

Kemandirian Literasi Pada Guru Melalui Pembuatan Perpustakaan Digital Berbasis Desain

Islakhul Muttaqin*, Pandini Dwi Puspita, Siti Halida Lubis, Nisa Rachmah Nur Anganthi

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email : islakhul.muttaqin@gmail.com

Article Info

Submitted: 18 Juni 2023

Revised: 3 Oktober 2023

Accepted: 20 Oktober 2023

Published: 31 Oktober 2023

Keywords: digital library, literacy self-sufficiency, Canva

Abstract

Digital libraries are one of the implementations of information technology development. So far, both government and private institutions have developed many digital libraries, either in the form of websites or Android-based applications that can be accessed through various devices. However, at present, all elementary schools in Sukoharjo District do not have digital libraries for literacy self-sufficiency. Therefore, this community service aims to provide assistance related to the creation of digital libraries. The community service is conducted through direct simulation, where facilitators provide tutorials followed by the participants. The main objective of this service is to encourage teachers in elementary schools in Kartasura Sub-district, Sukoharjo, to be creative in developing educational media. This digital library, based on design, utilizes applications like Canva for design, Google Drive for storage, and the BSE (Educational Materials Center) catalog from the Ministry of Education and Culture as the main training materials. Fifteen teachers from various elementary schools in Kartasura Sub-district participated in the training, and the response was positive. Participants implemented the results of the training in their respective schools. Furthermore, this digital library serves as a means to fulfill the needs of seeking reference sources, such as books, magazines, encyclopedias, and other reading materials that support the teaching and learning process. Through this training, literacy self-sufficiency is fostered among schools, teachers, and students.

Abstrak

Perpustakaan digital menjadi salah satu implementasi dari perkembangan teknologi informasi. Sejauh ini perpustakaan sudah banyak dikembangkan oleh instansi pemerintah maupun swasta, baik dalam berbentuk website maupun berbasis android yang bisa diakses melalui gawai. Semua sekolah MI di Kecamatan Sukoharjo saat ini belum memiliki perpustakaan digital sebagai kemandirian literasi. Untuk itu pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pendampingan terkait pembuatan perpustakaan digital. Pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara simulasi secara langsung, yaitu fasilitator memberikan tutorial yang kemudian diikuti oleh peserta. Pengabdian ini memberikan cara untuk membuat perpustakaan digital yang ekonomis dan sederhana. Tujuannya utama mendorong guru-guru di MI Kecamatan Kartasura, Sukoharjo mempunyai kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Perpustakaan digital berbasis desain ini memanfaatkan aplikasi desain Canva, layanan google drive dan katalog BSE Kemendikbud sebagai bahan utama pelatihan. Pelatihan yang diikuti oleh 15 guru dari berbagai sekolah MI di Kecamatan Kartasura ini mendapatkan respon positif. Peserta yang mengikuti pelatihan mengimplementasikan hasil pelatihan ke sekolah masing-masing. Selain itu, perpustakaan digital ini menjadi sarana pemenuhan kebutuhan dalam mencari sumber referensi berupa literatur seperti buku, majalah, ensiklopedia dan media bacaan lainnya yang mendukung proses belajar mengajar. Adanya pelatihan ini dapat mendorong kemandirian literasi bagi sekolah, guru dan siswa.

1. PENDAHULUAN

Permasalahan bangsa Indonesia di ranah pendidikan formal yang sampai hari ini belum terselesaikan adalah masih lemahnya minat baca di kalangan siswa. Data UNESCO tahun 2016 menyebutkan, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001 persen. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca. Survei Programme for International Student Assessment (PISA) pada 2015 misalnya, memposisikan Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara. Selama kurun waktu 2012-2015, skor PISA untuk membaca hanya naik 1 poin dari 396 menjadi 397. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami dan keterampilan menggunakan bahan-bahan bacaan, khususnya teks dokumen, pada anak-anak Indonesia usia 9-14 tahun berada di peringkat sepuluh terbawah (dpr.go.id, 2021).

Sekolah menjadi lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa. Salah satu komponen sentral dalam sekolah adalah guru (Bestari & Hakiki, 2018). Guru menjadi pendidik dengan fungsi utama mengajar dan mencerdaskan peserta didik. Guru juga bertanggung jawab atas nilai-nilai moral dan ilmu yang diajarkannya seperti (1) nilai kebenaran, (2) nilai keindahan, dan (3) nilai kebaikan (Suryani et al., 2021)

Perkembangan teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari perpustakaan modern sebagai sarana untuk mendukung kemajuan perpustakaan. Penerapan teknologi informasi di dalam perpustakaan bertujuan untuk memberikan akses yang lebih mudah bagi pengguna serta meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas layanan (Lisnaini, 2017). Sebagai pusat informasi, perpustakaan memiliki potensi untuk memberikan pelayanan informasi yang lebih baik dan efektif guna menarik minat pengguna dari berbagai latar belakang, seperti anak-anak, mahasiswa, dosen, staf, peneliti, dan sebagainya. Seperti halnya perpustakaan sekolah yang berfungsi sebagai pusat pendidikan, perpustakaan harus terus menunjukkan eksistensinya dengan memenuhi kebutuhan informasi siswa dan guru (Adriani et al., 2021).

Salah satu fasilitas pendukung di era digital adalah perpustakaan. Perpustakaan sekolah tersebut memiliki peran penting sebagai fasilitas pendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Perpustakaan sekolah membantu mengumpulkan dan menyebarkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya perpustakaan sekolah yang mendukung kegiatan pembelajaran adalah menyediakan bahan ajar yang menarik dan relevan bagi siswa (Andriana, 2015).

Perpustakaan yang memiliki staf profesional dapat membantu mengubah paradigma pendidik dengan menerapkan konsep kolaborasi antara guru dan pustakawan sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi siswa. Penerapan konsep ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang terkait dengan kurikulum, mendukung penggunaan teknologi informasi, dan perpustakaan secara umum. Kerjasama antara guru dan pustakawan sangat diperlukan dalam mewujudkan Deklarasi IFLA/UNESCO tentang Perpustakaan Sekolah yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan Pasal 43 Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2007, Perpustakaan Sekolah/Perpustakaan Madrasah diwajibkan untuk mengembangkan layanan berbasis teknologi informasi agar dapat bersaing dengan perpustakaan di negara lain. Dalam penjelasan undang-undang tersebut, perpustakaan sekolah diharuskan mengembangkan teknologi informasi guna mencapai tujuan pembelajaran dengan mengembangkan perpustakaan digital yang didukung oleh teknologi di lingkungan sekolah (Ilmi et al., 2023).

Perpustakaan digital dapat memudahkan dan mempercepat proses pengelolaan buku perpustakaan baik proses peminjaman dan pengembalian (Purwadi et al., 2021). Terdapat empat alasan perlu dikembangkannya perpustakaan digital, antara lain (1) institusi dapat berbagi koleksi digital, (2) koleksi digital dapat mengurangi kebutuhan terhadap bahan cetak pada tingkat lokal, (3) penggunaannya akan meningkatkan akses elektronik, dan (4) nilai jangka panjang koleksi digital akan mengurangi biaya berkaitan dengan pemeliharannya dan penyampainya. Dengan berkembangnya teknologi informasi, dapat dimanfaatkan untuk pengembangan perpustakaan digital (Faisal & Ida, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi ini mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam hal pengelolaannya yang mampu meningkatkan kinerja (Rahmawati, 2017). Fungsi otomatisasi perpustakaan menitikberatkan pada bagaimana mengontrol sistem administrasi layanan secara otomatis atau terkomputerisasi (Ahdan & Setiawansyah, 2021; Damayanti et al., 2023).

Perpustakaan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana kita dapat memperoleh berbagai sumber informasi, dan koleksi yang lengkap juga ideal untuk melakukan pembelajaran dan penelitian (Ayu Megawaty et al., 2021). Kini perpustakaan digital semakin populer di masyarakat karena "Gen Z lebih suka melihat dan mendengarkan tanpa banyak mencatat" sehingga perpustakaan harus dikembangkan, mengubah tipe tradisional menjadi yang dapat diakses di mana saja atau dikenal oleh anak muda. perpustakaan digital.

Alasan mengapa perpustakaan harus didigitalisasi juga merupakan tuntutan dari perkembangan teknologi yang semakin kompleks, hal ini untuk meringkas, agar fungsi dan status perpustakaan tidak tergantikan. Perpustakaan digital dapat beradaptasi dengan situasi siswa saat ini, suka bermain dengan gadget dan tidak dapat melakukannya tanpanya, sehingga perpustakaan digital ini sangat cocok sebagai sumber belajar (Bestari & Hakiki, 2018). Harapannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui teknologi gadget ini dengan mencoba mengendalikannya melalui telepon seluler yang dimiliki setiap siswa.

Peran penting perpustakaan digital dalam meningkatkan kualitas peserta didik telah dibuktikan oleh Hikamudin et al., (2019) dalam penelitiannya yang menjelaskan telah terjadi peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) pada siswa yang awalnya tingkat kelulusan hanya 42.5% menjadi 87.5% (Irfan et al., 2019). Purwanti, R. (2017) dalam penelitiannya juga menemukan pengaruh signifikan kategori tinggi antara perpustakaan digital terhadap peningkatan tingkat pengetahuan peserta didik di SMA Negeri 4 Bandung. Penelitian yang dilakukan oleh Ladan, A. et al., (2020) bagaimana peran perpustakaan berganti dari pelayanan secara tatap muka berganti menjadi layanan daring melalui sosial media untuk tetap terjangkau kepada pemustaka (Ladan Haruna, B., & Madu, A. U., 2020).

Sejauh ini sudah banyak jenis pengabdian masyarakat yang memberikan pelatihan pembuatan perpustakaan digital, diantaranya Heni, dkk (2022), pengembangan aplikasi perpustakaan digital dan pelatihan penggunaan aplikasi bagi petugas perpustakaan, guru dan siswa di SMK N 1 Padang Cermin (Sulistiani et al., 2022). Nurajizah (2019), Implementasi E-CRM berbasis Web pada Perpustakaan Digital Sekolah Gema Nurani (Nurajizah, 2019). Mahardani, dkk (2021) tentang Aktualisasi Sistem Perpustakaan Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa SDN Jatimulyo 02 Kota Malang (Mahardhani et al., 2021). Damayanti, dkk (2023) tentang Digital Library : Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Berau (Damayanti et al., 2023). Novian dan Harahap (2022) tentang Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Pada Masa Pandemi COVID-19 Di SMA Negeri 3 Batam (Novian & Harahap, 2022).

Pengabdian ini memiliki kebaruan terhadap pengabdian sebelumnya, yaitu pengabdian ini memberikan pelatihan berbasis desain. Pada pengabdian sebelumnya menggunakan sistem website dan berbasis aplikasi. Untuk pengabdian ini memberikan pelatihan pembuatan perpustakaan digital yang minimalis, sederhana dan mudah untuk diterapkan oleh peserta, yaitu pembuatan perpustakaan digital menggunakan media desain aplikasi Canva.

Selain itu, peserta pelatihan dalam pengabdian ini juga menjadi pembeda dengan pengabdian-pengabdian sebelumnya. Pelatihan ini ditujukan kepada guru Madrasah Ibtidaiyah (MI), tujuan utamanya adalah mendorong sekolah MI untuk memiliki perpustakaan mandiri sebagai sarana pembelajaran kepada siswa.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Ruang Perkuliahan lantai 2 Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pengabdian masyarakat ini diikuti oleh 15 guru MI Se-Kecamatan Kartasura, Sukoharjo yang dilaksanakan pada 3 Maret 2023. Pengabdian ini dilaksanakan secara luring atau secara tatap muka. Pelatihan dimulai pada pukul 09.00 – 14.00 WIB. Pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara partisipatif dan simulasi secara langsung, yaitu tim pengabdian memberikan petunjuk yang kemudian diikuti oleh peserta. Simulasi ini menjadi pendekatan yang partisipatif sehingga peserta bisa mempraktikkan secara langsung materi yang telah disampaikan oleh tim pengabdian. Metode ini dipilih dengan tujuan peserta bisa mempraktikkan secara langsung apa yang sudah disampaikan oleh fasilitator.

Adapun tahapan dari pengabdian ini yaitu pertama dilakukannya asesmen, tujuannya adalah tim pengabdian menggali permasalahan serta kompetensi yang dibutuhkan oleh pihak MI di Kecamatan Kertosuro. Setelah hasil asesmen didapatkan, tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada mitra dengan cara persuasive untuk melaksanakan pembuatan perpustakaan digital di masing-masing sekolah. Setelah sosialisasi dilakukan, tim pengabdian membuat perizinan kepada masing-masing sekolah untuk menyelenggarakan pelatihan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan, pada tahap ini terbagi menjadi tiga sesi. Pada sesi pertama tim pengabdian memberikan materi tentang perkembangan teknologi digital bagi dunia pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan perpustakaan digital berbasis desain.

Sesi kedua berupa pendampingan pembuatan perpustakaan digital berbasis desain. Pada tahap ini peserta didampingi mulai dari pengenalan aplikasi yang digunakan seperti google drive, akun gmail, aplikasi canva beserta fitur-fiturnya dan mengenalkan aplikasi BSE Kemendikbud sebagai sarana website yang dapat diakses secara gratis untuk mengunduh berbagai buku mata pelajaran dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada tahap pelaksanaan, peserta pelatihan diwajibkan membawa laptop yang dapat terkoneksi oleh internet. Pelatihan ini memanfaatkan berbagai fitur digital sehingga peserta juga dilatih untuk terampil dalam penggunaan teknologi digital.

Pada sesi ketiga, dilakukannya monitoring. Kegiatan ini dilakukan setelah pelatihan selesai. Tim pengabdian membuat *follow up* berupa penugasan kepada peserta pelatihan serta monitoring untuk peserta mengimplementasikan perpustakaan digital di masing-masing sekolah. Monitoring dilakukan secara daring melalui grup elektronik sosial media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Asesmen

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan di seluruh MI di Kecamatan Kartasura bahwa semua sekolah memiliki perpustakaan dalam bentuk fisik, akan tetapi mendapatkan kendala yaitu:

- a. Minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sangat sedikit
- b. Tiap sekolah belum memanfaatkan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran
- c. Adanya keinginan untuk membuat perpustakaan digital dari masing-masing sekolah untuk meningkatkan minat baca siswa serta meningkatkan motivasi belajar dan motivasi berprestasi.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pengabdian masyarakat ini dimulai pada pukul 09.00- 14.00. Masing-masing peserta membawa laptop dan terkoneksi oleh jaringan internet seperti terlihat di gambar 1. Sebelum mengadakan pelatihan mengenai desain perpustakaan digital, tim pengabdian menyampaikan materi yang berkaitan dengan tantangan pendidikan di era teknologi serta strategi pemanfaatannya di institusi pendidikan. Tim pengabdian memberikan penekanan pada aspek kreativitas para pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam dan di luar ruangan. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu dan media pembelajaran oleh siswa diharapkan dapat memicu minat mereka terhadap pembelajaran, serta menghasilkan motivasi yang mendorong prestasi belajar yang lebih baik.

Salah satu peran penting dari kemajuan teknologi adalah berkembangnya perpustakaan berbasis digital. Dalam berbagai bentuknya, perpustakaan digital ini dibangun oleh pemerintah dan sektor swasta. Contoh perpustakaan digital yang dapat diakses secara gratis adalah Perpustakaan Nasional (Perpusnas), sebuah perpustakaan yang dikembangkan berbasis Android, yang memberikan kemudahan kepada masyarakat Indonesia dalam mencari, menikmati, dan memanfaatkan koleksi buku dari Perpusnas melalui perangkat genggam.

Selanjutnya, terdapat banyak lagi entitas swasta dan penerbitan independen yang mengembangkan kehadiran mereka dalam perpustakaan digital. Bentuknya bervariasi, mulai dari platform berbasis web, aplikasi untuk perangkat Android dan iOS, hingga bentuk yang sederhana namun hemat biaya. Salah satu contohnya adalah perpustakaan digital yang mengutamakan desain sebagai basisnya.



Gambar.1. Peserta Pengabdian melakukan kegiatan

3. Peningkatan Keterampilan Guru Melalui Pembuatan Perpustakaan Digital Berbasis Desain

Untuk merancang sebuah perpustakaan digital berbasis desain dalam pengabdian ini, ada tiga komponen utama yang terlibat, yaitu BSE Kemedikbud, Canva, dan Google Drive. Tahap awal dari pengabdian ini akan fokus pada analisis dan studi mendalam terhadap aplikasi pemerintah yang dikenal sebagai BSE Kemendikbud. Melalui platform ini, kami akan menyoroti pentingnya dalam memberikan akses gratis kepada peserta terkait referensi bahan ajar siswa.

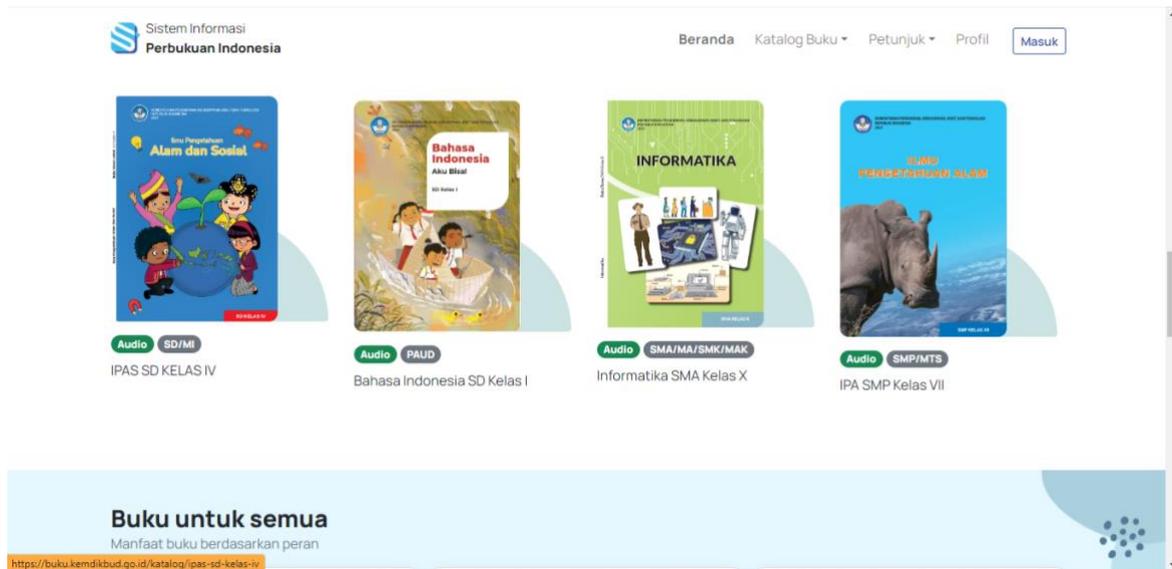
a. BSE Kemendikbud

BSE Kemendikbud menjadi sumber acuan awal dalam persiapan materi yang akan diunggah ke perpustakaan digital. Akses ke BSE Kemendikbud membutuhkan pengguna untuk membuat akun terlebih dahulu. Persyaratan untuk membuat akun tersebut mencakup pendaftaran dengan menggunakan alamat email dan Nomor Induk Kependudukan (NIK). Setelah email dan NIK dimasukkan,

akan dilakukan verifikasi dan pengguna dapat mengunduh ebook secara bebas melalui katalog BSE Kemendikbud.

Setelah mengunduh berbagai buku dari BSE Kemendikbud, langkah berikutnya yang perlu dilakukan adalah mengunduh sampul buku dari situs web Google sesuai dengan judul buku yang telah diunduh sebelumnya. Proses ini memiliki signifikansi yang tinggi karena tujuan akhirnya adalah untuk memasang sampul buku yang diunduh ke rak perpustakaan digital.

Dari pengabdian ini, peserta mulai memanfaatkan koleksi buku sebagai bahan ajar di sekolah sekaligus memanfaatkan website ini sebagai sarana pembuatan perpustakaan digital seperti terlihat di gambar 2. Sebelumnya para peserta tidak mengetahui fasilitas ini, sehingga para peserta kesulitan dalam memperoleh bahan ajar untuk peserta didik di sekolah. Adanya pelatihan ini para peserta dipermudah untuk memberikan bahan ajar kepada siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 2. Website BSE Kemendikbud

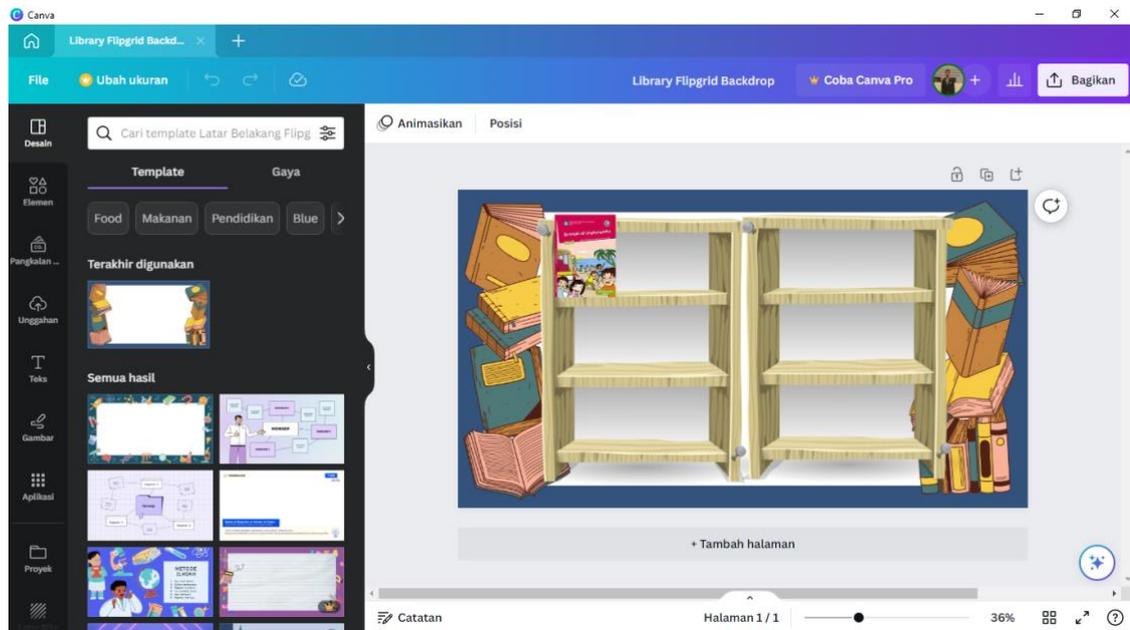
b. Desain Canva

Sebelum dilakukannya pengabdian ini, para peserta belum pernah memanfaatkan ataupun menggunakan aplikasi desain ini. Selain itu, para peserta juga belum mengetahui cara kerja aplikasi tersebut sehingga tim pengabdian memberikan pendampingan cara mengoperasikan cara kerja dari aplikasi Canva ini. Sehingga pada bagian kedua melibatkan eksplorasi lebih lanjut terkait penerapan desain menggunakan platform Canva. Setiap peserta akan diberikan materi yang membahas cara mengakses aplikasi Canva dan bagaimana memanfaatkannya dalam pembuatan perpustakaan digital. Sebelum pelaksanaan pelatihan ini, peserta tidak memiliki pengalaman dalam mengakses atau menggunakan aplikasi Canva baik untuk keperluan pembelajaran, sekolah, maupun pribadi dalam pembuatan desain. Oleh karena itu, semua peserta akan mendapatkan penjelasan terlebih dahulu mengenai aplikasi ini.

Para peserta dapat mengakses aplikasi Canva secara langsung melalui situs web, sehingga mereka tidak perlu mengunduh dan menginstal aplikasi pada masing-masing laptop mereka. Untuk dapat mengakses aplikasi ini, diperlukan pembuatan akun terlebih dahulu melalui akun Google atau Gmail. Setelah melewati proses verifikasi, aplikasi Canva dapat langsung digunakan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi desain yang ingin dibuat.

Untuk membuat perpustakaan digital, langkah awalnya adalah memasukkan kata kunci "perpustakaan" atau "library" di kolom pencarian. Tujuannya adalah untuk mempermudah pengguna dalam menentukan latar belakang desain yang akan digunakan dalam perpustakaan digital. Setelah memilih latar belakang, langkah berikutnya adalah memilih elemen rak buku pada kolom "elemen" di aplikasi Canva. Hal ini bertujuan untuk membuat rak buku yang akan menjadi tempat penempatan cover buku yang sudah diunduh sebelumnya.

Setelah menentukan latar belakang dan elemen rak buku sebagai desain yang telah dipilih, langkah selanjutnya adalah memperkenalkan alat tautan sebagai link yang dapat terintegrasi dengan Google Drive.



Gambar.3 Pembuatan Background Perpustakaan Digital Melalui Canva

c. Google Drive

Sebelum pelatihan dilakukan, para peserta belum mengetahui lebih mendalam tentang fungsi dan kegunaan google drive. Melalui pengabdian ini, para peserta didorong untuk lebih mampu memanfaatkan layanan yang diberikan google drive, salah satunya adalah layanan untuk menyimpan berkas yang kemudian dapat dibagikan kepada peserta didik di sekolah.

Data inti dari perpustakaan digital yang didesain berbasis pengabdian ini terletak di Google Drive. Platform penyimpanan yang disediakan oleh Google ini secara resmi mampu menampung hingga 15 GB data.

Melalui Google Drive, semua materi terkait unduhan disimpan dalam penyimpanan Google Drive. Oleh karena itu, setiap peserta diharapkan membuat folder pribadi sebagai basis data perpustakaan. Penting untuk memperhatikan dalam penggunaan Google Drive ini adalah memberikan nama file yang sesuai dengan judul buku. Sebagai contoh, jika buku tersebut adalah "Matematika Kelas I", maka file PDF yang sebelumnya diunggah harus diubah namanya sesuai dengan judul tersebut. Hal yang sama juga berlaku untuk cover buku yang telah diunduh. Langkah ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan perpustakaan digital.

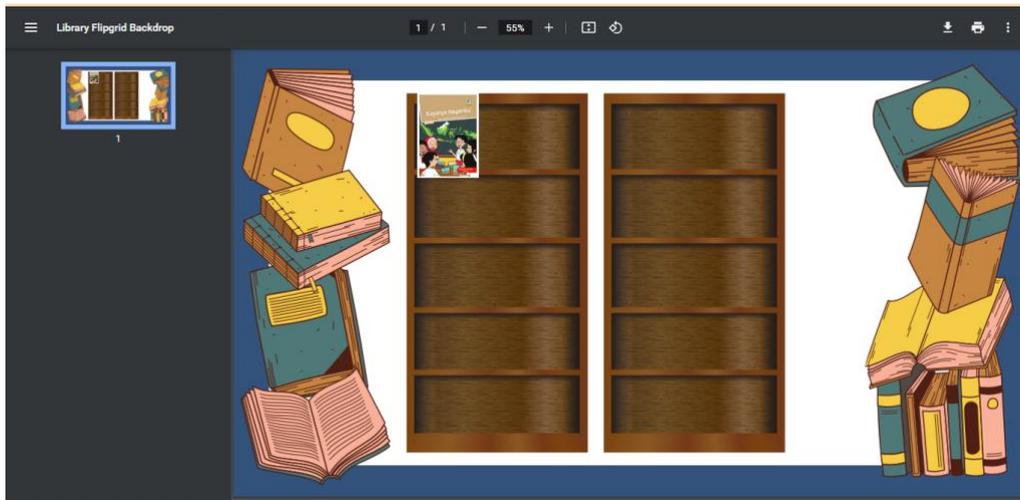
Setelah semua persyaratan terpenuhi, langkah terakhir melibatkan penyalinan tautan data dari Google Drive ke aplikasi desain Canva yang telah disiapkan sebelumnya. Tautan ini akan diintegrasikan ke dalam desain Canva tersebut. Setelah desain selesai diunduh dalam format PDF, penerima, yaitu siswa, dapat membuka tautan tersebut untuk mengakses materi bacaan di rumah.

4. Produk Perpustakaan Digital Berbasis Desain

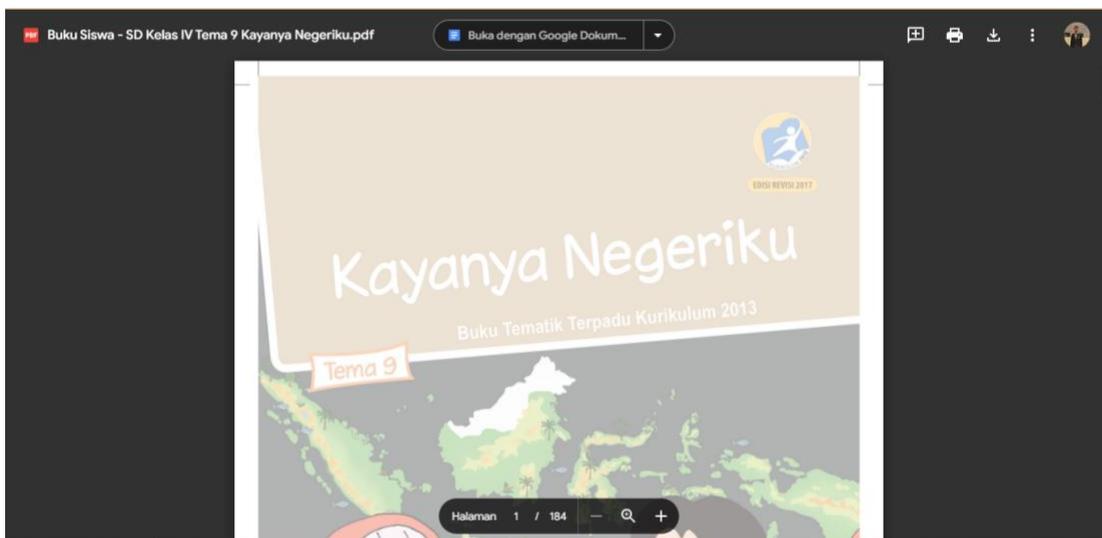
Produk akhir atau bentuk dari perpustakaan digital berbasis desain ini adalah dokumen berjenis PDF yang berisi gambar rak buku beserta sampul buku-buku yang sudah diintegrasikan dengan Google Drive seperti terlihat di gambar 4 dan gambar 5. Produk dari perpustakaan digital memiliki efisiensi dalam cara untuk mendistribusikannya kepada siswa. Melalui satu dokumen berbentuk PDF ini didalamnya bisa diisi berbagai macam buku. Kemudahan akses selanjutnya adalah siswa sebagai subjek yang dituju menunjuk dengan cara klik sampul buku yang dipilih. Nantinya akan membuka jendela baru yang berisi buku secara penuh.

Peserta didorong untuk membuat folder yang berupa berkas data-data utama untuk mengkatogerikan tiap satu file dengan isi buku yang satu rumpun ilmu. Sebagai contoh, peserta membuat satu desain yang didalamnya hanya memuat buku-buku mata pelajaran matematika. Hal ini akan memudahkan siswa untuk memilih buku sesuai dengan keminatannya.

Melalui kategori tematik ini peserta juga dapat mengeksplorasi katalog perpustakaan digital dengan cara memasukan soal-soal latihan kepada siswa. Cara ini akan mempermudah guru sekaligus siswa ketika memberikan pekerjaan rumah berbasis online.



Gambar 4. Tampilan Perpustakaan Digital Berbasis Desain



Gambar.6. Tampilan Akhir Perpustakaan Digital

5. Follow up dan Evaluasi

Hasil yang diharapkan dari pengabdian ini adalah para peserta dapat mengimplemantiskan pembuatan perpustakaan digital di masing-masing sekolah sehingga para pendidik memiliki kemandirian literasi untuk mengeksplorasi kompetensi, khususnya menghimpun referensi bacaan untuk bahan ajar siswa sekaligus mendorong minat baca siswa. Setelah pengabdian ini dilaksanakan tim pengabdian mengadakan *follow up* yang berisi evaluasi dan monitoring dari pelatihan ini.

Untuk evaluasi dari pengabdian ini tim memberikan form *reward* untuk diisi oleh peserta terkait pelaksanaan pengabdian ini. Evaluasi yang diberikan memuat lima tema yang harus diisi oleh peserta. Dari jawaban 15 peserta pelatihan, tim pengabdian melakukan kodifikasi tema untuk mengevaluasi pengabdian yang telah dilakukan. Kodifikasi jawaban yang diberikan oleh peserta dihimpun seperti terlihat di tabel 2.

Berdasarkan penilaian dari peserta bahwa pengabdian ini memberikan sumbangsih kompetensi dan keilmuan secara langsung kepada peserta. Pembuatan perpustakaan digital yang sederhana ini dinilai peserta aplikatif. Selain itu, melalui pengabdian ini memberikan tambahan pengetahuan bagi peserta terkait pencarian referensi buku ajar dan cara membuat desain yang menarik dan efektif. Peserta juga antusias dengan pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian, hal itu ditunjukkan dibutuhkannya monitoring kepada peserta untuk mendorong peserta terus membuat perpustakaan digital berbasis

desain sebagai katalog perpustakaan digital sekolah, sekaligus menjadi media pembelajaran yang kreatif untuk diberikan kepada siswa.

Tabel 2. Evaluasi Peserta

Apakah manfaat yang Bapak/Ibu dapatkan dari pelatihan ini?	Apa yang bisa dipelajari dari pelatihan ini?	Apa harapan ke depannya tentang kegiatan-kegiatan semacam ini?	Pesan dalam mengikuti kegiatan ini	Kesan dalam mengikuti kegiatan ini
Sangat banyak, diantaranya adalah kompetensi dalam membuat perpustakaan digital, pengenalan mencari referensi dan aplikasi desain yang mudah	1. Cara membuat perpustakaan digital yang mudah dan aplikatif. 2. Mengenal aplikasi canva untuk desain dan fitur perpustakaan digital.	Kegiatan ini dilakukan secara rutin sehingga kemampuan bisa berkembang	Memberikan <i>pressure</i> yang lebih kepada peserta sehingga peserta terdorong untuk membuat perpustakaan digital.	Narasumber sangat membantu setiap kesulitan peserta, sehingga peserta merasa terbantu

Kemudian untuk monitoring, tim pengabdian membuat grub via Whatsapp dan dokumen google drive sebagai sarana pengumpulan tugas dari masing-masing peserta pelatihan. Dari grub daring ini tim pengabdian dan masing-masing peserta masih menjalin interkasi untuk mewujudkan karya bersama berupa perpustakaan digital.

Bentuk monitoring yang diberikan kepada peserta berupa pemberian tugas kepada peserta untuk membuat perpustakaan digital berbasis desain dengan tema yang dimintai oleh peserta. Hasil yang diperoleh dari monitoring diantaranya:

- Masing-masing peserta pelatihan membuat perpustakaan digital sendiri di masing-masing sekolah.
- Peserta mendistribusikan hasil karya mereka kepada siswa.
- Perpustakaan digital dijadikan sarana peserta untuk mengumpulkan karya-karya dari siswa seperti antologi puisi dan cerpen.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan perpustakaan digital berbasis desain ini memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru. Melalui pelatihan ini guru-guru terdorong untuk membuat perpustakaan digital secara mandiri untuk diterapkan di masing-masing sekolah. Selain itu juga menambah kompetensi guru dibidang desain grafis sehingga para guru dapat memberikan pembelajaran yang kreatif kepada siswa. Pengabdian ini juga mendorong guru kemandirian guru di bidang literasi.

5. PERSANTUNAN

Penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada pengelola Magister Psikologi Sains UMS yang telah mendorong kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang diambil dari mata kuliah isu-isu kontemporer psikologi klinis. Terima kasih juga kepada pihak sekolah MI se-Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo yang telah berpartisipasi dalam pengabdian ini. Terima kasih pula kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam pengabdian pada masyarakat ini.

REFERENSI

- Adriani, A., Dilla, S., & Iba, L. (2021). Pengelolaan Perpustakaan Digital Pada Perpustakaan SMA Negeri 4 Kendari. *Jurnal Literasi Perpustakaan Dan Informasi: Jurnal Penelitian Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.52423/jlpi.v1i1.16175>
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2021). Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 5(01), 1. <https://doi.org/10.25124/ijait.v5i01.3317>
- Andriana, L. (2015). *Implementasi Sistem Manajemen Mutu ISO 9001: 2008 Pada Pengadaan Koleksi di Perpustakaan SMP-SMA Global Mandiri*. http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29389%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29389/1/LANA_ANDRIANA-FAH.pdf
- Ayu Megawaty, D., Alita, D., & Sukma Dewi, P. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi Administrasi Perpustakaan. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 121–127. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>

- Bestari, M. P., & Hakiki, M. H. (2018). Peningkatan Literasi Sekolah Guru dan Siswa melalui Pengabdian Kepada Masyarakat Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 2(1), 137. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v2i1.137-148>
- Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). Digital Library : Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4487–4496.
- Faisal, M., & Ida. (2021). Smp It Yaabunayya Fathul Khaer Makassar. *Aptekmas*, 4(4), 8–11. <http://dx.doi.org/10.36257/apts.vxixpp8-11>
- Ilmi, B., Andajani, K., & Safii, M. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SDN Watukosek Kabupaten Pasuruan. *Ilmu Perpustakaan & Informasi (JIPI)*, 1(2), 171–180.
- Irfan, M., Tatat, H., Mubiar, H., Anggi, A., Prawiyogi, G., Fauzan, A., Studi, P., & Dasar, P. (2019). IMPROVING DIGITAL LIBRARY LITERATION THROUGH HIGHER ORDER THINKING SKILLS LEARNING in ELEMENTARY SCHOOL. *Libray and Information*, 9(1), p. <https://doi.org/10.17509/edulib.v9i1.15566>
- Ladan Haruna, B., & Madu, A. U., A. (2020). COVID-19 Pandemic and Social Media News in Nigeria. *The Role of Libraries and Library Associations in Information Dissemination*, 7(2), 9. https://www.researchgate.net/profile/Augustine-Madu/publication/341575045_COVID-19_Pandemic_and_Social_Media_News_in_Nigeria_The_Role_of_Libraries_and_Library_Associations_in_Information_Dissemination/links/5ec7cd17a6fdcc90d68d4028/COVID-19-Pandemic-and-S
- Lisnaini. (2017). Pemanfaatan Perpustakaan Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar di Badan Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG]. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. <http://www.albayan.ae>
- Mahardhani, A. J., Diana, I., Aji, A. P., Nurcahyani, M. U., Ahmad, M. A., & Ruqoiyati, Y. (2021). Aktualisasi Sistem Perpustakaan Digital Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sdn Jatimulyo 02 Kota Malang Actualization of the Digital Library System To Improve Literacy of Students in Sdn Jatimulyo 02 Malang City. *Jurnal Publis*, 5(2), 16–25.
- Novian, R. M., & Harahap, N. (2022). Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Masa Pandemi COVID-19 di SMA Negeri 3 Batam. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 7(1), 93. <https://doi.org/10.30829/jipi.v7i1.8765>
- Nurajizah, S. (2019). Implementasi E-CRM berbasis Web pada Perpustakaan Digital Sekolah Gema Nurani. *Sisfotenika*, 9(1), 82. <https://doi.org/10.30700/jst.v9i1.425>
- Purwadi, Maya, W. R., Saniman, Elfitriani, & Yakub, S. (2021). Digitalisasi Data Perpustakaan Dalam Proses Peminjaman dan Pengembalian Buku pada Perpustakaan Sekolah Islam ‘Uluwwul Himmah Medan. *Abdimas Iptek*, 1(1), 57–61. <https://doi.org/10.53513/abdi.v1i1.3359>
- Rahmawati, N. A. (2017). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pelayanan Sumber Informasi di Perpustakaan. *Libria*, 9(2), 125–132. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/libria/article/view/2390>
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Mega, E. D., Virgilia, A., & Akbar, A. (2022). Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.59458/jwl.v2i2.38>
- Suryani, D., Hamidah, S. A., Liana, V., Abdullah, A., Ilyas, M. Z., Catio, M., & Ruknan, R. (2021). Program Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia Dalam Pemanfaatan Perpustakaan Digital Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Nurul Amal. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v4i1.13180>