

Desain Sitem Edukasi Rumah Baca Berbasis Resource Sharing Dengan Model Web Based Learning Di Desa Lau Gumba Kabupaten Karo

Zulham Sitorus, Eko Hariyanto, Fahmi Kurniawan,

Fakultas Sain Dan Teknologi, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{*1}zulhamsitorus@dosen.pancabudi.ac.id, ²ekohariyanto@dosen.pancabudi.ac.id

^{3*}fahmikurniawan@dosen.pancabudi.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ^{*}zulhamsitorus@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak– Dalam meningkatkan kualitas masyarakat yang berada di Desa Lau Gumba, Kabupaten Karo sebagai salah satu tujuan wisata yang ada di Sumatera Utara, perlu adanya peninjauan lebih mendalam terhadap edukasi Rumah Baca yang berada di Desa Lau Gumba, sehingga dampak dari hasil edukasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam minat baca yang ada di Desa Lau Gumba khususnya di Sekolah SMK Alkaromah, Kabupaten Karo. Untuk mendukung program minat baca tersebut dibutuhkan desain dan analisis yang berbasis Resource Sharing dengan melakukan pendekatan Web Based Learning sebagai model edukasi dengan menggunakan aplikasi web. Rumah Baca yang akan dirancang nantinya dapat menjadi fasilitas bagi masyarakat, siswa-siswa dan anak-anak yang berada di daerah desa tersebut. Rumah Baca yang berada di Desa Lau Gumba kini dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi, tempat berdiskusi, bersosialisasi dan penyuluhan bagi masyarakat sekitar. Pemanfaatan Rumah Baca yang belum merepresentasikan fungsi perpustakaan desa disebabkan oleh keterbatasan kuantitas dan kualitas buku yang menjadi koleksi, kurangnya mainan edukatif serta ketiadaan sukarelawan guru pendamping belajar bagi masyarakat dan anak-anak yang berada di Desa Lau Gumba. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan minat baca masyarakat terhadap rumah baca yang berada di Desa Lau Gumba sebagai edukasi dan informasi berbasis Resource Sharing dengan model Web Based Learnings

Kata Kunci: Resource Sharing; Rumah Baca; Web Based Learning

Abstract–In improving the quality of people in Lau Gumba Village, Karo District as one of the tourist destinations in North Sumatra, a deeper review of the education of the Reading House in Lau Gumba Village is needed, so that the impact of the educational results can increase the ability of the community in reading interests in Lau Gumba Village especially in Alkaromah SMK School, Karo District. To support this read interest program requires Design and analysis based on Resource Sharing by taking the Web Based Learning approach as an educational model using web applications. The Reading House to be designed will later become a facility for the community, students and children who are in the village area. The Reading House in Lau Gumba Village is now used as a place of recreation, a place of discussion, socializing and counseling for the surrounding community. Utilization of Reading Houses that have not represented the functions of village libraries are caused by the limited quantity and quality of books that are collections, the lack of educational toys and the absence of volunteer teacher learning companions for the community and children in Lau Gumba Village. The aim of this research is to increase public reading interest in reading houses in Lau Gumba Village as education and information based on Resource Sharing with the Web Based Learning model

Keywords: Resource Sharing; Reading House; Web Based Learning

1. PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari lembaga pendidikan nonformal, Taman Baca Masyarakat (TBM) hadir sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat. Keberadaan TBM di tengah-tengah masyarakat, khususnya daerah kabupaten dan pedesaan, menjadi salah satu jalan untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan keterampilan bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan ekonomi untuk melanjutkan sekolah [1]. Keberadaan sistem informasi dalam manajemen sebuah instansi membantu dalam pengambilan keputusan, memproses dan menyimpan data perusahaan. Jika dikaitkan kedalam instansi pendidikan, maka sistem informasi juga dapat membantu dalam pengembangan mutu maupun kinerja dari sebuah instansi pendidikan [2]. Wilayah Desa Lau Gumba merupakan wilayah pengabdian masyarakat. Dengan demikian, diharapkan kawasan agrowisata akan memiliki konsep serta arah pengembangan yang jelas. Konsep tersebut hendaknya mengacu pada optimalisasi potensi yang ada dan sekaligus mempertimbangkan aspek keberlanjutan. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan untuk penelitian ini, didapatkan hasil bahwa seringkali masyarakat mengalami kesulitan pada saat mencari buku yang dibutuhkan, dan belum adanya edukasi rumah baca yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Desa Lau Gumba. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi Edukasi Rumah Baca yang berbasis Resource Sharing dengan Model Web Based Learning.

Web Based Learning adalah perangkat lunak/program terintegrasi yang mengotomatisasi sistem administrasi, tracking dan pelaporan pembelajaran secara online. WBL menyediakan pendekatan manajemen terpusat untuk sistem pembelajaran dalam penjadwalan dan pengorganisasian peserta didik, aktivitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar [3]. Sejalan dengan hal tersebut [3] menjelaskan bahwa WBL mewakili lingkungan multiuser dimana pengembang pembelajaran dapat membuat, menyimpan, menggunakan kembali, mengelola dan mengirimkan konten pembelajaran digital dari tempat penyimpanan utama. Sejalan dengan definisi di atas [4] mendefinisikan WBL sebagai aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian pembelajaran secara online.

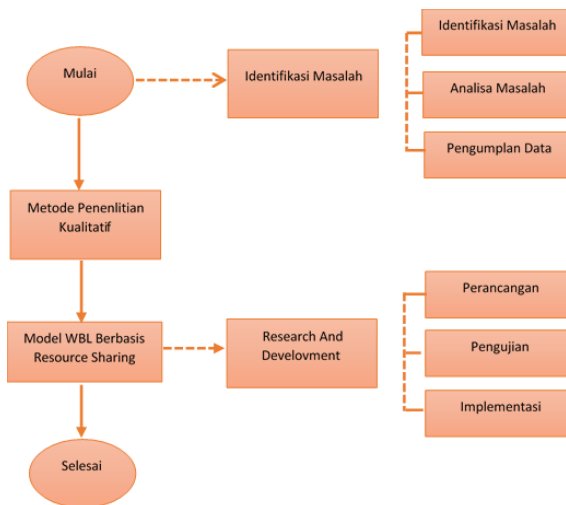
Resource sharing adalah pemakaian bersama (sharing) sumber daya komputer yang dimiliki dalam satu kelompok untuk pembelajaran berbasis proyek secara blended learning guna mengatasi keterbatasan ketersediaan fasilitas e-learning yang dimiliki. Blended learning adalah campuran atau kombinasi dari kegiatan kelas tatap muka dan kegiatan belajar yang didukung oleh teknologi online. Project based learning merupakan pembelajaran yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antarmahasiswa. Peserta didik memiliki waktu yang relatif panjang dalam pengerjaan proyek ini secara mandiri dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara berkelompok yang pada akhirnya hasil proyek akan dipresentasikan [5].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Materi Penelitian

Metodologi penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat, serta desain penelitian yang digunakan untuk memberikan kepada peneliti urutan-urutan pekerjaan yang harus dilakukan di dalam suatu penelitian, sehingga membantu peneliti untuk mengendalikan kegiatan atau tahapan-tahapan kegiatan serta mempermudah mengetahui kemajuan (proses) penelitian. Metode penelitian menggambarkan rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langka yang harus ditempuh. Dan pada bab ini akan diuraikan bagian metodologi penelitian yang meliputi objek penelitian, unit analisis, dan frame work (kerangka kerja).

Data yang digunakan untuk menganalisa meningkatkan kemampuan minat baca yaitu data dari hasil FGD dan hasil survei lapangan di Desa Lau Gumba. Pada bab ini akan diuraikan metodologi penelitian dan kerangka kerja penelitian yang digunakan dalam penyelesaian penelitian ini. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja dalam penelitian ini digambarkan pada gambar 1:



Gambar 1. Alur Penelitian

Teknik Sampling yang digunakan yaitu Purposive Sampling. Teknik ini adalah teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu [6]. Sedangkan untuk instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi, apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel [7].

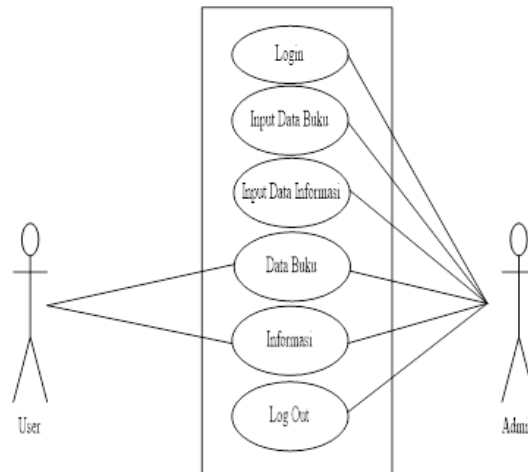
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Untuk mengetahui hasil dan pembahasan pada penelitian pada kegiatan dalam meningkatkan minat baca di Rumah Baca ini merupakan program dari pemerintahan Kabupaten Karo, agar meningkatnya minat baca di masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Karena remaja akhir-akhir ini lebih banyak bermain Sosmed dan online games daripada membaca buku, apalagi untuk membaca buku di Perpustakaan atau Rumah Baca.

3.2 Use Case Diagram

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 2. Use Case Sistem

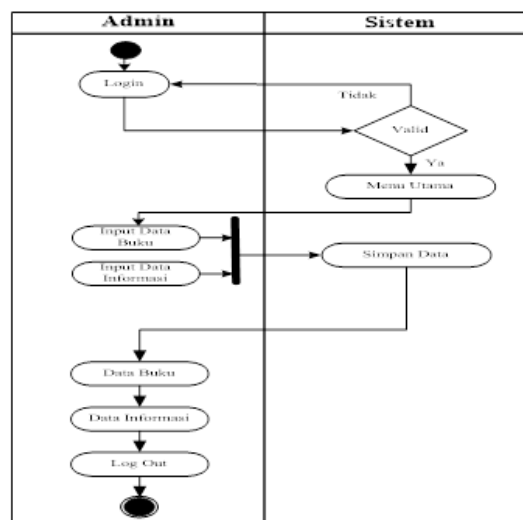
Penjelasan tentang gambar use case diagram untuk perancangan aplikasi ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Use Case Diagram

N o	Use Case	Deskripsi	Aktor
1.	Login	Validasi user sebelum masuk ke dalam aplikasi	Admin
2.	Input data buku	Menginputkan data buu	Admin
3.	Input data informasi	Menginputkan data informasi	Admin
4.	Data Buku	Melihat data buku	Admin user
5.	Informasi	Melihat data informasi	Admin user

3.3 Activity Diagram

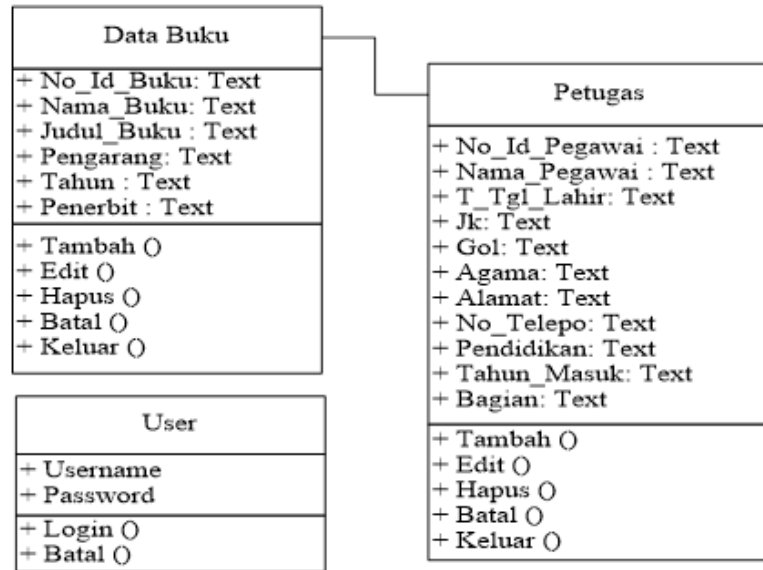
Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan c (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.



Gambar 3. Activity Diagram

3.4 Class Diagram

Class Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang dibuat, dan gambaran proses dari sistem yang berhak menggunakan sistem tersebut.



Gambar 4 Class Diagram Sistem

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, Aplikasi Sistem Informasi Desa Lau Gumba berbasis Resource Sharing dengan menggunakan Model Web Based Learning digunakan untuk proses digitalisasi pengelolaan dan manajemen rumah baca sebagai dasar untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Aplikasi Sistem Informasi ini dapat dikembangkan secara terintegrasi untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat yang berbasis Resource Sharing. Untuk keberlangsungan dalam peningkatan minat baca serta pengadaan buku-buku di Edukasi Rumah Baca berbasis Web desa Lau Gumba, Sehingga dapat bermanfaat lebih efektif. Faktor-faktor untuk pendukung Rumah Baca dalam upaya meningkatkan minat dan budaya baca masyarakat juga dilakukan dengan cara-cara untuk mendapat berbagai dukungan dan bantuan dari masyarakat untuk dapat merawat aplikasi agar dapat berjalan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya proses pengumpulan data dan sampai mendapatkan hasil akhir penelitian ini.

REFERENCES

- A. Saepudin and B. N. Mentari, "Menumbuhkan Minat Baca Masyarakat Melalui Taman Bacaan Masyarakat Berbasis Teknologi Informasi," J. Kwangsan, vol. 4, no. 1, p. 43, 2016, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v4i1.34.
- [2] dan I. dan D. P. P. M. Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, Petunjuk Tennis Pengajuan, Penyaluran, dan Pengelolaan Bantuan Taman Bacaan Masyarakat Rintisan. 2015.
- [3] S. Zakir and R. Hidayat, "Web-based learning model that can be implemented in learning settings without being limited by time, place and space," J. Theor. Appl. Inf. Technol., vol. 96, no. 23, pp. 7996–8005, 2018.
- [4] W. D. Wihastyanang, D. Hentasmaka, and R. Anjarwati, "Active Learning Using Learning Management System To Improve Students' Competence in Argumentative Writing," J. English as a Foreign Lang., vol. 4, no. 1, p. 1, 2015, doi: 10.23971/jeft.v4i1.69.
- [5] A. Irawan, W. H. Sagala, and W. Sofianty P, "Influence of Igniter Component to The Burning of Bio Briquette Rice Husk Torrefactio," pp. 674–679, 2016, doi: 10.21063/ictis.2016.1102.
- [6] S. Susanti Dini, "Pemanfaatan Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja," J. Com-Edu, vol. 2, pp. 220–226, 2019.
- [7] Sugiyono, "Pemrograman Terstruktur." pp. 20–21, 2005.