

**PENTINGNYA PERPUSTAKAAN MAYA GUNA MENDUKUNG
KEBERHASILAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN**

***THE IMPORTANCE OF VIRTUAL LIBRARY IN SUPPORTING THE
SUCCESS OF TEACHING AND LEARNING PROCESS IN SENIOR
VOCATIONAL SCHOOL***

Darwis Sembiring
Program Studi Perpustakaan dan Informasi
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
Email : *darwis.sembiring@gmail.com*

Abstract

Learning process at schools today experiences a significant change. Students bearing the role as a n object have changed into a subject of learning. A teaching paradigm as previously practiced should now be changed into a learning paradigm. This phenomenon brings with it a change in paradigm and thus leads to the shifting of role from pupils to learners. Consequently, learners should make every effort to actively adopt a learning style of independence in that making use of various kinds of information mostly by themselves takes place. In this sense, library serves to be a learning facility giving support to the learning process. Therefore, library functions should also be changed significantly: from providing supportive services to a partner. The change in a role played by library makes it possible for the services given through a virtual library to develop its importance. Part of the reason is that there works newness in sharing facilities, efficiency, and accessible any time. The existence of a virtual library proves to be effective because vocational school students in average are familiar with information technology. Activities worth doing in the process of learning include online discussion on a case involving several vocational schools, discussion on a case or an interesting topic with a teacher in a forum, doing tasks from which materials are generated from a Web-based virtual library, any extra-curricular activities having to do with learning, and holding events on education relating to web-based virtual library. In running the services of the virtual library, collaboration with SMK (Sekolah Menengah Kejuruan -Vocational Schools), ICT Centers, PPPTK/LPMP, Certification Institution, conventional libraries, and industries/business world is expected.

Key words: *learning, virtual lilbrary, Sekolah Menengah Kejuruan
(SMK – Vocational Schools)*

Abstrak

Proses pembelajaran di sekolah kini mengalami perubahan yang signifikan. Murid-murid selama ini diposisikan sebagai objek kini berubah menjadi subjek. Paradigma mengajar (*teaching*) yang pada masa lalu hendaknya diubah menjadi paradigma belajar (*learning*). Dengan adanya perubahan paradigma itu maka seyogianya peserta didik tidak lagi disebut siswa (*pupil*) tetapi pembelajar (*learner*). Konsekuensinya adalah pembelajar harus aktif belajar sendiri dengan menggunakan berbagai sumber. Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar yang seharusnya bisa menjadi andalan dalam proses belajar tersebut. Oleh karena itu fungsi perpustakaan pun seharusnya mengalami perubahan yang signifikan ; awalnya didudukkan sebagai penunjang (*supportive services*), kini seyogianya berubah menjadi mitra (*partner*). Adanya perubahan peran perpustakaan tersebut, keberadaan perpustakaan maya tentunya sangat vital, karena mempunyai kelebihan dalam hal kebaruan, fasilitas *sharing*, efisiensi, dan dapat diakses setiap saat. Keberadaan perpustakaan maya diperkirakan sangat efektif karena murid-murid SMK rata-rata akrab dengan teknologi informasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran adalah : diskusi *online* terhadap suatu kasus yang melibatkan beberapa SMK, pembahasan kasus atau topik menarik oleh guru di forum, pengerjaan tugas-tugas yang materinya didapat melalui perpustakaan virtual berbasis web, kegiatan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan pembelajaran, dan mengadakan *event-event* pendidikan tertentu yang berhubungan dengan perpustakaan virtual berbasis web. Dalam pengoperasian perpustakaan maya diharapkan dapat kerja sama dengan SMK-SMK, ICT Centre, PPPPTK/LPMP, Badan Sertifikasi, perpustakaan konvensional, industri/dunia usaha.

Kata kunci : Pembelajaran, Perpustakaan Maya, Sekolah Menengah Kejuruan.

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah banyak tergantung dari penyediaan dan pemanfaatan informasi. Apalagi paradigma belajar kini telah mengalami pergeseran dari murid sebagai obyek menjadi murid sebagai subyek. Guru-guru masa kini tidak bisa lagi menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar yang mengandalkan penguasaan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kemudian ditransfer kepada murid. Dalam hal ini tidak berarti bahwa fungsi guru sebagai penyampai ilmu pengetahuan dihilangkan. Fungsi guru

sebagai penyampai ilmu pengetahuan tetap dipertahankan, tetapi tindakan guru yang perlu dikoreksi adalah bilamana guru selalu menyuapi ilmu kepada murid. Apabila proses seperti ini dipertahankan maka dikhawatirkan ketergantungan murid terhadap guru semakin tinggi. Padahal proses belajar yang baik adalah bilamana murid-murid mengalami sendiri suatu proses pembelajaran atau dengan kata lain perlu kemandirian dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran masa kini, murid-murid harus mengenal dan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang beraneka ragam. Salah satu sumber belajar masa kini

yang perlu dimanfaatkan adalah perpustakaan maya (*virtual library*), yakni pelayanan perpustakaan yang berbasis web (internet). Melalui perpustakaan maya murid-murid dapat mengikuti informasi secara tidak terbatas dan dengan sajian informasi mutakhir sehingga sangat mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar. Bondar (2005 : 24) mengemukakan alasannya perlunya teknologi informasi antara lain :

- ❖ Adanya tuntutan terhadap jumlah dan mutu layanan informasi oleh masyarakat berbasis jaringan *on-line* atau terotomasi maupun internet (*cyber*).
- ❖ Penggunaan koleksi secara bersama (*resource sharing*) dengan perpustakaan lainnya.
- ❖ Efisiensi waktu dan kebutuhan akan ketepatan dan kecepatan layanan dan akses informasi.

Dengan adanya beberapa manfaat di atas sangat jelas bahwa keberadaan perpustakaan maya sangat penting dimanfaatkan untuk memperkaya informasi yang dimiliki oleh murid-murid.

B. PEMBAHASAN

1. Apa itu Perpustakaan Maya?

Perpustakaan maya pada dasarnya adalah perpustakaan yang terdapat pada internet. Jadi perpustakaan maya sebetulnya merupakan pengembangan perpustakaan tradisional atau perpustakaan konvensional. Jadi kalau kita kaitkan dengan tujuan maka dibangunnya perpustakaan maya dimaksudkan untuk melengkapi

perpustakaan tradisional atau konvensional.

Banyak orang salah kaprah dalam mendudukan perpustakaan maya karena diposisikan sebagai pengganti bahkan merupakan pesaing dari perpustakaan tradisional atau konvensional. Perpustakaan maya dengan segala kelebihanannya dalam kecepatan dan keakuratan dalam memperoleh informasi sering dibandingkan dengan perpustakaan tradisional atau konvensional. Karena perpustakaan maya lebih unggul dalam kecepatan dan ketepatan maka banyak orang menganggap perpustakaan tradisional atau konvensional tidak diperlukan lagi. Anggapan seperti ini jelas keliru, karena sebetulnya antara keduanya saling bersinergi sehingga membentuk sebuah kekuatan dalam penyediaan informasi.

2. Kekuatan Perpustakaan Maya dalam Penyajian Informasi

Perkembangan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini demikian cepat. Bahkan karena cepatnya sering juga disebut sebagai lompatan-lompatan. Dalam kasus informasi tertentu perkembangan informasi tidak lagi dalam hitungan hari, tetapi telah berubah dalam hitungan jam. Sebuah pembicara dalam sebuah seminar menyarankan agar informasi mengenai *information communication technology* (ICT) sebaiknya jangan ditulis dalam bentuk buku, tetapi dipublikasikan lewat perpustakaan maya. Alasannya karena waktu yang digunakan dalam proses penerbitan sebuah buku memakan

waktu yang relatif lama, sehingga sering sekali terjadi buku masih dalam proses penerbitan, isinya sudah ketinggalan zaman.

Uraian di atas menggambarkan bahwa kecepatan dalam pemberian informasi merupakan kekuatan perpustakaan maya yang sulit tertandingi. Kalaupun media seperti televisi mampu memberikan informasi mutakhir, tetapi sangat jelas bahwa orientasi isinya lebih banyak diarahkan kepada hiburan. Hal ini sangat berbeda dengan perpustakaan maya yang isinya lebih dominan mengarah kepada informasi ilmiah. Kekuatan seperti ini menyebabkan banyak orang yang berkepentingan terhadap informasi ilmiah yang sifatnya *up to date* lebih mengandalkan perpustakaan maya ketimbang buku-buku.

Kekuatan *kedua* perpustakaan maya adalah terbukanya kemungkinan mempunyai informasi secara tidak terbatas mengingat adanya fasilitas *sharing*. Justru di sinilah kekuatan yang sebenarnya, karena perpustakaan maya tanpa *sharing* sebetulnya akan sulit berbuat banyak.

Kekuatan *ketiga* adalah dapat diakses setiap saat sepanjang ada jaringan internet. Kemudahan seperti ini tentunya sangat menguntungkan bagi proses belajar-mengajar karena siswa dapat memilih waktu yang ia sukai dalam belajar. Keleluasaan seperti ini tentunya tidak dapat kita peroleh melalui perpustakaan tradisional atau konvensional.

Kekuatan *keempat* adalah penambahan isi (*content*) perpustakaan maya sangat mudah sehingga apabila administrator ingin memodifikasi,

menghapus, atau menambah informasi sangat mudah. Kaitannya dengan proses belajar-mengajar adalah isi perpustakaan digital dapat disesuaikan dengan cepat sesuai dengan kebutuhan proses belajar-mengajar.

3. Eksistensi Perpustakaan Maya dalam Proses Belajar-Mengajar

Natadjudena (2006) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang mengalami perubahan dalam praktik pendidikan sehingga secara otomatis akan mengakibatkan pergeseran peran perpustakaan (termasuk perpustakaan maya). *Pertama*, perubahan pendekatan proses belajar-mengajar secara tradisional ke arah yang lebih modern yang melibatkan multimedia dan komunikasi elektronik. Dalam proses pembelajaran secara modern, pencarian jawaban suatu persoalan misalnya tidak cukup hanya dari satu sumber saja, tetapi lebih mengedepankan proses penggunaan aneka ragam sumber belajar. Proses pembelajaran seperti ini tentunya sangat jarang kita temui di masa lalu, karena pada dasarnya guru diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi. Makin banyak guru memberikan informasi diartikan semakin baik,

Kedua, adanya perubahan landasan filosofis sehingga berpengaruh terhadap pedagogi : (a) pembelajaran yang berpusat kepada guru berubah menjadi berpusat pada murid ; (b) dari pembelajaran berdasarkan bahan ajar berubah menjadi pembelajaran berdasarkan sumber belajar ; dan (c) dari penilaian

sumatif produk berubah menjadi penilaian formatif proses.

Kelemahan-kelemahan dalam proses belajar-mengajar yang sudah berjalan bertahun-tahun tanpa kita sadari telah membentuk betapa tingkat kreativitas masyarakat kita sebagai produk pendidikan demikian rendah. Kita lebih suka meniru karya orang lain ketimbang berkreasi dengan menggunakan otak. Hal ini tentunya sangat berkaitan dengan proses belajar-mengajar di sekolah yang cenderung menyuapi informasi ketimbang memotivasi murid mencari informasi. Guru-guru kita lebih senang memberikan kepada murid ketimbang memotivasinya untuk memancing.

Sehubungan dengan adanya berbagai kondisi yang tidak menguntungkan dalam proses pembelajaran maka Indra Jati Sidi (2001 : 25) menyarankan agar mengubah paradigma *teaching* (mengajar) menjadi *learning* (belajar). Dengan perubahan ini proses pendidikan menjadi "proses bagaimana belajar bersama antara guru dan peserta didik". Guru dalam konteks ini juga termasuk dalam proses belajar. Sehingga lingkungan sekolah, meminjam istilahnya Ivan Illich menjadi *learning society* (masyarakat belajar). Dalam paradigma ini, peserta didik tidak lagi disebut sebagai *pupil* (siswa), tetapi *learner* (yang belajar).

Dengan berubahnya paradigma belajar tersebut maka secara otomatis akan mengalami peran perpustakaan maya dalam proses pembelajaran. Perpustakaan yang pada awalnya didudukkan hanya sebagai penunjang (*supportive services*) dalam proses

pembelajaran, kini telah berubah menjadi **mitra**.

Perubahan peran tersebut tentunya akan membawa konsekuensi tersendiri dimana perpustakaan maya sebagai sumber belajar harus diposisikan sejajar dengan sumber belajar lainnya, seperti bengkel dan laboratorium. Adanya perhatian seperti ini tentunya bukan hal yang luar biasa, karena sebetulnya jauh hari sebelum munculnya paradigma baru perpustakaan sudah dijuluki sebagai *centre of education*.

Sebagai sebuah mitra dalam proses belajar belajar-mengajar tentunya harus ada kerja sama antara pengelola perpustakaan maya dengan guru-guru. Kerja sama yang dimaksudkan di sini adalah menyangkut kerja sama dalam penetapan strategi dan metoda pembelajaran. Pihak pengelola perpustakaan maya dan guru-guru secara bersama harus mampu merancang sebuah strategi dan metoda pembelajaran yang dapat memberikan motivasi untuk menggunakan perpustakaan maya. Tanpa ada strategi dan metoda yang tepat maka dikhawatirkan antara pengelola perpustakaan maya dan guru-guru akan berjalan sendiri. Dampaknya tentu saja perpustakaan maya yang telah dipersiapkan dengan baik justru tidak pernah dimanfaatkan sebagai sumber dalam proses pembelajaran.

4. Model Kerja Sama dalam Mengisi Informasi Perpustakaan Maya

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya bahwa kekuatan perpustakaan maya pada dasarnya

terletak pada *sharing* informasi dan kerja sama dalam mengisi materi perpustakaan maya. Dalam mengisi materi perpustakaan maya tidak cukup hanya mengandalkan bahan baku dari perpustakaan tradisional, karena tidak semua materi yang ada dapat dimasukkan ke dalam perpustakaan maya. Terutama bahan pustaka tentunya harus diperhatikan hak ciptanya. Dengan demikian maka isi perpustakaan maya sebaiknya orisinal hasil karya warga sekolah. Hanya masalahnya adalah apabila isi

perpustakaan maya hanya mengandalkan karya-karya warga sekolah maka sudah dapat dipastikan sulit terpenuhi. Kalaupun ada pasti jumlahnya sangat terbatas. Oleh karena itu perpustakaan maya SMK harus bekerja sama dengan *stakeholders* untuk mengisi perpustakaan maya tersebut.

Apabila digambarkan maka model kerja sama dalam mengisi perpustakaan maya SMK adalah sebagai berikut :



Gambar 1 : Model Kerja Sama Perpustakaan Maya SMK

Pendirian perpustakaan maya di SMK idealnya dikelola secara bersama oleh perpustakaan konvensional dan Tim ICT. Perpustakaan konvensional bertugas mengelola isi/editor, sedangkan Tim ICT bertanggung jawab secara teknis pengoperasian dan pemeliharaan perpustakaan maya (administrator).

Dari segi keanggotaan terdiri dari empat jenis (Direktorat Pembinaan SMK, 2007 : 2) :

- ❖ *Viewer* : Pengguna umum (tidak hanya siswa-siswi SMK) yang dapat mengakses dan *download* informasi yang terdapat pada perpustakaan virtual yang berbasis web. Pengguna kategori

viewer juga dapat bergabung dalam forum untuk diskusi dan berkolaborasi.

- ❖ *Publisher* : Pengguna kategori *publisher* memiliki tingkatan level akses di atas *viewer* dapat meng-*upload* materi digital ke dalam perpustakaan virtual berbasis web, memberikan masukan berupa informasi daftar literatur dari koleksi perpustakaan fisik. Materi digital yang di-*upload* harus divalidasi terlebih dahulu oleh editor sebelum diakses oleh umum. Pengguna kategori *publisher* bisa ditunjuk siswa-siswi tertentu dari masing-masing SMK yang tersebar di seluruh Indonesia.
- ❖ *Editor* : Pengguna kategori editor memiliki tingkatan level akses di atas *publisher*, bertanggung jawab untuk melakukan manajemen konten atau isi dari perpustakaan virtual berbasis web keseluruhan, termasuk memvalidasi materi digital sebelum dapat dikonsumsi pengguna umum.
- ❖ *Administrator* : Pengguna kategori administrator memiliki tingkatan level akses di atas editor, bertanggung jawab untuk melakukan manajemen konten dan pengguna dari perpustakaan virtual berbasis web keseluruhan, serta melakukan pengawasan terhadap kinerja dan keamanan sistem.

5. Pemanfaatan Perpustakaan Maya dalam Proses Belajar-Mengajar

Perpustakaan maya seperti halnya jenis sumber belajar lainnya

harus dikondisikan agar dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan murid SMK. Oleh karena itu informasi perpustakaan maya harus sejalan dengan materi yang ada dalam kurikulum. Dalam menentukan isi (*virtual library content*) harus melibatkan berbagai pihak yang terlibat dalam proses belajar-mengajar, seperti guru, waka kurikulum, dan pustakawan. Semua unsur tersebut bermusyawarah untuk menetapkan materi-materi yang diperlukan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah dirancang oleh sekolah.

Setelah materi ditetapkan maka kepala sekolah harus mengkondisikan agar materi tersebut dapat dibuat oleh guru dalam bentuk multi-media atau multi-media interaktif. Maksudnya supaya materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami oleh murid. Hal ini tentu sangat memungkinkan karena diproses melalui komputer. Justru di sinilah salah satu daya tarik perpustakaan maya (komputer) yang justru tidak dimiliki oleh media lain.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka diperlukan upaya-upaya yang mengarah kepada pemanfaatan perpustakaan maya. Berbagai metode pembelajaran digunakan dan dikaitkan dengan materi yang ada dalam perpustakaan maya. Direktorat Pembinaan SMK (2007 : 1) mengemukakan ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan perpustakaan maya :

- ❖ Diskusi *online* terhadap suatu kasus yang melibatkan beberapa SMK.

- ❖ Pembahasan kasus atau topik menarik oleh guru di forum.
- ❖ Tugas-tugas yang materinya didapat melalui perpustakaan virtual berbasis web.
- ❖ Kegiatan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan pengelolaan perpustakaan.
- ❖ Insentif bagi pelajar yang dapat menyumbangkan hasil buah pikirnya berupa hasil penelitian ataupun karya tulis.
- ❖ Mengadakan *event-event* pendidikan tertentu yang berhubungan dengan perpustakaan virtual berbasis web.

Karakteristik perpustakaan maya yang diharapkan adalah perpustakaan maya yang hidup dan dinamis yang benar-benar berinteraksi dengan program-program pembelajaran berdasarkan rancangan guru-guru di SMK. Sebaik apapun perpustakaan maya tidak akan banyak manfaatnya apabila tidak diorganisir dengan baik. Sebagai sebuah sumber belajar maka (Wijaya, dkk., 1992:30) mengatakan bahwa harus dilakukan berbagai identifikasi yang sistematis, pengembangan, pengorganisasian, penggunaan yang maksimal dan pengelolaan prosesnya.

Dalam pengelolaan prosesnya, sangat diharapkan pula bahwa pada jam-jam tertentu ada waktu khusus yang digunakan untuk mengakses perpustakaan maya (*virtual library hours*) dengan bimbingan guru-guru agar proses pembelajaran betul-betul dapat terjadi.. Hal-hal seperti ini tentunya sangat memungkinkan dan dapat dirancang di KTSP-SMK. Dengan diprogramkannya *virtual library hours*

secara otomatis siswa-siswa SMK terkondisikan untuk memanfaatkan perpustakaan maya. Persoalannya kini terletak pada *political will* kepala sekolah dan jajarannya, apakah menganggap eksistensi perpustakaan maya penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar. Persoalan teknis, penyediaan SDM, dan kemanfaatan sebetulnya sudah sangat mendukung. Kita akui bahwa SMK tertentu sudah mulai merintis, tetapi jumlahnya masih relatif kecil. Mudah-mudahan saja SMK-SMK kita lebih banyak lagi tergerak untuk membangun perpustakaan maya guna mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah.

C. Daftar Pustaka

- Bondar, Adin. (2005) "Paradigma Kepustakawanan dalam Akseibilitas Informasi : Perspektif Fungsi, Kompetensi dan Peranan Teknologi Informasi". *Media Pustakawan*.
- Direktorat Pembinaan SMK. (2007). *Pengenalan Teknologi dan Konsep Perpustakaan Digital ; Hubungan Virtual Library Berbasis Web dengan Perpustakaan Fisik Konvensional ; Fitur-fitur dalam Virtual Library Berbasis Web*. Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK.
- Natadjudena, Rachmat (2006). *Perpustakaan Sekolah : Lahan Tidur Pustakawan*. Jakarta : Perpustakaan Nasional.
- Sidi, Indra Djati. (2001). *Menuju Masyarakat Belajar :Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*.

Jakarta : Paramadina dan Logos
Wacana Ilmu.
Wijaya, Cece, Djaja Djadjuri, A. Tabrani
Rusyan. (1992). *Upaya*

*Pembaruan dalam Pendidikan dan
Pengajaran.* Bandung :
Rosdakarya.

— —