

Utilization SliMS as Instructional Media to Improve Student Skills in the Management of School Library

Syunu Trihantoyo

Educational Management Departmen FIP Unesa (syunutrihantoyo@unesa.ac.id)

Moh. Syahidul Haq

Educational Management Departmen FIP Unesa (haki.kediri@gmail.com)

ABSTRACT

The demands of technological developments require adjustments in the progressive increase student competence. In the course of Computerized Library, adjustments are made to provide SliMS's materials for students in the digital library management. This article was written based on the idea of teaching experience in the subject Computerized Library at the Department of Educational Management FIP Unesa as an effort to provide compliance solutions declare: competence of graduates in the working world needs. The completeness of the features in SliMS's application make students more motivated to produce their creation of library management innovatively and creatively. Utilization SliMS in improving student skills starting from field observation studies, installation software, explanations of material, develop new features, and assessment of students's work.

Keywords: SliMS, Instructional Media, Library Management

A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi dewasa ini menuntut pemenuhan kebutuhan tenaga kerja yang menguasai komputer serta aplikasinya. Perguruan tinggi merupakan salah satu wadah guna menyiapkan lulusan yang dituntut untuk adaptif terhadap kebutuhan dunia kerja tersebut. Konsep tersebut pada dasarnya telah didengungkan oleh Mendiknas Prof. Dr. Ing Wardiman Djojonegoro pada masa orde baru tentang *link and match*. *Link and match* merupakan langkah untuk mendekatkan antara kompetensi lulusan dan kebutuhan dunia kerja. Konsep ini sangat relevan diterapkan sampai dengan saat ini.

Implementasi dalam menjawab kemajuan teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran salah satunya berupa penerapan SLIM dalam pengelolaan perpustakaan sekolah. Perpustakaan sebagai gudang ilmu dituntut untuk memberikan pelayanan yang prima, baik dalam sistem yang berfungsi secara otomatis, keramahan pelayanan, serta tata kelola yang efektif dan efisien. Harapan-harapan tersebut belum sepenuhnya dijumpai dalam perpustakaan sekolah. Saat ini masih banyak ditemui perpustakaan sekolah baik pada level pendidikan dasar maupun menengah yang menggunakan sistem konvensional. Banyak hal yang mempengaruhi kendala dalam pengelolaan perpustakaan sekolah saat ini, baik permasalahan struktural maupun permasalahan teknis. Permasalahan struktural berkaitan dengan stakeholder yang berkepentingan terselenggaranya perpustakaan sekolah, baik kepala

sekolah, petugas perpustakaan sekolah, guru, maupun komite dan orang tua siswa. Dimana pengelolaan perpustakaan sekolah belum memperoleh perhatian yang besar. Terlebih kesadaran akan pentingnya fungsi perpustakaan sekolah belum dipahami dengan baik. Permasalahan lain adalah masalah teknis. Dalam hal ini kendala yang sering dihadapi sekolah diantaranya tenaga, dana, dan sarana prasarana yang mendukung.

Khasawneh (2015) penelitiannya tentang faktor yang mempengaruhi pemanfaatan e-learning dalam perpektif pegawai menunjukkan bahwa *“that self-efficacy (SE), and facilitating condition (FC) have positively affected the Behavioral Intention (BI) to use ICT in the higher educational system among academic staff”*. Dapat tarik kesimpulan bahwa *self-efficacy* merupakan faktor individu dan *facilitating condition* adalah faktor teknis. Dimana dalam lingkungan sekolah perlu ditumbuhkan *self-efficacy* dan *facilitating condition*. Kehadiran lulusan khususnya jurusan manajemen pendidikan dalam lembaga pendidikan/ sekolah akan mampu mereduksi permasalahan serta mengoptimalkan faktor pendukung yang mampu mendorong penggunaan e-learning. Terlebih dunia kerja lulusan manajemen pendidikan salah satunya sebagai pengelola lembaga pendidikan.

Tantangan bagi mahasiswa manajemen pendidikan FIP Unesa salah satunya adalah mampu mendorong terwujudnya otomatisasi pengelolaan perpustakaan sekolah. Untuk itu jurusan manajemen pendidikan memberikan materi tentang SliMS sebagai pemenuhan keterampilan pengelolaan perpustakaan sekolah bagi mahasiswa pada Matakuliah Komputerisasi Perpustakaan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendekatkan teknologi informasi dan komputer kepada mahasiswa sebagai langkah awal dalam menyiapkan lulusan yang kompetitif di dunia kerja. Dengan adanya SliMS sebagai media pembelajaran akan mampu memberikan keterampilan bagi mahasiswa sehingga mampu diaplikasikan serta menjawab tuntutan dunia kerja. Pembelajaran yang didesain dengan me-elaborasi konsep e-learning ini juga mampu menumbuhkan motivasi mahasiswa. Hal ini selaras dengan Harandi (2015), dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *“significant relationship between e-learning and students' motivation so, students are more likely to be more motivated when applying e-learning”*. Tentu dampak yang mengikuti dari adanya motivasi mahasiswa yang tinggi akan meningkatkan pula pemahaman mahasiswa terkait materi SliMS. Sehingga kompetensi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan akan tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.

Dalam penulisan artikel ini dimaksudkan untuk memberikan gagasan/ ide dalam pemenuhan kompetensi lulusan yang menguasai teori pengelolaan perpustakaan serta keterampilan dalam praktik yang diaplikasikan melalui SliMS. Untuk memenuhi kompetensi lulusan tersebut perlu adanya sinkronisasi antara learning outcome dengan materi yang diberikan dalam matakuliah komputersasi perpustakaan. Komposisi materi juga harus sesuai antara teori dan praktik.

SliMS yang merupakan Open Source Software dari otomasi perpustakaan yang dibangun menggunakan PHP dan MySQL. SliMS yang memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan seluruh kegiatan di dalam perpustakaan sekolah secara digital. Perpustakaan digital adalah sebuah system yang memiliki beragam layanan dan obyek informasi yang mendukung akses obyek informasi tersebut melalui perangkat digital. Layanan ini diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi di dalam koleksi obyek informasi seperti dokumen, gambar dan database dalam format digital dengan cepat, tepat, dan akurat.

B. METODE

Penulisan artikel ini merupakan hasil pemikiran sebagai upaya memberikan solusi pemenuhan kompetensi lulusan dalam menjawab kebutuhan dunia kerja khususnya dalam bidang pengelolaan perpustakaan berbasis SliMS. Kegiatan ini diawali dengan mengidentifikasi kesenjangan yang dihadapi dalam pemenuhan tuntutan dunia kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Dari pengalaman penulis dalam mengampu matakuliah Komputersasi Perpustakaan di Jurusan Manajemen Pendidikan FIP Unesa yang selanjutnya menginspirasi untuk menggunakan media pembelajaran dengan open source system.

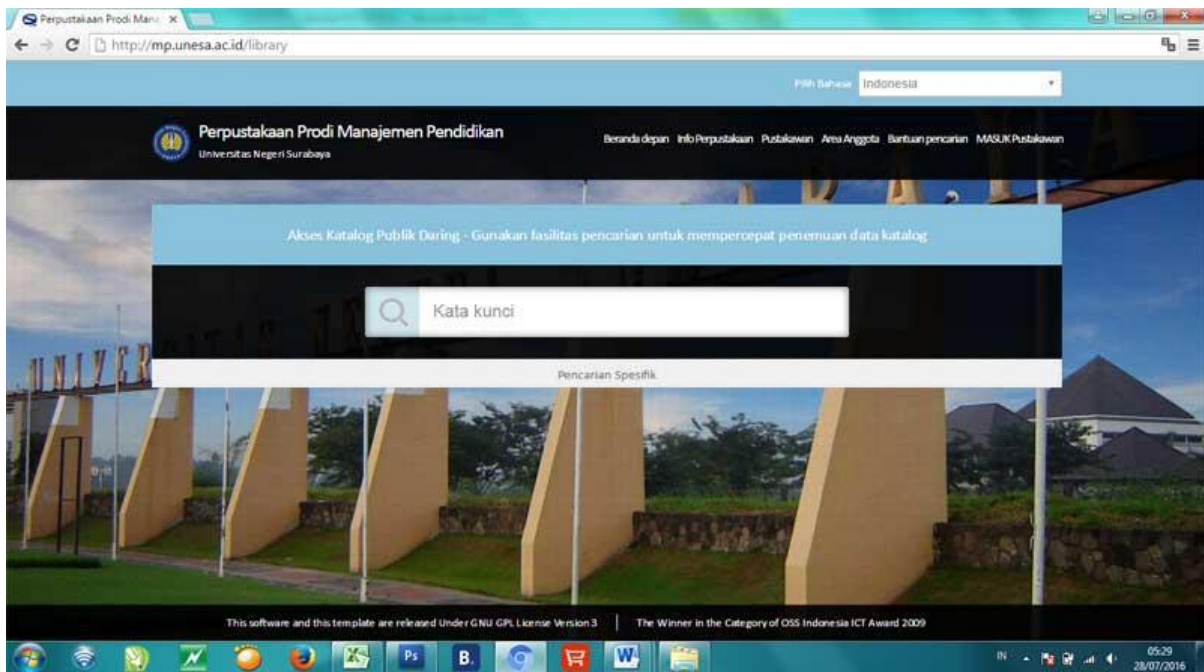
Sumber referensi yang digunakan dari pengalaman penulis sebagai pengampu matakuliah, artikel yang relevan, hasil penelitian terdahulu, serta teori yang didapatkan dari buku teks. Bagian terpenting dalam penulisan artikel hasil gagasan ini adalah pendapat dan pendirian penulis terkait pemanfaatan SLIM sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah pada Matakuliah Komputersasi Perpustakaan Jurusan Manajemen Pendidikan Unesa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi yang pesat menawarkan peluang sangat besar untuk menunjang kelancaran pelaksanaan pekerjaan/ tugas. Kemajuan perpustakaan sekolah saat ini diukur dengan penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan pelayanan perpustakaan. Pengelola perpustakaan berusaha memanfaatkan kehadiran teknologi informasi yang dirasakan memberikan kemudahan dan kecepatan. Trend saat ini adalah aplikasi berbasis website yang banyak digunakan oleh masyarakat. Beberapa keuntungan yang didapatkan dari aplikasi berbasis website antara lain; 1) dapat diakses dari mana saja menggunakan intranet maupun internet; 2) multi platform artinya dapat digunakan pada sistem operasi apapun karena hanya membutuhkan browser untuk membukanya; 3) hanya membutuhkan browser (mozilla, google chrome, internet explorer, dan browser lainnya).

D. Aplikasi SliMS (Senayan Library Management System)

Pengelola perpustakaan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi untuk mendukung pengelolaan koleksi perpustakaan. Salah satu contoh konkretnya yaitu perpustakaan menggunakan aplikasi SliMS (Senayan Library Management System). Menurut Azizah (2013:2) SliMS merupakan software Open Souce berbasis website merupakan solusi untuk meningkatkan layanan perpustakaan sekolah. SliMS banyak digunakan oleh lembaga pendidikan dalam mengelola perpustakaan. SliMS pertama kali dikembangkan dan digunakan oleh Perpustakaan Kementerian Pendidikan Nasional, Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat, Kementerian Pendidikan Nasional. Aplikasi SliMS dibangun dengan menggunakan PHP, basis data MySQL. Pada tahun 2009, SliMS mendapat penghargaan tingkat pertama dalam ajang INAICTA 2009 untuk kategori open source. Berikut ini tampilan dari SliMS dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



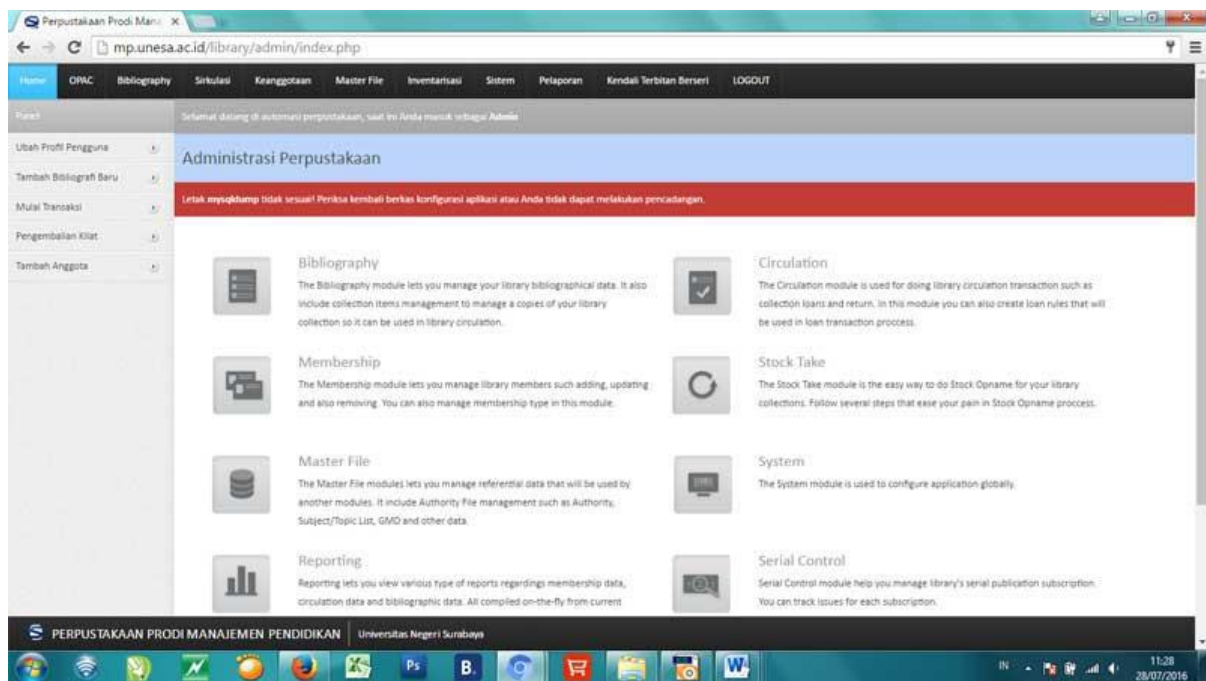
Gambar 1 Tampilan halaman utama *Senayan Library Management System*

Dengan fitur-fitur yang lengkap dan masih dikembangkan sampai saat ini SLiMS banyak digunakan oleh lembaga pendidikan. Berikut ini beberapa fitur SLiMS (Aris, 2015:1):

- 1) Online Public Access Catalog (OPAC) dengan pembuatan thumbnail yang di-generate on-the-fly. Thumbnail berguna untuk menampilkan cover buku. Mode penelusuran tersedia untuk yang sederhana (Simple Search) dan tingkat lanjut (Advanced Search);
- 2) Detail record juga tersedia format XML (Extensible Markup Language) untuk kebutuhan web service;
- 3) Manajemen data bibliografi yang efisien meminimalisasi redundansi data;
- 4) Manajemen masterfile untuk data referensial seperti GMD (General Material Designation), Tipe Koleksi, Penerbit, Pengarang, Lokasi, Supplier, dan lain-lain;
- 5) Sirkulasi dengan fitur: Transaksi peminjaman dan pengembalian, Reservasi koleksi, Aturan peminjaman yang fleksibel;
- 6) Manajemen keanggotaan;
- 7) Inventarisasi koleksi (stocktaking);
- 8) Laporan dan Statistik;
- 9) Senayan mendukung beragam format bahasa termasuk selain latin;
- 10) Modul sistem dengan fitur: Konfigurasi sistem global, Manajemen modul, Manajemen User (Staf Perpustakaan) dan grup, Pengaturan hari libur, Pembuatan barcode otomatis, Utilitas untuk backup;
- 11) Union Catalog Server.

Kompleksitas fitur yang dimiliki dalam aplikasi SLiMS dapat memberikan wawasan yang lengkap bagi pengguna (mahasiswa). Dari fitur yang terlihat di atas menunjukkan bahwa proses sirkulasi bahan pustaka yang ada di perpustakaan yang biasanya dilakukan secara manual serta dicatat secara manual. Dengan adanya fitur di SLiMS dapat dirubah

menjadi berbasis database. Dimana setiap aktifitas sirkulasi buku tercatat secara otomatis oleh sistem yang telah diaplikasikan dalam SliMS. Perubahan ini sangat dibutuhkan bagi pengelola perpustakaan, utamanya dalam hal ini diberikan kepada mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan sebagai subjek dalam pembelajaran. Untuk lebih mendalami mengenai fitur yang ada di SliMS, berikut ini tampilan panel admin yang diaplikasikan dalam matakuliah Komputerisasi Perpustakaan.



Gambar 2 Tampilan panel admin pada *Senayan Library Management System*

Banyak kelebihan yang diberikan oleh aplikasi SliMS menurut Azwar (2016:9) yaitu:

- 1) Memenuhi kebutuhan sistem dan manajemen administrasi di perpustakaan yang meliputi, layanan OPAC, manajemen bibliografi, manajemen keanggotaan, manajemen sirkulasi, manajemen inventarisasi koleksi, manajemen pelaporan;
- 2) Mendukung sistem barcoding;
- 3) Memenuhi kebutuhan katalogisasi dari berbagai jenis GMD dan jenis koleksi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan;
- 4) Memenuhi kebutuhan konten digital dengan berbagai format;
- 5) Menampilkan konten digital seperti ebook, video, audio, dan berbagai format lainnya;
- 6) SliMS merupakan aplikasi berbasis web;
- 7) Instalasinya mudah;
- 8) Support akses dengan Smartphone;
- 9) Pengaturan hak akses sesuai kebutuhan.

E. Penggunaan SliMS dalam Matakuliah Komputerisasi Perpustakaan

Dengan banyak kelebihan yang telah dimiliki SliMS merupakan software yang akan digunakan dalam perkuliahan Komputerisasi Perpustakaan. Dalam matakuliah komputerisasi perpustakaan mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mengaplikasikan system informasi dan komputerisasi dalam manajemen perpustakaan sekolah. Dengan harapan mahasiswa mempunyai ketrampilan mengelola perpustakaan sekolah berbasis teknologi Informasi. Berikut ini ketrampilan yang harus dimiliki mahasiswa dalam mengelola perpustakaan sekolah berbasis teknologi informasi 1) Instalasi SliMS; 2) Katalogisasi; 3) Menambah dan menghapus Anggota; 4) Sirkulasi meliputi Peminjaman dan Pengembalian; 5) Pelaporan perpustakaan.

Dalam mengoptimalkan keterampilan mahasiswa mengikuti matakuliah Komputerisasi Perpustakaan perlu dikuatkan paradigma terhadap teknologi komputer. Persepsi pendidik (guru) dalam menggunakan teknologi komputer dikategorikan dalam tiga area, yaitu *the computer as tutor; the computer as neutral tool; and the computer as cognitive tool* (Somekh and Davis, 2005). Dimana pada masing-masing area tersebut dibedakan berdasarkan kompetensi guru dalam memahami teknologi komputer. Dimana pendidik (guru) dapat menggunakan teknologi komputer secara maksimal, sehingga teknologi komputer difungsikan sebagai *cognitive tool*.

Pendapat di atas juga diaplikasikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada matakuliah Komputerisasi perpustakaan. Dimana guru dianalogikan sebagai mahasiswa, pengguna teknologi komputer harus bisa memadukan antara *computer as tutordan computer as neutral tool* sehingga akan terbentuk *computer as cognitive tool*. Jika kompetensi pemahaman mahasiswa sudah pada tingkat *computer as cognitive tool* akan dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia di SliMS secara optimal.

F. Model Pembelajaran Komputerisasi Perpustakaan

Model pembelajaran yang dilakukan dengan me-elaborasi dari penelitian Triyono (2015) terkait model desain pembelajaran e-learning yang menunjukkan bahwa "*design appropriate instructional with vocational e-learning is a model of instructional design that has four main aspects, namely aspects of needs analysis, selection and order of competence, learning development, and evaluation of learning*". Desain pembelajaran tersebut diyakini

efektif untuk dilakukan pada materi yang berkaitan dengan konteks e-learning, demikian halnya dalam pembelajaran di matakuliah Komputerisasi Perpustakaan.

Sebelum mempelajari SliMS sebagai aplikasi pengelolaan perpustakaan sekolah, mahasiswa melakukan studi lapangan pada 2 lembaga yang memiliki perpustakaan berbeda dari segi kualitas pelayanannya. Kualitas pelayanan perpustakaan dalam hal ini adalah perpustakaan yang belum memanfaatkan teknologi informasi dengan perpustakaan yang sudah memanfaatkan teknologi informasi dalam melayani anggotanya. Sehingga mahasiswa mempunyai gambaran dan melakukan analisis terhadap perbedaan tersebut. Dimana dari kegiatan ini akan muncul analisis kesenjangan yang akan bermuara pada analisis kebutuhan yang dilakukan mahasiswa.

Setelah melakukan studi lapangan, mahasiswa sudah mempunyai gambaran mengenai pengelolaan dan pelayanan perpustakaan secara nyata dan siap melakukan instalasi software SliMS. Dalam hal ini dibutuhkan ketekunan dalam menghadapi mahasiswa, karena ini merupakan hal baru bagi mereka yang belum pernah diajarkan. Tingkat antusias mahasiswa sangat tinggi terlihat dari banyaknya mahasiswa yang bertanya. Proses instalasi merupakan tahapan yang paling sulit karena spesifikasi laptop dari mahasiswa berbeda-beda sehingga ada beberapa laptop yang tidak support dengan aplikasi yang di instal.

Setelah tahapan instalasi selesai selanjutnya dosen pengampu matakuliah memberikan penjelasan seputar SliMS *step by step* agar mahasiswa dapat mengikuti jalannya praktikum. Sebelum menggunakan aplikasi SliMS ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan disiapkan antara lain:

1. Jenis tipe koleksi yang ada di perpustakaan

Setiap perpustakaan memiliki tipe koleksi yang berbeda dengan perpustakaan lain, tipe koleksi yang dimaksud disini adalah pengelompokkan koleksi berdasarkan kategori.

2. Jenis/tipe keanggotaan yang ada di perpustakaan

Setiap perpustakaan memiliki tipe keanggotaan yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristiknya. Jika kita merancang perpustakaan sekolah maka tipe keanggotaannya hanya terdiri dari siswa, tenaga administrasi sekolah dan guru.

3. Aturan peminjaman yang ada di perpustakaan

Dasar menentukan aturan peminjaman di perpustakaan adalah tipe anggota yang telah dibuat. Dalam hal ini tipe anggota perpustakaan diperbolehkan meminjam berapa

exemplar, berapa waktu yang diberikan untuk peminjaman, berapa denda keterlambatan pengembalian pinjaman.

4. Kelompok dan pengguna aplikasi.

Dalam aplikasi SliMS dapat digunakan Multi User. Dalam hal ini pengelola perpustakaan dapat menambahkan beberapa staf perpustakaan sesuai kebutuhan. Pembagian kelompok yang di maksud di dalam aplikasi ini adalah kelompok kerja yang sesuai dengan job dskripsi masing-masing staf.

Tahapan selanjutnya adalah mahasiswa mencoba aplikasi SliMS yang telah di instal pada laptop masing-masing di bimbing oleh dosen pengampu matakuliah. Dalam hal ini mahasiswa belajar memasukkan buku kedalam aplikasi, menambah anggota, melakukan sirkulasi dan melakukan pelaporan dengan bahan pustaka yang tersedia di ruang baca jurusan Manajemen Pendidikan. Mahasiswa di tuntut untuk mengelola miniatur perpustakaan sekolah sehingga terbiasa mengelola perpustakaan berbasis teknologi informasi. Kegiatan mengaplikasikan fitur SliMS merupakan bentuk dari *selection and order of competence* serta *learning development* bagi mahasiswa. Dimana mahasiswa dapat berkreasi mengembakan fitur yang ada sesuai dengan kereatifitas dan inovasi yang dilakukan. Pada tahap akhir, dosen melakukan penilaian pembelajaran. Penilaian dilakukan pada kelengkapan fitur yang disajikan dalam aplikasi SliMS yang telah dibuat oleh mahasiswa. Semakin kompleks fitur yang disajikan maka akan semakin maksimal nilai yang diperoleh.

Ketrampilan pengelolaan perpustakaan berbasis teknologi informasi saat ini sangat dibutuhkan oleh lembaga pendidikan. Banyak perpustakaan yang membutuhkan tenaga terampil dalam bidang pengelolaan perpustakaan. Dengan matakuliah Komputersasi Perpustakaan mahasiswa diharapkan mampu dan menguasai ketrampilan dalam bidang manajemen perpustakaan sebagai modal untuk memasuki dunia kerja.

G. PENUTUP

1. Simpulan

Pemanfaatan SliMS sebagai media pembelajaran merupakan bentuk pengenalan teknologi informasi kepada mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan agar lebih dekat dengan teknologi komputer. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mahasiswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi komputersasi perpustakaan. Dimana mahasiswa

diharapkan mampu menjawab permasalahan serta tuntutan dunia kerja yang erat dengan teknologi komputer. Dengan penggunaan SliMS akan mampu menghidupkan perpustakaan sekolah dengan sistem digital, lebih nyaman, serta tata kelola yang efektif dan efisien.

Kegiatan mahasiswa di perkuliahan dalam pemanfaatan SliMS diawali dengan studi pendahuluan dilapangan untuk mengetahui penerapan SliMS dalam pengelolaan perpustakaan sekolah. Selanjutnya mahasiswa melakukan instalasi software SliMS pada laptop masing-masing. Kemudian mahasiswa diberikan pemahaman materi secara tuntas guna menunjang hasil observasi dan praktik instalasi yang telah dilakukan. Langkah berikutnya, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktik penggunaan SliMS dengan mengoptimalkan fitur yang ada. Mahasiswa menggunakan ruang baca jurusan manajemen pendidikan sebagai laboratoriumnya. Dari kegiatan tersebut akan muncul diskusi serta tanya jawab yang interaktif baik antara dosen dan mahasiswa, maupun mahasiswa dengan mahasiswa.

2. Saran

SliMS merupakan software yang digunakan untuk pengelolaan perpustakaan secara digital. Untuk itu perlu ketekunan mahasiswa dalam mengasah keterampilannya, khususnya penggunaan teknologi komputer. Hal ini dikarenakan jumlah SKS dalam matakuliah Komputersasi Perpustakaan hanya 4 SKS. Tentu waktu yang sangat kurang jika mahasiswa hanya mendalami teori dan praktik hanya di ruang perkuliahan saja. Mahasiswa perlu mendalami secara mandiri dan dapat disinkronisasikan dalam menunjang perkuliahan lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris. 2015. *Otomatisasi Perpustakaan menggunakan SliMS: UPT Perpustakaan UNY*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azizah. 2013. *Pembuatan OPAC dengan Aplikasi Senayan*. (online), <http://wacanapustaka.blogspot.co.id/>, diakses tanggal 17 Juli 2016.
- Harandi, Safiyeh Rajae. 2015. Effects of e-learning on students' motivation. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, (Online), 181 (2015): 423–430, (<http://www.sciencedirect.com>), diakses 29 Juli 2016.

- Khasawneh, Mohammad. 2015. Factors Influence e-Learning Utilization in Jordanian Universities-Academic Staff Perspectives. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, (Online), 210 (2015): 170–180, (<http://www.sciencedirect.com>), diakses 29 Juli 2016.
- Somekh, Bridget and Davis, Niki. 2005. *Using Information Technology Effectively in Teaching and Learning*. London: Routledge.
- Triyono, M. Bruri. 2015. The Indicators of Instructional Design for E- learning in Indonesian Vocational High Schools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, (Online), 204 (2015): 54–61, (<http://www.sciencedirect.com>), diakses 29 Juli 2016.