

PENGEMBANGAN PERILAKU BERINTERNET SEHAT MELALUI PEMBUATAN BLOG ILMIAH SISWA

Widya Parimita

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
widyaparimita@feunj.ac.id

Henry Eryanto

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
henry@feunj.ac.id

Roni Faslah

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
ronifaslah@feunj.ac.id

ABSTRAK

Internet seperti dua sisi mata uang, *content* yang ditawarkan ada yang positif dan negatif, keduanya sangat bergantung kepada perilaku penggunaannya. Kemudahan akses internet semakin dirasakan oleh masyarakat dengan semakin mudahnya perangkat keras seperti tablet dan ipad juga dukungan koneksi yang semakin luas. Konten negatif sudah pasti akan membawa pengaruh positif bagi penggunaannya, dan sebaliknya. Berbagai upaya untuk membendung informasi negatif terus diupayakan oleh berbagai elemen masyarakat, tetapi tidak efektif jika perilaku penggunaannya tidak diubah. Remaja merupakan kalangan yang paling rentan dalam penyalahgunaan kemajuan teknologi internet, maka perlu upaya serius untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang benar dalam memanfaatkan kemajuan tersebut. Pelatihan desain web dalam rangka pengembangan keterampilan menulis ilmiah, meskipun dalam skala kecil, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyediakan konten positif di internet.

Kata Kunci: *Information Communication of Technology*, pelatihan desain web, keterampilan siswa

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai

fasilitas dan layanan yang tersedia telah menjadi kebutuhan sebagian besar masyarakat. Kemudahan infor-

masi yang diperoleh menjadikan teknologi informasi dan komunikasi khususnya layanan internet menjadi sumber informasi. Salah satu layanan yang paling banyak dikunjungi adalah mesin pencari (*search engine*). *Searh engine* memberikan kemudahan informasi apa saja yang diperlukan dalam hitungan detik. Mulai dari informasi yang bersifat akademik sampai harga dan detail sebuah produk. Bahkan pengguna dapat membandingkan beberapa produk dengan beragam informasi yang tersedia sebelum memutuskan untuk membeli produk tersebut.

Internet juga menawarkan berbagai informasi akademis bagi masyarakat, sehingga tanpa dibatasi ruang dan waktu, kapanpun dapat belajar dan mengkaji berbagai pengetahuan dan informasi. *E-learning*, *open journal system*, kampus maya dan berbagai situs pendidikan lainnya, menawarkan beragam pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari siapa saja selama ada koneksi internet.

Di samping *content* positif yang ditawarkan internet, kemajuan internet juga seperti dua sisi mata uang. *Content* negatif jumlahnya sangat banyak dan hampir setiap saat bertambah. Situs pornografi, konten profokatif, *hate spech*, judi online, bahkan game online jika tidak dibatasi akan menyebabkan kecanduan bagi penggunanya.

Pemanfaatan kemajuan teknologi ini tergantung kepada masyarakat, pengguna bebas memilih, karena

internet bersifat terbuka. Sekalipun ada upaya dari pemerintah untuk memblokir konten negatif, tetapi sulit dan tidak akan bisa dimusnahkan. Seperti kata pepatah, hilang satu tumbuh seribu. Karena sangat mudah bagi pengguna untuk membuat situs atau blog baru ketika blog lama diblokir.

Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tercatat 97,4 persen remaja Indonesia (80% pengguna internet adalah generasi muda dalam rentang usia 20-24 tahun dan 25-29) mengakses akun media sosial saat menggunakan internet. Selain itu, indikasi dominasi usia muda terlihat dari aktivitas menonton film secara daring, memutar musik online, dan menonton olahraga online menjadi pilihan utama pengguna internet sebagai sumber hiburannya (apjii, 2016).

Peneliti dari Setara Institut, Aminuddin Syarif menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Setara Institut mengenai aktivitas remaja dalam penggunaan internet. Survei yang dilakukan pada siswa di sekolah menengah atas (SMA) yang berada di Jakarta dan Bandung, mencatat bahwa 41 persen remaja menghabiskan waktu dalam sehari untuk menggunakan internet selama lima jam, sementara 16 persen remaja menggunakan internet selama empat jam dan 15 persen yang menggunakan internet selama dua jam pe hari.

Hasil penelitian ini juga mencatat 90,8 persen remaja yang

menggunakan internet untuk bermain-main di media sosial, seperti Facebook, Twitter dan lainnya. Peneliti juga menambahkan, para remaja ini banyak menggunakan internet untuk mengakses hiburan. Namun, ada juga beberapa remaja yang mengakses internet untuk kebutuhan teknologi. (Syarif, 2016)

Hasil penelitian dari California yang dirilis oleh Arsan Maialanto, jurnalis *Techno okezone.com*, menyebutkan bahwa aktivitas masyarakat dunia yang dilakukan selama 60 detik atau 1 menit di internet adalah sebagai berikut. 1) Selama 60 detik, 701.389 orang melakukan login di Facebook, 2) Terdapat 347.222 kicauan per menit di situs microblogging Twitter; 3) Setiap menit, 20,8 juta pertukaran pesan WhatsApp yang terjadi; 4) Dalam 60 detik, mesin pencari Google diakses 2,4 juta pengguna; 5) Situs kencan global mendapat 972,222 pendaftaran setiap menit. 6) YouTube menampilkan 2,78 juta tampilan video per menit. 7) Sebanyak 150 juta email terkirim dan dikirim setiap satu menit 8). Sebanyak 527.760 foto yang diunggah melalui aplikasi Snapchat. 9). Setiap menit, sebanyak 51.000 unduhan aplikasi di Apple App Store. Dan 10). Transaksi penjualan di raksasa e-commerce senilai USD203.596 terjadi setiap menitnya. (Mailanto, 2016)

Wijaya Kusuma menyatakan bahwa saat ini kurikulum TIK yang masih mengajak siswa untuk memperoleh informasi dan bukan menciptakan informasi. Peserta didik

kurang diarahkan untuk menciptakan informasi di internet dan hanya sebagai konsumen informasi saja. Kalau saja peserta didik kita telah banyak diajari menulis, maka mereka akan menjadi produsen informasi, dari tulisan-tulisan yang mereka buat. (Kusumah, 2015)

Data dan fakta-fakta di atas menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi belum diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkan secara optimal dari kemajuan tersebut, bahkan kecenderungan, remaja memanfaatkan kemajuan teknologi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami akan memberikan pelatihan kepada remaja (pelajar SMA dan SMK) untuk mengoptimalkan pemanfaatan internet dengan membangun atau mendesain web yang nantinya akan dimanfaatkan untuk pengembangan majalah dinding online.

Identifikasi Dan Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut;

1. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia
2. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi belum dimanfaatkan secara optimal
3. Remaja/siswa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat

4. Kurikulum SMA/SMK belum mengadopsi bagaimana upaya optimal dalam memanfaatkan internet sehingga bermanfaat bagi siswa

Dari berbagai identifikasi permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah: Pelatihan web desain dalam pengembangan keterampilan menulis ilmiah siswa di SMA Negeri 1 Parung.

Tujuan

1. Melatih siswa membuat blog dan penyediaan konten positif
2. Melatih siswa menulis ilmiah sesuai dengan kaidah notasi ilmiah

Manfaat

1. Peserta memahami konsep-konsep dasar membangun website dengan menggunakan Joomla
2. Peserta dapat merancang dan mengaplikasikan website yang dibangun dengan menggunakan Joomla
3. Peserta dapat merancang dan membangun database yang diperlukan oleh sistem.
4. Peserta dapat membangun sistem pengelolaan website.
5. Peserta memiliki keterampilan mendesain blog melalui cms joomla.
6. Peserta memiliki keterampilan penyediaan konten positif melalui keterampilan menulis ilmiah

Keterkaitan

Beberapa institusi atau lembaga yang terkait dengan kegiatan pelatihan komputer bagi staf administrasi desa dalam rangka meningkatkan pelayanan kepada publik adalah;

1. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, berfungsi sebagai perancang dan pengelola (koordinator) pelatihan ini termasuk penyedia instruktur dan beberapa peralatan yang diperlukan. Manfaat yang diterima selain sebagai bentuk nyata dari kegiatan pengabdian pada masyarakat, ini juga menjadi bagian yang sangat efektif dalam mengenalkan dan membentuk citra yang baik di mata masyarakat khususnya di sekolah-sekolah di wilayah Bogor terhadap keberadaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. SMA Negeri 1 Gunung Sindur, merupakan mitra kerja dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta yang menyediakan lab.komputer dan beberapa peralatan yang diperlukan.
3. Sekolah-Sekolah Peserta Pelatihan Manfaat yang akan diperoleh adalah dimilikinya sistem pengelolaan majalah dinding online. Diharapkan juga dari hasil pelatihan ini tercipta kreativitas dan inovasi dari setiap peserta (sekolah) untuk mengembangkan web site dalam bentuk kegiatan lainnya.

KAJIAN TEORITIK

Perkembangan Global

Pelatihan ini dilandasi oleh pemikiran dan perkembangan global yang salah satunya ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Cirinya adalah tidak ada lagi batas antar ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun, konektivitas dapat terjadi.

Kondisi ini yang oleh Giddens menjadi salah satu dari ciri modernisasi yaitu globalisasi menghubungkan manusia di seluruh dunia, dalam berbagai hal dan aktivitas tanpa batas ruang dan waktu. Komunikasi dan transportasi telah menghubungkan manusia di mana pun ia berada. Internet menghubungkan orang dalam hitungan detik tanpa harus bertatap muka.

Era globalisasi – sebagaimana diungkapkan Giddens yang *runaway world*, banyak dikatakan sebagai era kompetisi kualitas. Di saat tantangan global sudah menjadi keniscayaan tak terelakkan, di situlah banyak kalangan memandang bahwa dunia pendidikan sebagai *centre of excellence* diharapkan semakin menunjukkan fungsi sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan TIK juga telah mendapat perhatian yang cukup tinggi dari pemerintah. Ini ditandai dengan terbitnya beberapa peraturan yang berkaitan dengan itu, antara lain:

- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan

Menengah. Permendiknas ini memasukkan TIK sebagai salah satu komponen dalam Struktur kurikulum SMP/MTs dan Kurikulum SMA/MA, dan lebih khusus dalam kurikulum SMK.

- Permendiknas Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah/Madrasah. Salah satu standar kompetensi yang tercantum adalah kemampuan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi bagi peningkatan pembelajaran dan manajemen sekolah/madrasah
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Standar kompetensi yang diharapkan adalah kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik bagi guru TK/PAUD dan kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bagi guru SD/MI sampai SMA/MA.

Definisi internet jika dilihat dari segi teknologi akan sangat rumit sekali tetapi secara sederhana dapat diterjemahkan sebagai *International Network*. Dari sini dapat di terjemahkan bahwa internet adalah semacam jaringan yang mampu menghubungkan kita dengan jaringan informasi dunia dan masyarakat global. Percakapan telepon, surat, televisi, radio dan usaha pun semua dapat dilakukan dengan teknologi internet ini (Agung, 2007)

Being connected to the Internet is much more than simple connectivity and message transport. The Internet is open, meaning anybody can add Things to it. It also means they will want Things to interoperate in a loosely coupled manner. The Internet is not only open, but it also is the largest network in the world. It is also the foulest cesspit in the world. Connect something to the Internet, and you can be rest assured that somebody will try to take advantage of it or destroy it if they can, just for the sheer fun of it. (Waher, 2015)

Internet menyediakan sejumlah fasilitas yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti: WWW (World Wide Web), Email (Electronic Mail), FTP (File Transfer Protocol), Newsgroup, mailing list, Gopher, Chat Group, dan sebagainya. Menurut Purbo (2004), diantara keseluruhan fasilitas internet tersebut terdapat lima aplikasi standar internet, yaitu: WWW (World Wide Web), email, mailing list, newsgroup, dan FTP (File Transfer Protocol).

Desain untuk web pada dasarnya mengikuti prinsip desain grafis secara umum. Tampilan serta user interface dalam internet, maupun sistem informasi berbasis komputer diperlukan untuk memudahkan pengguna mencerna isi dari informasi yang terdapat di dalamnya. Faktor psikologis pengguna sangat berpengaruh akan berhasil dan tidaknya suatu informasi sampai ke audiens sesuai dengan pesan yang dikehendaki oleh pengirimnya. Karena manusia berorientasi pada visual, maka tampilan serta kemudahan untuk menggunakannya akan sangat

bengaruh pada keberhasilan desain. Bila suatu web site ternyata tidak banyak dikunjungi oleh pengguna, maka desain grafis mempunyai andil dalam kegagalan pengembangan sistem informasi.

Elemen Desain Grafis

Desain grafis khususnya halaman-halaman web terdiri dari beberapa elemen sebagai berikut:

1. teks
Teks adalah bagian yang paling utama untuk menampilkan informasi. Tujuan pengguna mengunjungi web site adalah untuk membaca informasi yang ada di dalamnya.
2. grafik dan image
Grafik dan image merupakan elemen yang dapat membantu menjelaskan informasi. Dengan penggunaan grafik maupun image orang lebih mudah memahami suatu pesan. Grafik dapat dibuat dengan draw program dan image dapat dibuat dengan paint program yang juga dapat memanipulasi foto.
3. animasi
Animasi merupakan sarana untuk menampilkan informasi dengan baik, di samping animasi merupakan daya tarik yang mudah diingat bagi pengguna. Animasi dapat dibuat dengan komputer menggunakan perangkat lunak yang ada, misalnya Macromedia Flash.
4. video
Video dapat merupakan hasil suatu rekaman dengan kamera

video maupun hasil pengolahan dengan komputer seperti 3D Studio Max, Maya dan lain-lain.

5. suara
Suara melengkapi desain web, memberikan efek khusus pada suatu tampilan animasi serta memberikan kenyamanan bagi pengguna yang mendengarkannya.
6. interactive link
Interactive link dapat menggunakan button yang berupa teks, simbol, grafik, maupun image. Interactive link menggunakan gambar dapat lebih mudah digunakan oleh pengguna. Contohnya, penggunaan icon lebih disenangi daripada pull-down menu, walaupun bagi sebagian orang tetap menyukai penggunaan menu.

Konsep Desain Web

Suatu desain apapun, misalnya web, brosur, majalah, buku dan lain-lain dibuat dengan memperhatikan prinsip desain sebagai berikut:

1. komunikatif

Prinsip komunikasi berhubungan dengan corporate identity, isi pesan serta audiens. Desain web untuk media berita seperti koran dan lain-lain tidak sama dengan desain web untuk site yang menampilkan karya seni. Web yang ditujukan untuk anak muda tidak sama dengan web yang ditujukan untuk orang dewasa. Contohnya anak-anak akan sulit untuk membaca teks dengan font yang banyak variasi. Semua elemen desain

yang ditempatkan pada halaman web harus mempunyai makna.

2. estetis

Desain web yang tidak memperhatikan keindahan biasanya jarang dikunjungi oleh pengguna, karena pengguna hanya mengunjungi web tersebut sekali saja. Walaupun demikian terdapat desain web yang tidak memerlukan keindahan dengan alasan tertentu, misalnya nama sudah terkenal sehingga tampilan apapun bentuknya tidak mempengaruhi audiens. Keindahan suatu tampilan web akan menarik perhatian serta selalu diingat oleh pengguna internet.

3. ekonomis

Desain web harus memperhatikan faktor ekonomis dalam arti ukuran file yang digunakannya. File animasi yang mempunyai ukuran besar, walau pun secara estetis memenuhi selera, tetapi mengakibatkan pengunjung memerlukan waktu yang lama untuk membuka halaman web tersebut. Biasanya web site seperti itu akan ditinggalkan oleh pengguna.

Untuk mendapatkan desain yang komunikatif, estetis dan ekonomis perlu diperhatikan pedoman untuk membuat tataletak suatu tampilan, yaitu dengan mengatur elemen-elemen layout seperti teks, image, animasi serta video. Pedoman yang dimaksud adalah:

1. kesatuan

Elemen-elemen layout dari halaman harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga merupakan kesatuan

informasi pada satu halaman atau beberapa halaman.

2. balance

Elemen-elemen layout dari halaman harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga terdapat keseimbangan secara keseluruhan.

3. kontras

Kontras diperlukan untuk menonjolkan bagian yang dianggap lebih penting dari bagian lainnya. Kontras dapat dinyatakan dengan membedakan ukuran serta warna dari elemen layout.

4. kontinuitas

Informasi mudah dimengerti oleh pengguna bila mempunyai aliran yang baik, sedikit gangguan yang menghambatnya. Suatu aliran informasi dapat dikatakan kontinue dan harmonis bila tampilannya mencerminkan kesinambungan dari satu bagian ke bagian lain. Kontinuitas dapat dibuat dengan membuat halaman-halaman mempunyai gaya, bentuk atau warna yang memberikan pengguna merasakan kesinambungan dengan halaman lainnya.

Joomla

Joomla adalah salah satu Content Management System (CMS) yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. CMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membangun web dinamis secara mudah, tanpa harus menguasai bahasa pemrograman dan Database Management System (DBMS) tertentu. Seperti namanya, CMS dapat membangun sebuah web hanya

dengan mengatur konten (isi) tanpa meluangkan waktu untuk belajar PHP, meskipun jika telah menguasai bahasa pemrograman tersebut akan sangat membantu.

Konten merupakan inti dari semua website, konten juga adalah alasan utama pengunjung mengakses sebuah website. Tampilan website sebaik apapun dengan animasi semewah bagaimanapun akan ditinggalkan pengunjungnya jika tidak diimbangi dengan konten yang bermutu. CMS memberikan keleluasaan administrator untuk lebih berkonsentrasi pada konten website dan sejenak melupakan keperluan teknis pemrograman.

Ada banyak sekali jenis CMS yang tersedia dan siap untuk digunakan untuk membangun website, antara lain Mambo, PHPNuke, PostNuke, dan tentu saja Joomla.

Salah satu jenis CMS yang paling banyak digunakan adalah Joomla, karena mempunyai banyak kelebihan antara lain:

- Penggunaannya mudah
- Banyak plugin yang tersedia
- Dukungan forum dan komunitas
- Tersedia dalam berbagai bahasa (termasuk Indonesia)
- Fasilitas tempat sampah seperti *recycle bin*
- *Template* tampilan yang mudah diganti

Joomla dapat digunakan untuk membuat situs:

1. Portal
2. Komersial
3. Non-profit

4. Pribadi

Aplikasi yang beragam dapat dibuat menggunakan Joomla karena memiliki beberapa kemampuan, diantaranya:

1. Dapat melakukan update halaman utama, halaman berita, halaman artikel, maupun halaman arsip secara cepat.
2. Dapat melihat file Microsoft Word, Excel, dan PDF.
3. Dapat menambahkan menu baru pada main menu, other menu, maupun top menu dengan mudah
4. Dapat mengatur weblink dengan cepat dan mudah.
5. Dapat mengatur banner (iklan).
6. Dapat mengatur FAQ (Frequently Asked Questions).
7. Dapat mengatur Newsflashes
8. Membuat arsip dan menampilkannya kembali
9. Dapat mencetak, mengirim artikel lewat email, dan membaca artikel dengan format PDF.
10. Dapat mengatur user dengan tingkat akses level yang berbeda.
11. Dapat menambah komponen, modul, dan template dari pihak ketiga (seperti: forum, calendar, reminder, agenda, guestbook (buku tamu), shopping cart, dan sebagainya).

Desain Joomla berbeda dengan aplikasi sejenis seperti Microsoft Frontpage maupun Macromedia Dreamweaver. Joomla sangat fleksibel, mudah digunakan, dan bentuknya sederhana, menjadikan software ini sangat *user friendly* karena :

1. Mudah melakukan setup/instalasi.

2. Memiliki interface administrator yang sederhana untuk mengatur isi situs (website).
3. Mudah digunakan untuk mengedit (menambah, mengubah, dan menghapus) content dan gambar.
4. Fleksibel untuk mengatur tampilan front end.
5. Fleksibel untuk menambah komponen dan modul yang baru dari pihak ketiga.

METODOLOGI

Khalayak Sasaran

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Blog Ilmiah bagi siswa di laksanakan di SMA Negeri 1 Parung Kab. Bogor dengan jumlah peserta sebanyak 25 orang. Sekolah ini dipilih karena sudah satu tahun ini telah ditunjuk sebagai sekolah rujukan sehingga memiliki semangat untuk melakukan berbagai perubahan dan perbaikan dalam pengembangan berbagai aspek termasuk kemampuan siswa dalam menggunakan internet secara sehat. SMA Negeri 1 Parung beralamat di Jl. Waru Jaya No. 17 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor.

Metode Kegiatan

Metode kegiatan ini adalah berupa pelatihan dan workshop, di mana para peserta belajar teori dan mempraktekan langsung bagaimana merancang, mendesain dan mengaplikasikan blog dengan menggunakan cms joomla. Dengan tahapan: (1) pemberian informasi dengan powerpoint dan printout yang

dibagikan. Metode ini penting untuk menyampaikan informasi-informasi penting berkaitan dengan informasi berinternet secara sehat, teknik penulisan ilmiah dan teknik mendesain blog dengan cms Joomla. (2) tanya jawab yang dilaksanakan secara aktif oleh seluruh peserta, (3) praktek simulasi membangun blog dengan cms Joomla dan penulisan konten positif yang bernilai ilmiah, (4) Motivasi menciptakan konten positif yang dapat diakses dan dimanfaatkan orang lain.

Langkah - Langkah Kegiatan

Salah satu upaya yang dapat dilaksanakan dalam rangka pemecahan masalah memanfaatkan internet secara positif, dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengadakan koordinasi dengan pihak terkait yaitu SMA Negeri 1 Parung Kab. Bogor untuk perizinan
2. Menyusun jadwal kegiatan pelatihan
3. Menggandakan materi power point untuk peserta pelatihan
4. Melaksanakan pelatihan
5. Melakukan evaluasi program

Faktor Pendukung Dan Penghambat Kegiatan P2M

Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung
 - a. Pimpinan sekolah berperan aktif mendukung dan mengikuti kegiatan. Memberi motivasi

bersama untuk mendorong pengembangan keterampilan dan intelektual siswa. Secara ikhlas memberikan dukungan sarana dan prasarana.

- b. Antusiasme peserta kegiatan, dengan keinginan yang tinggi untuk memiliki blog ilmiah serta keterampilan merancang dan membangun sebuah blog.
2. Faktor Penghambat
 - a. Keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan.
 - b. Koneksi internet yang tidak stabil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan membuat blog ilmiah telah dilaksanakan pada bulan Juni dan Oktober 2016 bertempat di Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Parung Kab. Bogor. Peserta pelatihan adalah para siswa sebanyak 25 orang. Metode pelatihan dilaksanakan untuk memudahkan pencapaian tujuan sesuai dengan materi pelatihan yang disajikan. Dalam pelatihan ini, metode yang digunakan adalah Metode Simulasi/ Praktek.

Instruktur pelatihan adalah Dr. Andri Johandri (Staf Kementerian komunikasi dan informatika dan Sohib Pahlupi, S.Kom (staf IT Kementerian Pertahanan Keamanan) serta dibantu oleh Tim Pengabdian Masyarakat UNJ.

Kegiatan ini telah menghasilkan blog siswa dengan sub domain <http://student.feunj.ac.id>. Pada domain ini digunakan sementara sambil

menunggu kesepakatan dengan pihak sekolah untuk menyediakan server

sendiri. Sub Domain tersebut adalah:

http://student.feunj.ac.id/ine-nur		October 10, 2016, 3:54 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/riyo-via		October 10, 2016, 3:56 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/suci-irma		October 10, 2016, 3:58 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/pupus-rina		October 10, 2016, 4:00 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/rizki-cindy		October 10, 2016, 4:02 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/roni		October 10, 2016, 4:39 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/gusti-veronika		October 10, 2016, 4:40 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/winda-erta		October 10, 2016, 4:41 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/nur-lia		October 10, 2016, 4:42 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/safira-sifa		October 10, 2016, 4:43 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/salsa-niken		October 10, 2016, 4:44 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/helmi-nur		October 10, 2016, 4:45 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/unica-indah		October 10, 2016, 4:46 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/erika-mutiara		October 10, 2016, 4:47 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/anggri-dwi		October 10, 2016, 4:50 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/nurul-yunisa		October 10, 2016, 4:51 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/anriyan-eka		October 10, 2016, 4:52 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/lusi-anita		October 10, 2016, 4:53 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/yolana-rahma		October 10, 2016, 5:00 am	3.6.2	    
http://farel.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:21 am	3.6.2	    
http://aliyah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:22 am	3.6.2	    
http://riziq.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:24 am	3.6.2	    
http://faradilah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:26 am	3.6.2	    
http://aldila.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:28 am	3.6.2	    
http://halimah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:31 am	3.6.2	    
http://yuki.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:32 am	3.6.2	    
http://arfasha.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:33 am	3.6.2	    
http://rangkuti.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:34 am	3.6.2	    
http://enjielia.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:36 am	3.6.2	    
http://intan.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:37 am	3.6.2	    

http://student.feunj.ac.id/anriyan-eka		October 10, 2016, 4:52 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/lusi-anita		October 10, 2016, 4:53 am	3.6.2	    
http://student.feunj.ac.id/yolana-rahma		October 10, 2016, 5:00 am	3.6.2	    
http://farel.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:21 am	3.6.2	    
http://aliyah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:22 am	3.6.2	    
http://riziq.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:24 am	3.6.2	    
http://faradilah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:26 am	3.6.2	    
http://aldila.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:28 am	3.6.2	    
http://halimah.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:31 am	3.6.2	    
http://yuki.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:32 am	3.6.2	    
http://arfasha.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:33 am	3.6.2	    
http://rangkuti.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:34 am	3.6.2	    
http://enjelila.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:36 am	3.6.2	    
http://intan.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:37 am	3.6.2	    
http://ilham-s.student.feunj.ac.id		October 15, 2016, 7:39 am	3.6.2	    

Gambar 1. Alamat Blog Siswa

Evaluasi Program

Persepsi awal sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka khawatir tidak dapat mengikuti pelatihan secara optimal, karena pada umumnya mereka dapat menggunakan internet tetapi hanya sebagai pencari dan pengguna informasi. Sebelumnya mereka belum memiliki keterampilan dalam mendesain sebuah web atau situs internet.

Pelaksanaan pelatihan tidak berjalan mulus sesuai rencana. Survey awal yang dilakukan panitia untuk memastikan kesiapan sarana dan prasaran (1 minggu sebelum pelaksanaan pelatihan) menunjukkan bahwa sarana dan prasarana siap digunakan. Kepala sekolah melalui laboran menyatakan akses internet siap digunakan. Tetapi pada saat

pelaksanaan akses internet tidak mendukung. Akses internet merupakan salah satu sarana vital pada kegiatan ini, karena semua proses desain web dilaksanakan melalui online. Semula 25 client kami gunakan untuk mengakses internet, yang dapat diakses tidak lebih dari 10 dan itupun membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat terhubung dengan servers utama penyedia hosting. Lalu kami putuskan untuk menggunakan 6 client, dengan harapan paling tidak ada dua domain yang dapat digunakan untuk menayangkan konten secara online. Tetapi 6 client inipun tidak berjalan maksimal. Akhirnya pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan *local host*. Hasilnya kemudian diupload secara online.

Setelah diberikan pelatihan secara umum peserta sangat memahami teknik-teknik sederhana dalam mendesain web dengan Joomla versi 3. Ketidakpuasan ini akan kami tindaklanjuti pada kesempatan lain sehingga tujuan awal kegiatan P2M ini benar-benar dapat terwujud.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Pelatihan pembuatan blog ilmiah dalam mengembangkan perilaku berinternet siswa telah dilaksanakan pada bulan Juni dan Oktober 2016 di Lab. Komputer SMA Negeri 1 Parung
- Peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 25 siswa yang terdapat.
- Telah tersedia 25 url blog siswa.
- Kurangnya dukungan sarana dan prasarana, menyebabkan proses pelatihan tidak berjalan maksimal.

Saran

1. Kesipaan dukungan sarana, kelengkapan materi, metode pengajaran dan diskusi perlu ditingkatkan dalam penyelenggaraan pelatihan dimasa mendatang.
2. Perlu diadakan pelatihan serupa untuk meningkatkan kembali keterampilan dan pengetahuan yang telah dimiliki

3. Hasil pelatihan ini perlu ditindaklanjuti dengan melakukan monitoring untuk melihat perkembangan dan tingkat kemanfaatan setelah peserta mengikuti pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2007). *Panduan Praktis Berinternet untuk Pemula*. Bandung, Indonesia: Jalasutra.
- apjii. (2016). *Survey Internet APJII 2016*. <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>.
- Kusumah, W. (2015). *Membedah Kurikulum TIK di UPI Bandung*. Jakarta: http://www.kompasiana.com/wijayalabs/membedah-kurikulum-tik-di-upi-bandung_54fecf3aa33311765850f866.
- Mailanto, A. (2016). *Ini yang Terjadi di Internet Selama Satu Menit*. Jakarta: <http://techno.okezone.com/read/2016/04/17/207/1365124/ini-yang-terjadi-di-internet-selama-satu-menit>.
- Syarif, A. (2016). *Aktivitas Remaja Dalam Penggunaan Internet*. Setara Institut. Jakarta: <http://news.okezone.com/read/2016/05/24/65/1396632/40-persen-remaja-habiskan-waktu-lima-jam-untuk-berinternet>.
- Waher, P. (2015). *Learning Internet of Things*. Brimingham: Packt Publishing, Ltd.