang motivator dan *problem solver*.

e. Memberikan pengalaman dan ketrampilan kepada mahasiswa sebagai kader pembangunan, disamping diharapkan terbentuknya sikap dan rasa cinta serta tanggung jawab

terhadap kemajuan masyarakat pedesaan, sehingga bila telah menjadi sarjana kelak, sanggup ditempatkan dimana saja.

2. Bagi Masyarakat dan Pemerintah

Seiring pesatnya pembangunan di masyarakat dan pemerintahan fungsional KKL-PPM adalah sebagai berikut :

a. Memperoleh bantuan tenaga dan pikiran dalam merencanakan dan melaksanakan pembangunan.
b. Cara berpikir, bersikap dan bertindak dari masyarakat akan lebih sesuai dengan pembagunan.
c. Terbentuknya kader-kader penerus pembangunan di masyarakat sehingga terjamin kelangsungan pembangunan bangsa dan negara.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Kegunaan KKL-PPM bagi perguruan tinggi Jurusan Ilmu Pemerintahan di Unikom :

a. Unikom akan lebih mantap dalam pengisian ilmu atau pendidikan kepada mahasiswa, adanya umpan baik sebagai hasil integrasi mahasiswa dengan masyarakat, sehingga kurikulum Unikom dapat disesuaikan dengan tuntutan pembangunan.
b. Tenaga Pengajar memperoleh berbagai macam kasus berharga yang dapat digunakan sebagai contoh dalam proses pendidikan.
c. Mempererat dan meningkatkan kerjasama antar Unikom sebagai pusat ilmu dan teknologi dan kerjasama dengan instansi-instansi atau departemen lainnya dalam pelaksanaan pembangunan.
d. Ilmu yang ada di Unikom akan lebih terasa kefaedahannya dalam pengarahan terhadap berbagai masalah pembangunan.

4. Bagi Sekolah Muhammadiyah

Kegunaan KKL-PPM dalam pelaksanaan di SMP Muhammadiyah 3 Kertasari sebagai berikut :

a. secara langsung siswa Muhammadiyah, beramal ma'aru nahi mungkar dalam masyarakat atas nama ortom Muhammadiyah menjalankan tujuan dari Muhammadiyah itu sendiri yaitu mengusahakan terciptanya akademisi islam yang berakhlak mulia.
b. kehadiran mahasiswa KKL di desa berarti juga aktualisasi peran mahasiswa sebagai pemuda bangsa yang ilmu amaliah dan ilmiah.
c. menjadikan siswa-siswi muhammadiyah secara langsung dapat mengenal dan menambah wawasan khususnya dalam pembelajaran internet.

2.2 Pengenalan Internet di Sekolah Menengah Pertama

Internet kependekan dari '*interconnection-networking'* adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung mengguna standar sistem global '*Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite'* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet, cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking.*

Pada tingkat sekolah menengah pertama pengenalan internet, lebih cendrung di arah kan kepada kemampuan si anak untuk mengenal komputer yang di khususkan kepada dasar pengggunaan internet seperti browshing, membuat email, searching untuk mencari tugas. yang diberikan guru sebagai praktek langsung kepada murid nya, sebagai slaah satu pengoprasiaan internet.

2.3 Pemanfaatan Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran

Internet kependekan dari *interconnection-networking* adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet.

Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* (antarjaringan).

Tujuan pemanfaatan pengggunaan internet di sekolah menengah pertama adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang di galangkan oleh pemerintah dengan memanfaatkan media Internet salah satunya adalah :

2.3.1 Penggunaan Jaringan Komputer untuk Pembelajaran *(E-Learning).*

E-learning merupakan bentuk dari teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Melalui *e-learning* belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Belajar mandiri berbasis kreativitas siswa yang dilakukan melalui *e-learning* mendorong siswa untuk melakukanan alias dan sintesa pengetahuan, menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi menghasilkan tulisan, informasi dan pengetahuan sendiri. Siswa dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan. Fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar melalu *e-learning* diantaranya *e-book, e-library*, interaksi dengan pakar, *emaill*, *maillinglist, News group*, dan lain-lain.

i) Komunikasi

Sasaran utama dari internet selalu komunikas. Inovasi yang terjadi agar lebih cepat, lebih dapat diandalkan. Sekarang kita dapat berkomunikasi dengan fraksi yang kedua dengan orang yang duduk di bagian lain dunia. Hari ini untuk komunikasi yang lebih baik, kita dapat memanfaatkan fasilitas e-mail, kita dapat chatting selama berjam-jam dengan orang yang kita cintai. Ada banyak messenger layanan dalam penawaran. Dengan bantuan layanan seperti itu, menjadi sangat mudah untuk mendirikan semacam persahabatan global di mana kita dapat berbagi pemikiran kita, dan jugadapat menjelajahi kebudayaan lain dari etnis yang berbeda.

ii) Informasi

Informasi mungkin internet menawarkan keuntungan terbesar. Internet adalah harta karun virtual informasi. Setiap jenis informasi pada setiap topik di bawah matahari tersedia di Internet. mesin cari seperti google, yahoo adalah pada layanan anda di Internet. Anda hampir bisa menemukan semua jenis data pada hampir semua jenis topik yang Anda cari.Ada sejumlah besar informasi yang tersedia di internet untuk hampir semua subyek yang dikenal manusia, mulai dari pemerintah dan layanan hukum, pameran dagang dan konferensi, informasi pasar, ide-ide baru dan dukungan teknis.

Mahasiswa dan anak-anak antara pengguna atas yang surfing Internet untuk penelitian. Hari ini, hampir diperlukan bahwa siswa harus menggunakan internet untuk riset untuk tujuan mengumpulkan sumber daya. Guru telah mulai memberikan tugas yang memerlukan penelitian di Internet. Sejumlah situs web yang tersedia di internet menawarkan banyak informasi bagi masyarakat.

2.4 Dampak pembelajaran penggunan Internet pada dunia pendidikan

Internet tidak sepenuhnya berdampak baik bagi pendidikan. Bahkan banyak sekali dampak negatif Internet terhadap dunia pendidikan. Berikut adalah dampak-dampak negatif Internet bagi pendidikan yang kami peroleh dari berbagai sumber dan narasumber

(i) Internet sebagai media pembelajaran tidak efektif pemanfaatannya. Daya kreativitas peserta didik menjadi rendah akibat terbiasa bergantung pada Internet. Hingga tugas-tugas mudah yang diberikan oleh guru yang seharusnya bisa dikerjakan sendiri pun mengandalkan Internet.

(ii) Internet membawa pengaruh buruk terhadap pola kepribadian siswa. Siswa menjadi pribadi yang malas dan candu Internet. Siswa lebih suka duduk berlama-lama di depan layar komputer demi menjelajah dunia maya dibanding membaca buku. Jam belajar menjadi berkurang dan prestasi siswa menurun.

(iii) Maraknya berbagai penyalahgunaan Internet seperti pelanggaran hak cipta, pornografi, pencurian identitas, dan pernyataan benci (hate speech). Tindakan criminal yang memanfaatkan media Internet seperti penyelundupan obat-obatan terlarang, berbagai bentuk penipuan yang tentunya sangat merugikan, penculikan melalui facebook, kematian Brandon Vedas akibat pemakaian narkotik yang melampaui batas bersama teman-teman chatting IRCnya, Shawn Woolley bunuh diri karena ketagihan dengan permainan online Everquest, dan Brandes yang ditikam kemudian dimakan oleh Armin Meiwes setelah menjawab iklan dalam internet, dan masih banyak lagi.

(iv) Internet juga semakin mempermudah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) karena makin mudahnya mengakses data menyebabkan orang yang bersifat

plagiatis akan melakukan kecurangan. Tindakan ini sangat meresahkan penulis dan pengarang Indonesia.

2.4.1 Dampak negatif secara umum dan khusus terhadap pelajar

Secara umum :

1. Cybercrime

Adalah kejahatan yang di lakukan seseorang dengan sarana internet di dunia maya yang bersifat.

a. Melintasi batas Negara
b. Perbuatan dilakukan secara illegal
c. Kerugian sangat besar
d. Sulit pembuktian secara hukum

Bentuk-bentuk cybercrime sebagai berikut :

1) Hacking

Usaha memasuki sebuah jaringan dengan maksud mengeksplorasi atupun mencari kelemahan system jaringan.



Gambar : hacking

2) Cracking

Usaha memasuki secara illegal sebuah jaringan dengan maksud mencuri, mengubah atau menghancurkan file yang di simpan padap jaringan tersebut.



Gambar: contoh aplikasi cracking

2.) *Pornografi*

Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen 'browser' melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat di akses. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.



Gambar: stop pornografi

Secara Khusus:

1. Tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya

   Orang yang terlalu asyik dengan dunia yang diciptakannya sendiri sehingga tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya.Hal ini sering dilakukan orang yang kecanduan internet atau facebook. Tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dunianya berubah menjadi dunia internet atau facebook.

2. Minimnya sosialisasi dengan lingkungan

   Ini dampak dari terlalu sering dan terlalu lama bermain internet atau facebook.Ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial pelajar.Mereka yang seharusnya belajar sosialisai dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya bersama teman teman facebooknya yang rata rata membahas sesuatu yang nggak penting.Akibatnya kemampuan verbal pelajar menurun.

3. Mengganggu kesehatan

   Terlalu banyak melihat di depan monitor tanpa melakukan kegiatan apa pun, tidak pernah olah raga sangat beresiko bagi kesehatan. Penyakit akan mudah datang. Telat makan dan tidur tidak teratur.Obesitas (kegemukan), penyakit lambung

(pencernaan), dan penyakit mata adalah gangguan kesehatan yang paling mungkin terjadi.

4. Rawan penipuan

   Facebook juga rawan terhadap penipuan seperti media media lainnya, Apalagi bagi anak anak pelajar yang kurang mengerti tentang seluk beluk dunia internet.Bagi si penipu sendiri, kondisi dunia maya yang serba anonim jelas sangat menguntungkan. Belakangan penipuan via facebook kian merajalela.

5. Waktu belajar berkurang

   Ini sudah jelas, terlalu lama bermain internet atau facebook akan mengurangi jatah waktu belajar si pelajar. Bahkan ada beberapa yang masih asyik bermain facebook saat di sekolah.

2.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemanfaatan internet di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Dewasa ini Penerapan pembelajaran penggunaan internet merupakan kegiatan yang mencakup semua komponen sekolah, baik itu dari sekolah maupun dari diri individu setiap siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran penggunaan internet ini memerlukan kerjasama antara semua komponen sekolah. Adapun beberapa faktor penting yang mempengaruhi pembelajaran penggunaan internet di sekolah menengah pertama (SMP) yaitu :

1. KemampuanSekolah

   Salah satu unsur yang menyebabkan penggunaan digunakan secara maksimal adalah dengan adanya fasilitas komputer yang memadai. Bila kita melihat sekolah-sekolah elit di kota besar, kita akan menemukan sekolah yang mempunya sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap, misalnyakomputer. Tetapi untuk sekolah-sekolah di daerah pinggiran kota atau kepulauan, kita akan sulit menemukan sarana dan prasarana yang lengkap terutama

komputer (tentunya yang layak dan memadai untuk sebuah proses pembelajaran).

Selama ini pemerintah memang memberikan komputer kepada sebagian sekolah, tetapi untuk sekolah yang tidak mendapatkan harus berusaha sendiri untuk membeli komputer. Bagi sekolah elit, mungkin sangat mudah, tetapi bagi sekolah yang untuk merenovasi sekolahnya saja masih mencari dana apalagi untuk membeli komputer itu akan sangat memberatkan. Termasuk sekolah-sekolah swasta di daerah dan pinggiran termasuk di kepulauan yang masih tertatih-tatih untuk menghidupi dirinya.Sedangkan komputer merupakan sarana utama agar pemanfaatan penggunaan internet berjalan maksimal.

3) Kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM)

Kunci utama agar pemanfaatan penggunaan berjalan maksimal adalah guru. Untuk itu diperlukan guru yang professional. Sedangkan dalam kenyataannya tidak semua guru lulusan program sarjana adalah tenaga pendidik yang professional dalam menggunakan peralatan seperti komputer. Hal ini juga akan menjadi hambatan yang cukup serius mengingat yang menjadi kunci utamanya adalah guru dalam pemanfaatan penggunaan internet . Ketika guru-guru yang ada sudah tidak mampu, maka pemanfaatan Internet ini hanya akan menjadi wacana yang terus berkembang dan hanya mengambang tanpa ada perwujudan dalam kenyataan.