

## PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN MINAT BACA SISWA MELALUI MEDIA *E-LEARNING* DAN *E-LIBRARY* UNTUK Mendukung PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) PADA SEKOLAH DAN MADRASAH DI KAB/KOTA BLITAR TAHUN 2020

Moh. Zainal Fanani<sup>1</sup>, Surahmat<sup>2</sup>, Hendra Ade Prasetyo, Maya Dwi Puji Hastuti, Bima Nur Fadhilatur Rohim, Ahmad Afif Abdullah, Akhmad Salman Alfarizi<sup>3</sup>  
Institut Agama Islam Negeri Kediri  
[fanani74@gmail.com](mailto:fanani74@gmail.com)

### ABSTRACT

The civilization of an advanced nation is built from a culture of science and literacy that develops continuously between generations. Along with the development of knowledge and technology, especially in the digital field, literacy culture, including digital literacy, is one of the important aspects that must be implemented in schools. Literacy culture includes literacy, numeracy/mathematical literacy, scientific literacy, information and communication technology literacy, financial literacy, and cultural literacy and citizenship. In connection with the above, the research-based community service team of IAIN Kediri provided training and assistance with the theme "Increasing Students' Interest in Learning and Reading Interest Through E-Learning and E-Library Media to Support the School Literacy Movement Program (GLS) at Madrasahs in Kab/Blitar City in 2020". The mentoring method used is the Learning Community, which is a mentoring method that is carried out by using a study group work system to achieve goals. The results of the mentoring activities are: 1) Teachers are able to take advantage of various media and learning resources, both textbooks and non-text books for lessons in KBM via the internet by using e-learning applications and e-libraries; 2) Teachers are able to use various literacy strategies in learning to develop students' character and improve the literacy skills of students and teachers; and 3) Establish and streamline the School Literacy Team.

**Keywords:** *Interest in Learning, Interest in Reading, E-Learning, E-Library, School Literasi*

### ABSTRAK

Peradaban suatu bangsa yang maju dibangun dari budaya keilmuan dan literasi yang berkembang secara berkesinambungan antar generasi. Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang digital, budaya literasi, termasuk literasi digital, merupakan salah satu aspek penting yang harus diterapkan di sekolah. Budaya literasi mencakup literasi baca tulis, literasi berhitung/matematik, literasi sains, literasi teknologi informasi dan komunikasi, literasi keuangan, dan literasi kebudayaan dan kewarganegaraan. Sehubungan dengan hal di atas, tim pengabdian masyarakat berbasis riset IAIN Kediri memberikan pelatihan dan pendampingan dengan tema "Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *E-Learning* dan *E-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada Madrasah di Kab/Kota Blitar Tahun 2020". Metode pendampingan yang digunakan adalah *Learning Community*, yaitu metode pendampingan yang dilakukan dengan cara menggunakan sistem kerja kelompok belajar untuk mencapai tujuan. Adapun hasil dari kegiatan pendampingan adalah: 1) Guru mampu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, baik buku teks maupun buku non teks pelajaran dalam KBM melalui internet dengan menggunakan aplikasi e-learning dan e-library; 2) Guru mampu menggunakan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran guna

<sup>1</sup> Dosen Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri

<sup>3</sup> Mahasiswa Prodi S1 Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri

mengembangkan karakter siswa dan meningkatkan keterampilan berliterasi siswa dan guru; dan 3) Mendirikan dan mengefektifkan Tim Literasi Sekolah.

**Keywords:** *Minat Belajar, Minat Baca, E-Learning, E-Library, Lierasi Sekolah*

## **PENDAHULUAN**

Peradaban suatu bangsa yang maju dibangun tidak hanya sekedar bermodalkan dari sumber daya alam saja atau manajemen negara yang baik, akan tetapi bermula dari budaya keilmuan dan literasi yang berkembang secara berkesinambungan antar generasi. Namun, yang terjadi saat ini, budaya literasi sudah semakin ditinggalkan oleh generasi muda Indonesia, seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang digital. Kegiatan masyarakat, khususnya kaum muda, menggunakan internet lebih banyak sebagai sarana hiburan. Padahal, pendidikan berbasis budaya literasi, termasuk literasi digital, merupakan salah satu aspek penting yang harus diterapkan di sekolah guna memupuk minat dan bakat yang terpendam dalam diri mereka. Walaupun demikian, penguasaan literasi yang tinggi tentunya tidak boleh mengabaikan aspek sosiokultural, karena literasi merupakan bagian dari kultur atau budaya manusia. Budaya literasi mencakup literasi baca tulis, literasi berhitung/matematik, literasi sains, literasi teknologi informasi dan komunikasi, literasi keuangan, dan literasi kebudayaan dan kewarganegaraan. Ini adalah literasi dasar bagi siswa yang harus diterapkan dan dikembangkan menjadi budaya di lingkungan sekolah.

Akan tetapi pada saat ini, sebagian besar generasi muda bangsa kita semakin jauh meninggalkan budaya literasi. Pada peringatan Hari Baca Nasional tahun 2018, posisi minat baca anak Indonesia adalah 1 per 10.000, artinya dari sepuluh ribu anak hanya ada satu anak yang mempunyai minat baca yang tinggi, (Kompas 2018). Perkembangan iptek dan revolusi digital yang terjadi sekarang ini sebagian besar hanya digunakan untuk sarana hiburan saja. Padahal, dalam rangka untuk menumbuhkan minat dan bakat siswa diperlukan pendidikan berbasis literasi yang kuat di sekolah, termasuk literasi digital. Di sisi lain, pada saat ini ditengarai bahwa sekolah belum mampu mengembangkan budaya literasi secara maksimal kepada warganya (guru dan siswa). Salah satu penyebabnya antara lain adalah minimnya pemahaman guru dan siswa terhadap urgensi kemampuan literasi dan minimnya penggunaan berbagai macam buku selain buku teks pelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) dalam bidang kemampuan membaca atau *Progress International Reading Literacy Study* (PIRLS) untuk murid kelas 4 SD yang di lakukan pada tahun 2011 memosisikan Indonesia pada peringkat ke-42 dari 45 negara. Pada tahun 2015 PISA atau *Program for International Student Assessment* melakukan asesmen terhadap siswa yang berumur 15 tahun dalam kemampuan membaca, sains, dan matematika menunjukkan hasil bahwa posisi siswa dari negara kita berada pada peringkat ke-64

*Mob. Zainal Fanani, dkk.*

dari 70 negara. *Indonesian National Assessment Program* (INAP) dan Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) telah melakukan penilaian terhadap kemampuan membaca siswa, kemampuan matematika, dan kemampuan di bidang sains, pada tahun 2016 menunjukkan hasil bahwa Nilai Kemampuan Membaca 46,83% (Kurang). Karena sama-sama untuk mengukur kemampuan siswa kelas 4 SD, maka INAP dan AKSI di-sejajar-kan dengan PIRLS. Berdasarkan hasil tes AKSI menunjukkan, kategori siswa yang mempunyai kemampuan kurang/rendah dalam aspek membaca adalah sebanyak 46,83%, di bidang matematika sebanyak 77,13%, dan di bidang sains sebanyak 73,61%. Kemampuan siswa yang menunjukkan kategori cukup yaitu untuk aspek membaca 47,11%, untuk aspek matematika 20,58%, dan untuk aspek sains 25,38%. Sedangkan hasil yang menunjukkan kategori baik adalah 6,06% dalam bidang membaca, 2,29% dalam bidang matematika, dan 1,01% dalam bidang sains. (Kemendikbud, 2017: 2).

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi dalam membudayakan literasi di sekolah adalah; 1) Pengembangan KBM untuk meningkatkan keterampilan berliterasi khususnya mengembangkan minat baca belum berjalan maksimal karena guru belum memhami tentang pentingnya literasi.; 2) Upaya mensosialisasikan Gerakan Literasi di Sekolah belum berjalan secara maksimal karena kurangnya pendampingan dari pemerintah.; 3) Belum tersedianya sarana penunjang yang cukup untuk program Gerakan Literasi Sekolah (ketersediaan materi ajar, buku teks penunjang, sudut baca, perpustakaan sekolah).

Untuk menyelesaikan beberapa permasalahan di atas, kami tim pengabdian masyarakat berbasis riset IAIN Kediri menawarkan sebuah solusi dengan melakukan pelatihan dan pendampingan dengan tema "Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *E-Learning* dan *E-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada Madrasah di Kab/Kota Blitar Tahun 2020". Hal ini sejalan dengan salah satu visi Program Studi S1 Manajemen Pendidikan Islam (MPI) yaitu melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang administrasi dan manajemen pendidikan khususnya pada aspek 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan (SNP), dalam hal ini standar sarana perpustakaan yang berbasis digital (*e-library*).

### **Permasalahan Subyek Dampingan**

Peran guru madrasah di bawah lingkungan Kantor Kementerian Agama Kab/Kota Blitar pada umumnya masih sangat membutuhkan masukan dan pelatihan yang berkesinambungan. Beberapa permasalahan yang dihadapi madrasah dalam pembelaran dan literasi adalah:

1. Pengetahuan dan pemahaman pada warga madrasah terhadap pentingnya kemampuan literasi dalam kehidupan masih kurang.
2. Pemahaman tentang pemanfaatan *e-learning* dan *e-library* dalam pembelajaran untuk mengembangkan budaya literasi siswa dan guru masih kurang.
3. Pemahaman tentang pentingnya pembentukan Tim literasi sekolah/madrasah untuk mengawal program GLS di madrasah masih belum maksimal.

### **Tujuan Pengabdian**

Tujuan dari kegiatan pendampingan Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *e-learning* dan *e-library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Madrasah di Kab./Kota Blitar Tahun 2020 adalah:

1. Madrasah mampu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, baik buku teks maupun buku non teks pelajaran dalam KBM melalui internet dengan menggunakan aplikasi *e-learning* dan *e-library*;
2. Menggunakan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran guna mengembangkan karakter siswa dan meningkatkan keterampilan berliterasi siswa dan guru;
3. Mendirikan dan mengefektifkan Tim Literasi Sekolah;

### **Solusi Yang Ditawarkan**

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan di atas, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dalam bentuk pemberian materi dan workshop melalui program pelatihan dan pendampingan. Materi yang diberikan kepada peserta disajikan dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktik penyampaian materi kepada peserta kegiatan dengan menggunakan tiga strategi, yaitu:

1. Memberikan materi secara konseptual dan teoritis mengenai pemanfaatan *E-Learning* dan *Digital Library* untuk meningkatkan minat belajar dan minat baca guru dan siswa di madrasah.
2. Memberikan materi secara praktis/praktek kepada peserta pelatihan dalam pemanfaatan *E-Learning* (Edmodo) dan mengakses/mendaftar pada *Digital Library* (*zotero*).
3. Melakukan pendampingan dan evaluasi kepada peserta pelatihan untuk memastikan bahwa semua peserta mampu memanfaatkan *E-Learning* dan *Digital Library* dalam kegiatan Belajar Mengajar sehari-hari.

### **Kajian Pengabdian Terdahulu**

Berikut disajikan beberapa kegiatan pengabdian terdahulu yang relevan dengan pengabdian yang kami lakukan:

1. Pelatihan Mengenal Sensor Mandiri Menuju Literasi Film Pada Siswa-Siswi SMAN 1 Tiku Kabupaten Agam Propinsi Sumatera Barat, Oleh Elva Ronaning Roem, M.Si dkk. Pengabdian ini memfokuskan pada dua hal yaitu; Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa-siswi SMA dalam melakukan sensor mandiri pada film-film yang ditonton; Memberikan bentuk-bentuk literasi film dan melakukan sensor secara mandiri ketika menonton.
2. Menciptakan Sekolah Sebagai Organisasi Pembelajaran Yang Literat Melalui Penilaian Portofolio Dalam Konteks Pembelajaran IPA di SMPN 3 Wonosari Kabupaten Balem, oleh Drs. Mustamim Ibrahim, M.Si. dkk. Kegiatan pengabdian ini memfokuskan pada pembuatan rancangan penerapan dan estimasi waktu pelaksanaan GLS dengan uraian sebagai berikut: 1) tahap Pembiasaan; 2) tahap pengembangan; dan 3) tahap pembelajaran.

Adapun yang membedakan pengabdian ini dengan pengabdian terdahulu adalah pengabdian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi *e-learning* dan *e-Library* untuk meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa madrasah.

## **PEMBAHASAN**

### **Konsep Teori tentang Literasi**

#### **1. Pengertian Literasi**

Istilah literasi awalnya diartikan dengan "keberaksaraan", selanjutnya diartikan sebagai "melek" atau "keter-paham-an". Pada awalnya, "melek baca dan melek tulis" sangat ditekankan sebab ke-dua keterampilan berbahasa tersebut adalah dasar untuk pengembangan literasi/melek dalam berbagai macam hal. Di era abad ke-21, kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat, negara membutuhkan sumber daya manusia yang mempunyai 3 pilar penting. Ke-tiga pilar itu adalah kompetensi, literasi dan karakter. Tiga pilar itu muncul dalam acara *World Economic Forum* pada tahun 2015. Literasi bukan hanya sekedar dalam hal baca tulis, tetapi termasuk dalam hal literasi matematik, literasi sains, literasi IT, dan literasi keuangan/finansial. (Widiyanto, Mei 2016).

Dalam pandangan *World Economic Forum* tahun 2016, untuk mampu bertahan pada abad 21, peserta didik harus memiliki 16 (enam belas) keterampilan, yaitu: Literasi dasar (keterampilan peserta didik menerapkan literasi dalam kehidupan sehari-hari); Kompetensi (kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan hidup yang kompleks), dan ; Karakter (kemampuan siswa bersikap dalam menghadapi perubahan lingkungan). Disamping itu juga ada 3 (tiga) literasi lain yang

harus dikuasai oleh siswa, yaitu literasi kesehatan, literasi keselamatan (literasi jalan, literasi mitigasi bencana), dan literasi kriminal (untuk anak didik sekolah dasar sering dikenal dengan istilah “sekolah aman”, (Wiedarti, Mei 2016). Literasi gestur juga penting dipelajari untuk menunjang terhadap pemahaman terhadap arti teks dan konteks pada masyarakat multibudaya dan pada siswa difabel. Semua itu mengarah pada pemahaman multiliterasi, (Depdikbud, 2016).

Cope dan Kalantzis (2000) berpandangan bahwa pedagogi multiliterasi yang dikembangkan oleh *New London Group* yang melihat bahwa dimensi literasi semakin berkembang menuju literasi multibahasa dan literasi multimoda. Oleh karena itu, sekolah bersama dengan masyarakat harus mengembangkan praktik serta keterampilan dalam menggunakan berbagai macam metode untuk memahami dan menyatakan berbagai macam gagasan, informasi dengan menggunakan simbol, informasi yang menggunakan multimedia, informasi yang memakai berbagai macam bentuk teks yang konvensional maupun yang inovatif (Abidin, 2015). Berbagai macam teks yang dipakai dalam 1 konteks disebut *multimodal texts* (teks multimoda). Dan pembelajaran multiliterasi yaitu pembelajaran yang menerapkan strategi literasi dan dipadukan dengan keterampilan abad 21, diharapkan mampu memberikan bekal kecakapan hidup siswa ke depan.

Sesuai dengan *road map* Gerakan Literasi Nasional dijelaskan bahwa literasi mencakup: (1) literasi merupakan rangkaian kecakapan membaca, menulis, berbicara, berhitung, dan kecakapan mengakses dan menggunakan informasi; (2) Literasi sebagai praktik sosial, maka penerapan literasi dipengaruhi oleh konteks; (3) Literasi sebagai proses *learning* dengan aktifitas kegiatan membaca dan menulis sebagai media untuk merenung, menyelidik, menanya, dan mengkritisi gagasan dan ilmu yang dipelajari, (4) Literasi sebagai teks yang bervariasi dalam hal subjek, genre, dan tingkat kompleksitas bahasa.

Revolusi industri 4.0 atau disebut juga dengan revolusi digital identik dengan era disruption, disruptif artinya “ketercerabutan” sebab hampir semua sektor kehidupan berubah dari manual menjadi digital. Ketika dihadapkan dengan era disrupsi seperti yang terjadi pada saat ini, maka generasi emas Indonesia harus disiapkan, jika tidak, bonus demografi malah akan menjadi penghambat dalam pembangunan nasional. Data dari Kemendikbud menunjukkan, bahwa Indonesia saat ini memiliki 33 juta anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam membangun budaya literasi pada anak, baik literasi lama yang meliputi: membaca, menulis, berhitung, maupun literasi baru yang meliputi: literasi data, literasi teknologi, dan literasi sumber daya manusia/humanisme, (Hamidulloah, 2018: 2). Guru dan sekolah harus memperkuat dalam berbagai aspek, baik dari segi kurikulum, sistem pendidikan, pengelolaan, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran melalui penguatan literasi dan kecakapan abad 21.

Pada rapat nasional Kemenristek Dikti yang diselenggarakan pada tanggal 17 Januari 2018 gagasan tentang Literasi Baru secara formal muncul. Pada saat itu gagasan Literasi Baru muncul sebagai wujud dari persiapan Kemenristek Dikti dalam menyongsong era disrupsi (ketercerabutan). Literasi Baru Mencakup literasi data, teknologi dan SDM. Manusia harus mampu memanfaatkan dan mengolah data, mengaplikasikan ke dalam teknologi dan juga harus memahami dalam pemanfaatan teknologi. Literasi manusia manusia harus mampu bertahan pada era ini, tujuannya adalah agar manusia dapat berfungsi dengan baik di lingkungannya dan bisa memahami hubungan dengan manusia lain, (Ristek Dikti, Januari 2018). Dulu kita hanya disajikan literasi lama yaitu literasi membaca, literasi menulis, dan literasi berhitung, akan tetapi pada saat ini kita menerapkan literasi baru, yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi humanisme.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa istilah literasi adalah suatu istilah yang secara terus menerus mengalami perkembangan, yang pada hakekatnya literasi adalah pemahaman manusia terhadap teks serta konteksnya karena sejak lahir sampai meninggal, manusia selalu berhubungan dengan teks. Pemahaman manusia terhadap berbagai macam teks akan membantu dia dalam memahami berbagai aspek kehidupan karena pada dasarnya teks itu merupakan gambaran dari kehidupan individu dan masyarakat dalam konteks budaya masing-masing. Sekolah sebagai bagian dari komunitas individu dan kelompok harus berproses menjadi lembaga yang literat. Oleh karena itu implementasi GLS adalah suatu proses untuk menjadikan siswa literat, komunitas sekolah, dan pada akhirnya sekolah memiliki kultur literat.

## 2. Komponen Literasi

Ferguson ([www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf](http://www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf)) menjabarkan bahwa komponen literasi informasi yang terdiri atas literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Komponen literasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*)

Literasi Dasar (*Basic Literacy*), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

## 2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*)

Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

## 3) Literasi Media (*Media Literacy*)

Literasi Media (*Media Literacy*), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.

### a) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*)

Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.

### b) Literasi Visual (*Visual Literacy*)

Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

## ***Digital Library***

### **1. Hakikat *Digital Library***

*Digital Library* adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan objek informasi yang mendukung akses objek informasi tersebut melalui perangkat digital (Sismanto, 2008). Layanan ini diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi di dalam koleksi objek informasi seperti dokumen, gambar, dan database dalam format digital dengan cepat, tepat, dan akurat. *Digital library* tidak berdiri sendiri, melainkan terkait dengan sumber-sumber lain dan pelayanan informasinya terbuka bagi pengguna di seluruh dunia. Koleksi *digital library* tidak

terbatas pada dokumen elektronik pengganti bentuk cetak saja, ruang lingkup koleksinya malah sampai pada artefak digital yang tidak bisa digantikan dalam bentuk tercetak. Koleksi menekankan pada isi informasi, jenisnya dari dokumen tradisional, sampai hasil penelusuran. Perpustakaan ini melayani mesin, manajer informasi, dan pemakai informasi. Semuanya ini demi mendukung manajemen koleksi, menyimpan, pelayanan bantuan penelusuran informasi.

Sismanto (2008) juga mengungkapkan bahwa gagasan *digital library* ini diikuti Kantor Kementerian Riset dan Teknologi dengan program *digital library* yang diarahkan memberikan kemudahan akses dokumentasi data ilmiah dan teknologi dalam bentuk digital secara terpadu dan lebih dinamis. *Association of Research Libraries* (ARL), 1995, mendefinisikan digital library sebagai berikut:

1. *Digital Library* bukanlah kesatuan tunggal.
2. *Digital Library* memerlukan teknologi untuk dapat menghubungkan ke berbagai sumber daya.
3. Hubungan antara berbagai *Digital Library* dan layanan informasi bagi pemakai bersifat transparan.
4. Akses universal terhadap *digital library* dan layanan informasi merupakan suatu tujuan.
5. Koleksi-koleksi *digital library* tidak terbatas pada wakil dokumen; koleksi meluas sampai artefak digital yang tidak dapat diwakilkan atau didistribusikan dalam format tercetak.

## 2. Tujuan *Digital Library*

Sebagaimana yang diharapkan pada gagasan awal, digital library bertujuan untuk membuka akses seluas-luasnya terhadap informasi yang sudah dipublikasikan. Tujuan digital library menurut *Association of Research Libraries* (ARL), 1995, adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk melancarkan pengembangan yang sistematis tentang cara mengumpulkan, menyimpan, serta mengorganisasi informasi dan pengetahuan dalam format digital.
- 2) Untuk mengembangkan pengiriman informasi yang hemat dan efisien di semua sektor.
- 3) Untuk mendorong upaya kerja sama yang sangat mempengaruhi investasi pada sumber-sumber penelitian dan jaringan komunikasi.
- 4) Untuk memperkuat komunikasi dan kerja sama dalam penelitian, perdagangan, pemerintahan, dan lingkungan pendidikan.
- 5) Untuk mengadakan peran kepemimpinan internasional pada generasi berikutnya dan penyebaran pengetahuan ke dalam wilayah strategis yang penting.
- 6) Untuk memperbesar kesempatan belajar sepanjang hayat.

### 3. Proses *Digital Library*

Suryandari (2007), mengungkapkan proses digitalisasi yang dibedakan menjadi tiga kegiatan utama, yaitu: *Pertama, Scanning*, yaitu proses memindai dokumen dalam bentuk cetak dan mengubahnya ke dalam bentuk berkas digital. Berkas yang dihasilkan dalam contoh ini adalah berkas PDF. *Kedua, editing*, adalah proses pengolahan berkas PDF di dalam komputer dengan cara memberikan *password, watermark*, catatan kaki, daftar isi, hyperlink, dan sebagainya. *Ketiga, uploading*, adalah proses pengisian (*input*) metadata dan mengunggah berkas dokumen tersebut ke *digital library*. Berkas yang diunggah adalah berkas PDF yang berisi *full text* karya akhir dari mulai halaman judul hingga lampiran, yang telah melalui proses editing.

### 4. Infrastruktur *Digital Library*

Kebutuhan dalam *digital library* adalah perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan computer sebagai elemen-elemen penting infrastruktur sebuah *digital library*. Perangkat utama yang diperlukan dalam *digital library* adalah *computer personal* (PC), internet (*internetworking*), dan *world wide web* (www). Ketiga hal tersebut memungkinkan adanya *digital library*. *Digital library* juga memerlukan sistem informasi. Sucahyo dan Ruldeviyani (2007) mengungkapkan bahwa ada tiga elemen penting yang diperlukan dalam pengembangan system informasi, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*).

Perangkat keras yang dimaksud adalah sebagai berikut (1) *web server*, yaitu server yang akan melayani permintaan-permintaan layanan *web page* dari para pengguna internet; (2) *database server*, yaitu jantung sebuah *digital library* karena di sinilah keseluruhan koleksi tersimpan; (3) *FTP server*, yaitu untuk melakukan kirim/terima berkas melalui jaringan computer; (4) *mail server*, yaitu server yang melayani segala sesuatu yang berhubungan dengan surat elektronik (*e-mail*); (5) *printer server*, yaitu untuk menerima permintaan-permintaan pencetakan, mengatur antriannya, dan memprosesnya; (6) *proxy server*, yaitu untuk pengaturan keamanan penggunaan internet dari pemakai-pemakai yang tidak berhak dan juga dapat digunakan untuk membatasi ke situs-situs yang tidak diperkenankan.

Perangkat lunak yang paling banyak digunakan adalah *apache* yang bersifat *opensource* (bebas terbuka gratis). Dan untuk menggunakan Microsoft, terdapat perangkat lunak untuk web server yaitu IIS (*Internet Information Service*). Sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam system informasi ini adalah (1) *database administrator*, yaitu penanggungjawab kelancaran basis data; (2) *network administrator*, yaitu penanggungjawab kelancaran operasional jaringan computer; (3) *system administrator*, yaitu penanggungjawab siapa saja yang berhak mengakses system; (4) *web master*, yaitu penjaga agar website beserta seluruh halaman yang ada di dalamnya tetap beroperasi sehingga

dapat diakses oleh pengguna; dan (5) *web designer*, yaitu penanggung jawab rancangan tampilan website sekaligus mengatur isi website.

## **Tinjauan Tentang *E-Learning***

### **1. Pengertian *E-Learning***

*E-learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain (Clark & Mayer 2008: 10): 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Sedangkan menurut Rusman dkk (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan).

*E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169). Seok (2008:725) menyatakan bahwa “*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. e-Teacher are e-learning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*”. Penerapan *e-learning* untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul Learning Management System yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti Moodle, Edmodo, Schoology, dan lain-lain.

### **2. Aspek Pengelolaan Pembelajaran *E-Learning***

#### **Perencanaan pembelajaran**

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan, aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis *e-learning* memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen

utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sisco (2010: 25) yaitu:

*E-learning solution/strategy: "An e-learning solution of strategy is composed of content, technology, and services. Content includes courses, curriculum, and knowledge or skills development modules. Technology is the method used to deliver the content, including the internet and teleconferencing. Services relate to maintenance, content upgrades, and technical upgrades to both delivery and content. Understanding these components is an important first step to understanding what e-learning is and how it is "delivered"."*

### **Perancangan dan pembuatan materi**

Menurut Daniswara (2011: 2), dalam proses pembelajaran konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta (siswa). Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *e-learning* melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem *e-learning* harus dapat:

1. Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas;
2. Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan ke-mandirian;
3. Menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih;
4. Menambahkan konten berupa *games* edukatif sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau *website e-learning* menurut Munir (2009: 191)

antara lain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran;
2. Mengenalkan materi pembelajaran;
3. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran;
4. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas;
5. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar;
6. Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya;

7. Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah di-pahami, diserap, dan dipraktekkan lang-sung oleh pembelajar;
8. Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi;
9. Sebagai alat untuk mengetahui keber-hasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (*feedback*) dari pembelajaran.

### **Penyampaian Pembelajaran**

Pembelajaran dengan *e-learning* me-rupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rossenberg (2006: 72) bahwa:

*“within the learning and performance architecture is e-learning not e-learning as it is traditionally practiced but a broader. E-learning is the use of Internet technologies to create and deliver a rich learning environment that includes a broad array of instruction and infor-mation resources and solutions, the goal of which is to enhance individual and organizational performance.”*

Setiap metode pembelajaran harus me-ngandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan penge-lolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efi-siensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004: 550).

#### a. Media dan Interaktivitas Pembelajaran

*Social interaction may be of three types in e-learning and distance education:*

1. *Interaction between the learner and the originator of the teaching material (often a tenured research professor).*
2. *Interaction between the learner and a tutor (often a contracted instructor) who does not originate the learning materials, but who mediates between the original material and the learner, by providing guidance and/or assessment.*
3. *Interaction between the learner and other learners. (Bates, 2005: 61)*

Berdasarkan pengertian dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Keberhasilan *e-*

*learning* ditunjang adanya interaksi maksimal antara guru dan siswa, antara siswa dan berbagai fasilitas pembelajaran, antara siswa dan siswa lainnya, serta adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut.

a. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara ke-seluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Rusman dkk, 2011: 42).

Kegiatan evaluasi pelaksanaan pembelajaran *e-learning* dapat dilihat dari segi peningkatan pengetahuan dan keterampilan, lingkungan belajar, dan pengaruhnya. Evaluasi pelaksanaan *e-learning* merupakan proses menganalisis kualitas proses pembelajaran berbasis web (*e-learning*) dan sejauh mana ketercapaian dari proses *e-learning* tersebut untuk dapat dirasakan para pembelajar. Pelaksanaan evaluasi dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap berbagai komponen yang terdapat pada *e-learning*.

### **3. Management Learning System (MLS) dan Edmodo**

Fernando Alonso, dkk dalam Prasojo & Rianto (2011:209) mengatakan bahwa "*Learning Management Systems (LMS) or e-learning platform are dedicated software tools intended to offer a virtual educational and/or online training environment*". *Learning Management System (LMS)* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS juga memiliki fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *e-learning* adalah edmodo.

Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain *group* (grup), *library* (perpustakaan), *note* (catatan), *assignment* (penugasan), *alert* (pengumuman), dan lain sebagainya.

➤ Kelebihan Edmodo:

1. *User Interface*. Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.

2. *Compatibility*. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html,swf dan sebagainya
3. *Aplikasi*. Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (laptop/desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gadget berbasis Android OS.

➤ Kekurangan Edmodo adalah:

1. Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial agar penggunaanya dapat berbagi (*sharing*).
2. Video Conference belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.
3. Edmodo memerlukan jaringan internet untuk bisa mengaksesnya.

### **METODE PENGABDIAN**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai strategi pelaksanaan kegiatan pengabdian, pihak-pihak yang terkait, sumberdaya/tenaga yang dimiliki, dan waktu pelaksanaan kegiatan. Metode kegiatan pelatihan dan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pelatihan/tatap muka I

Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas intelektual dan keterampilan dalam memahami dan menerapkan *E-learning* dan *E-Library* dalam kegiatan belajar mengajar

#### 2. Pendampingan dan Monitoring Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 (dua) minggu. Kejadiannya berupa monitoring ke Madrasah di mana peserta mengajar. Monitoring dilakukan dalam rangka untuk mengetahui sejauh mana tahapan pekerjaan dapat dilaksanakan dan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama kegiatan.

#### 3. Tatap Muka II/Finalisasi Pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mempresentasikan hasil penerapan *E-learning* dan *E-Library* dalam kegiatan belajar mengajar pada masing-masing lembaga dimana peserta pelatihan mengajar. Metode pendampingan dalam upaya Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *E-learning* dan *E-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Madrasah di lingkungan Kantor Kementerian Agama Kab/Kota Blitar Tahun 2020 adalah menggunakan *Learning Community*.

Learning Community merupakan metode pendampingan yang dilakukan dengan cara menggunakan sistem kerja kelompok belajar untuk mencapai tujuan, dan kelompok belajar tersebut sudah ditentukan sebelumnya. Walaupun dalam pendampingan sudah dibentuk kelompok kerja, akan tetapi prinsip kemandirian harus tetap ada, agar tidak ada pihak-pihak yang dirugikan. Kerja kelompok yang dimaksudkan di sini adalah kerja yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Bielaczyc & Collins (dalam Tastra et al., 2009) menjelaskan bahwa komunitas belajar (*learning communities*) adalah suatu budaya pengembangan yang melibatkan setiap individu untuk melakukan upaya-upaya kolektif dalam membangun pemahaman. Langkah-langkah dalam menerapkan metode ini antara lain:

1. Melaksanakan kegiatan Wokrshop atau pelatihan disebut dengan kegiatan “IN” dalam rangka memahami konsep e-leraning dan e-library dan implementasinya dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Melakukan kegiatan yang disebut “ON” yaitu para pendidik/guru menerapkan/mempraktek e-learning (aplikasi Edmodo) dan e-library (zotero) yang telah diperoleh selama pelatihan untuk selanjutnya dipraktikkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah masing-masing.
3. Kegiatan “IN” yaitu para peserta pelatihan dikumpulkan lagi untuk mempresentasikan report project terhadap penerapan e-learning dan e-library yang telah dilaksanakan di Lembaga masing masing untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan perbaikan serta dicarikan solusi terhadap berbagai macam kendala yang dihadapi oleh masing-masing peserta.
4. Menerapkan Media *e-Learning* dan *e-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Madrasah secara konsisten dan berkelanjutan.

### **Rincian program/kegiatan**

Kegiatan pengabdian masyarakat berbasis riset ini mengambil tema “Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *e-Learning* dan *e-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Madrasah di Kab/Kota Blitar Tahun 2020” dengan sasaran guru yang mengajar pada Madrasah Ibtida’iyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah Swasta yang berada di bawah Kantor Kementerian Agama Kab/Kota Blitar sejumlah 4 lembaga. Adapun tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tahap	No	Tanggal	Kegiatan
<b>Persiapan</b>	1	April 2020	Observasi Subjek Dampingan
	2	April 2020	Pengajuan Proposal
	3	Mei 2020	Koordinasi dengan Ketua Yayasan, Kepala Sekolah dan Kepala Madrasah
	4	Juli 2020	<i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Pra pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan untuk Penyempurnaan Proposal dan Fokus Pelatihan dan Pendampingan
<b>Pelaksanaan</b>	1	Agustus 2020	Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan E-Learning dan E-Library (In Pertama)
	2	Agustus 2020	Pendampingan di Lapangan dan Monitoring Implementasi E-Learning dan E-Library di Sekolah dan Madrasah (On)
	3	September 2020	Evaluasi, Perbaikan dan Tindak Lanjut
	4	September 2020	Evaluasi dan Pelaporan
<b>Pelaporan</b>	1	September 2020	Penulisan dan penjilidan laporan
	2	September 2020	Penyerahan Laporan

### Manfaat Yang diperoleh oleh Subyek Dampingan

Setelah mengikuti kegiatan pendampingan Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *e-Learning* dan *e-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Madrasah di Kab/Kota Blitar Tahun 2020 adalah agar setiap lembaga mampu: Mengetahui dan memahami terhadap pentingnya kemampuan literasi dalam kehidupan mereka; Memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik buku teks maupun buku non teks pelajaran dalam KBM melalui internet dengan menggunakan aplikasi *e-Learning* dan *e-Library*; Menggunakan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran guna mengembangkan karakter siswa dan meningkatkan keterampilan berliterasi siswa dan guru; Mendirikan dan mengefektifkan Tim Literasi Sekolah; Melaksanakan pembelajaran secara efektif yang mengacu pada kebutuhan kompetensi abad 21 yaitu berpikir kritis dan problem solving, kreatif dan inovatif, komunikatif, dan kolaboratif, yang didukung dengan literasi digital; Mengembangkan *Higher Order Thinking*

*Skills* (HOTS) atau kemampuan berfikir tingkat tinggi yang terdiri dari kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, dan ; Menyusun program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang terintegrasi dalam rencana kerja madrasah baik berupa rencana jangka panjang, rancangan jangka menengah, maupun rencana tahunan sekolah, dan kemudian dituangkan dalam RKAS.

Sedangkan manfaat untuk institusi IAIN Kediri adalah sesuai dengan fungsi Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu aspek pengabdian masyarakat, IAIN Kediri yaitu mampu memberikan manfaat secara nyata kepada masyarakat khususnya lembaga pendidikan dan IAIN Kediri akan dikenal oleh masyarakat secara luas, tidak hanya di wilayah Kabupaten dan Kota Kediri saja tetapi juga masyarakat lebih luas yang berada di wilayah luar dari Kediri, secara otomatis sekaligus sebagai ajang promosi agar para siswa lulusan dari sekolah dan madrasah tempat pendampingan dapat melanjutkan studinya di IAIN Kediri.

### **Pihak Yang Terlibat (*Stakeholders*) dan Bentuk Keterlibatannya**

#### 1. Perguruan Tinggi Mitra

Dalam hal ini yang dibutuhkan adalah pakar penulisan karya tulis ilmiah dan publikasi pada jurnal. Hal ini dilakukan untuk keperluan diskusi secara langsung dengan subyek dampingan, dalam rangka mempertajam dan mendalami hasil pelatihan yang telah diberikan sebelumnya. Subyek dampingan dapat secara langsung berdiskusi dan berkomunikasi untuk mengkonsultasikan hal-hal yang terkait dengan IAIN Kediri dan LP2M IAIN Kediri.

#### 2. Lembaga Pendidikan/Tempat Diselenggarakannya Pelatihan

Lembaga Pendidikan yang dimaksud adalah madrasah yang dijadikan tempat diselenggarakannya pelatihan yaitu Madrasah Tsanawiyah Syekh Subakir Nglegok yang beralamat di Jl. Pesantren No. 1 Nglegok Kabupaten Blitar dengan segala fasilitas yang mendukung.

#### 3. Dosen IAIN Kediri

Merupakan tenaga ahli dalam proses pelatihan dan pendampingan yang dapat dijadikan ahli/pakar sesuai dengan bidang keilmuan para guru baik dalam bidang pendidikan maupun non pendidikan (bidang Media Pembelajaran dan IT).

### ***Resources* Yang Dimiliki**

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, faktor *resources* adalah hal yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan begitu saja. Pengambilan tema/judul pengabdian kepada masyarakat ini telah dipertimbangkan dengan melihat SDM maupun fasilitas yang tersedia, sehingga diharapkan dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan pengabdian. Adapun *resources* yang dimiliki adalah:

1. Pelaksana

Para pelaksana yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan akademisi yang memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang garapan pengabdian.

Selain memiliki latar belakang pendidikan yang linier, baik di dalam kegiatan kampus maupun di luar kampus tidak terlepas dari bidang kependidikan. Mata kuliah yang diampu dalam perkuliahan di kampus merupakan mata kuliah terapan dalam bidang Media Pengajaran dan IT.

2. LP2M IAIN Kediri

Unit ini sebagai wadah dalam pengembangan pendidikan secara berkelanjutan dan sebagai tempat untuk penelitian, pengajaran, dan pengabdian kepada masyarakat.

3. Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri

Unit ini adalah Fakultas Pendidikan dimana di dalamnya ada jurusan Pendidikan Agama Islam, Tadris Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Manajemen Pendidikan Islam, Tadris Matematika, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tadris IPA, dan Tadris Bahasa Indonesia. Yang di dalamnya terdapat para ahli pada bidangnya.

### **Instrumen Pra Pengabdian**

Telah dilakukan studi pendahuluan dalam menentukan langkah-langkah penyusunan program, maka instrument harus ditentukan secara tepat. Berikut instrument yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini:

1. Observasi.

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap keadaan beberapa sekolah/madrasah dan para guru di bawah lingkungan Kantor Kementerian Agama Kab/Kota Blitar terkait dengan pemanfaatan Media Pengajaran (*e-learning* dan *e-library*) dalam rangka untuk meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa di sekolah/madrasah. Hal ini untuk memastikan data-data tertulis (dokumentasi) maupun lisan (wawancara) yang telah diperoleh sebelumnya.

2. Wawancara

Yaitu dilakukan untuk menggali data yang terkait dengan pemanfaatan Media Pengajaran (*e-learning* dan *e-library*) dalam rangka untuk meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa di sekolah/madrasah. Hasil wawancara ini digunakan sebagai data sekunder bagi perencanaan program pendampingan terhadap program kegiatan ini. Wawancara dilakukan dengan para pengurus yayasan, kepala madrasah, guru, dan beberapa stakeholder yang terlibat.

### 3. Dokumentasi

Yaitu penggalan data melalui bahan cetak/tertulis, selain sebagai langkah studi pendahuluan, dokumentasi juga dilakukan untuk menentukan program pendampingan yang dibutuhkan.

## **HASIL DAN DESKRIPSI KEGIATAN**

### **Bentuk Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

#### **1. Pra pelaksanaan**

##### **a. Persiapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Sebelum kegiatan dilaksanakan, maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1) Pengamatan lapangan, studi literatur, dan penemuan masalah.

Mengamati kegiatan pembelajaran, melakukan studi literatur dengan mempelajari berbagai macam referensi berupa jurnal, artikel ilmiah, dan buku yang berhubungan dengan fokus pendampingan dan pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan selama Bulan April 2020. Setelah melaksanakan pengamatan, peneliti melaksanakan diskusi untuk menentukan fokus pendampingan.

2) Penyusunan proposal dan anggaran dana pengabdian.

Dalam hal ini peneliti pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyusun proposal dan anggaran yang digunakan dalam kegiatan pengabdian berbasis riset.

##### **b. *Focus Group Discussion* (FGD)**

Kegiatan ini difokuskan pada proposal kegiatan. Tim pengabdian kepada masyarakat dari IAIN Kediri dan perwakilan lembaga melakukan FGD untuk menentukan kegiatan dan memperbaiki isi proposal. Tim dan stakeholder yang terlibat dalam kegiatan ini bersama-sama menentukan model pelatihan. Fokus pelatihan diantaranya:

1. E-learning
2. E-library/digital library

Kegiatan FGD ini dilaksanakan pada Hari Minggu, 25 Juli 2020. Peserta yang hadir adalah Tim pengabdian masyarakat dari IAIN Kediri, ketua yayasan, kepala sekolah, kepala madrasah, beberapa waka kurikulum dari sekolah dan madrasah yang berada di wilayah Kab/Kota Blitar, yang diikuti 12 orang yang hadir dalam FGD Persiapan kegiatan workshop dan pelatihan ini. Kegiatan dilaksanakan mulai pukul 15.00 – 17.30 Wib. Yang bertempat di Yayasan LP Ma'arif NU (MTS – MA Syekh Subakir Nglepok Kab Blitar). Dari kegiatan ini mendapatkan masukan tentang e-learning dan e-library yang akan diterapkan pada subjek dampingan. Hasil dari kegiatan ini adalah:

- a. Menyampaikan konsep kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan menyempurnakan proposal pengabdian.
- b. Mendata kebutuhan yang menjadi sasaran subjek dampingan.
- c. Menentukan tempat pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan
- d. Mengakomodir permasalahan dan kendala yang ada di Lembaga peserta dampingan.

### **1. Pelaksanaan kegiatan**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan e-learning dan e-library dilaksanakan dengan menggunakan model “In – On – In” yaitu menggabungkan antara penguasaan teori dengan praktek di lapangan kemudian di tindak lanjuti dengan evaluasi untuk perbaikan. Diharapkan kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berhasil secara maksimal sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan.

Secara teknis kegiatan ini di laksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### **2. Kegiatan Workshop dan Pelatihan (In pertama/pertemuan 1)**

Pada In pertama atau pertemuan pertama dilaksanakan workshop dan pelatihan e-learning dan e-library dilaksanakan pada Hari Sabtu, 8 Agustus 2020 di Perguruan Syekh Subakir Nglegok Kabupaten Blitar dengan mengundang peserta yang berasal dari perwakilan guru dari beberapa sekolah dan madrasah yang berada di wilayah Kab/Kota Blitar, dan kegiatan ini di hadiri 60 guru. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah pengenalan sekaligus pemanfaatan e-learning dan e-library kepada para peserta pelatihan dengan materi sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi tentang Learning Management Sistem (LMS) khususnya aplikasi edmodo kepada para peserta dan sekaligus peserta praktik mengoperasikan aplikasi edmodo untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah/madrasah
2. Menyampaikan materi tentang e-library/digital library yaitu mengenalkan aplikasi zotero kepada para peserta dan sekaligus peserta praktik mengoperasikan aplikasi edmodo untuk membantu guru membuat perpustakaan digital.

Narasumber pada pelatihan tahap ini adalah : Mukhammad Luqman Hakim, M.Pd dan Puspoko Poncoratno, M.T. Mukhammad Luqman Hakim, M.Pd adalah praktisi pendidikan dari IAIN Kediri bidang keahlian media dan teknologi pembelajaran sedangkan Puspoko Poncoratno, M.T adalah Dosen IAIN Kediri dengan bidang keahlian IT dan aplikasi Komputer. Pelatihan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 8 Agustus 2020 mulai pukul 08.00 – 13.00 wib.

### **Pendampingan/Implementasi Lapangan (On/pertemuan ke 2)**

Kegiatan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 22 Agustus 2020. Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka untuk memberikan pendampingan implementasi e-learning dan e-library di sekolah dan madrasah tempat peserta mengajar dan melakukan Fokus Group Discussion (FGD) dengan mereka. Kegiatan On ini meliputi:

1. Monitoring ke sekolah dan madrasah dampingan.

2. Melakukan Fokus Group Discussion terkait implementasi e-learning (Edmodo), dan digital library (zotero) di sekolah dan madrasah dampingan.
3. Menampung beberapa masalah terkait dengan implementasi e-learning (Edmodo), dan digital library (zotero) di sekolah dan madrasah

Beberapa masalah yang ditemukan dalam monitoring dan pendampingan di sekolah dan madrasah sebagai berikut:

1. Sebagian besar guru/peserta pelatihan belum terbiasa menggunakan aplikasi e-learning edmodo dan aplikasi zotero sehingga mereka masih menemukan beberapa kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut, berbeda dengan media yang digunakan sebelumnya yaitu group whatsapp.
2. Tidak semua lembaga di dukung oleh jaringan internet, sehingga para guru harus menggunakan pulsa pribadi untuk mengoprasikan aplikasi edmodo maupun zotero versi online.
3. Dalam edmodo belum dilengkapi media video conference sehingga guru masih kesulitan untuk berinteraksi dengan siswa secara online.

Beberapa sekolah mitra yang dikunjungi oleh tim pengabdian masyarakat IAIN Kediri dalam rangka pendampingan dan monitoring antara lain:

**Table. 3**

No	Nama Lembaga	Alamat	Status Lembaga
1	MTs Syekh Subakir	Jl. Raya Penataran No.08 Kec. Nglegok Kab. Blitar	Swasta
2	MA Syekh Subakir	Jl. Raya Penataran No.08 Kec. Nglegok Kab. Blitar	Swasta
3	MI Nurul Huda Ngadirejo	Jl. Ciliwung No. 274 Ngadirejo Kepanjenkidul Kota Blitar	Swasta
4	SD Islam Kota Blitar	Jl. Semeru No.5 Kepanjenkidul Kota Blitar	Swasta
5	SMP Al Muhafizhoh	Jl. Sungai Hulu Timur No. 15 Kauman Kepanjenkidul Kota Blitar	Swasta
6	SMA Al Muhafizhoh	Jl. Sungai Hulu Timur No. 15	Swasta

		Kauman Kepanjenkidul Kota Blitar	
--	--	-------------------------------------	--

### 3 Evaluasi dan perbaikan (In kedua/pertemuan ke 3)

Pada tahap ini Tim pengabdian mengundang lagi peserta pelatihan yang ikut pada pelatihan sebelumnya. Kegiatan In kedua ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 12 September 2020. Bertempat di MTs-MA Syekh Subakir Jl. Raya Penataran No.08 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar yang dihadiri oleh Tim Pengabdian, Nara Sumber dan Peserta pelatihan yang berjumlah 60 orang.

Blitar Tujuan kegiatan In kedua ini adalah:

1. Untuk memantau peserta pelatihan dalam rangka untuk mengetahui sejauh mana mereka menguasai aplikasi edmodo dan zotero yang telah disampaikan pada waktu workshop/pelatihan (In pertama).
2. Melaksanakan diskusi dengan peserta pelatihan tentang kendala-kendala yang dihadapi ketika mengimplementasikan Edmodo dan Zotero dalam pembelajaran di kelas-kelas untuk selanjutnya dicarikan solusi pemecahan masalahnya.
3. Mengevaluasi catatan-catatan yang harus ditidakanjuti pada pada waktu On (pendampingan dan monitoring di lapangan). Di sini pemateri/pendamping mendengarkan masukan dari semua guru tentang permasalahan-permasalahan yang muncul terkait implementasi aplikasi Edmodo dan Zotero. Berdasarkan masukan-masukan dari guru, pemateri/ pendamping membuat rekomendasi sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang yang dihadapi di kelas.
4. Melakukan *Focus Group Discussion* sebagai evaluasi akhir. Pada sesi ini digunakan sebagai wahana diskusi, sharing dan berbagi ilmu untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi di kelas terkait dengan implementasi e-learning dan e-library

### KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diselenggarakan dalam bentuk Workshop, pelatihan dan pendampingan dengan tema Peningkatan Minat Belajar dan Minat Baca Siswa Melalui Media *e-Learning* dan *e-Library* Untuk Mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Madrasah di Kab/Kota Blitar Tahun 2020 ini setidaknya mengasilakan enam (6) hal antara lain: (1) Membantu guru di sekolah dan madrasah dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, baik buku teks maupun buku non teks pelajaran dalam KBM melalui internet dengan menggunakan aplikasi e-learning dan e-library.

(2) Membantu sekolah dan madrasah dalam menggunakan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran guna mengembangkan karakter siswa dan meningkatkan keterampilan berliterasi siswa dan guru. (3). Membantu guru di sekolah dan madrasah dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar pada masa Pandemi Covid'19, yang mau tidak mau mereka dipaksa untuk menyelenggarakan pembelajaran secara Online. (4) Untuk memperbesar kesempatan belajar sepanjang hayat. (5) Sangat membantu dalam mengumpulkan, menyimpan, dan mengorganisasi informasi dan pengetahuan dalam format digital. (6) Membantu sekolah dan madrasah dalam menerapkan Media *e-Learning* dan *e-Library* untuk mendukung Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di sekolah dan madrasah secara konsisten dan berkelanjutan.

Dari kegiatan ini banyak ditemukan bahwa: (1) Sebagian besar dari bapak/ibu guru peserta pelatihan sama sekali belum pernah mendapat pelatihan e-learning dan e-library selama menjadi pendidik. Perlu ada perhatian yang lebih serius dari pemerintah dan yayasan pengelola lembaga pendidikan untuk memberikan program pelatihan IT khususnya e-learning kepada tenaga pendidik secara terencana dan berkesinambungan. (2) Sebagian besar bapak/ibu guru dan wali murid sudah menggunakan HP Android, namun pemanfaatannya hanya sekedar sebagai alat komunikasi dan sebagai media sosial seperti Facebook, whatsapp, Instagram dan lainnya namun belum dimanfaatkan sebagai media dan teknologi pembelajaran seperti e-learning dan e-library. Untuk itu semua stakeholder perlu mendorong agar bapak/ibu guru untuk memanfaatkan HP Android sebagai media dan teknologi pembelajaran. (3). Sebagian besar anak-anak usia pelajar memanfaatkan HP sebagai alat/media bermain game, bahkan mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game. Untuk itu perlu diperkenalkan kepada mereka bahwa HP dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menyenangkan. (4) Selama ini pemanfaatan sumber hanya sebatas dari buku teks pelajaran dan perpustakaan sekolah. Dalam era teknologi seperti sekarang ini perpustakaan sekolah dianggap kurang praktis karena ketika siswa mau mencari apapun mereka bisa mendapatkan informasi dan referensi dari Google/internet dengan mudah. Apalagi sekarang ini sudah ditemukan teknologi super cerdas yang bernama Artificial Intelligence (AI). Untuk itu lembaga pendidikan perlu didorong untuk memanfaatkan teknologi internet untuk keperluan perpustakaan digital sehingga dapat meningkatkan kembali minat baca peserta didik. (5). Perlu adanya kerjasama antar lembaga sekolah dan madrasah dengan perguruan tinggi mitra, sehingga ada pelatihan dan pendampingan secara berkala dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Bates, A. W. & T. Bates. 2005. *Technology, E-learning and Distance Education: Second Edition*. New York: Routledge Press.
- Clark, R. C. & Mayer, R. E. 2008. *E-learning and The Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning, Scnd Edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc. Clay and Ferguson. 2001. 6 Komponen Literasi. ([www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf](http://www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf))
- Daniswara, Okki Mahendra. 2011. *Aspek Penting Pembangunan E-learning System*. <http://mahendraokki.unpad.ac.id/wp-content/aspek-penting-pembangunan-e-learning-system.pdf> (Diakses tanggal 15 Juli 2020)
- Depdikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23/Depdiknas. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang "Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA).
- Greenleaf, C. dkk. 2011. "Integrating Literacy and Science in Biology: Teaching and Learning Impacts of Reading Apprenticeship Professional Development." *American Educational Research Journal* 48 (3): 647-717).
- Ibda, Hamidulloh. 2018. Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*. DOI: <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>
- Kisyani-Laksono dkk. 2016. *Manual Pendukung Gerakan Literasi Sekolah untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dit SMP, Dikdasmen, Kemdikbud.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Ming, K. 2012. "10 Content-Area Literacy Strategies for Art, Mathematics, Music, and Physical Education. *The Clearing House*, 85: 213-220.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- OECD. 2016. *The Survey of Adult Skills: Reader's Companion. Second Edition*
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pusat Bahasa, 2005. *Seri Glosarium: Glosarium Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Retnaningdyah, Pratiwi dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMP*. Jakarta: Dikdasmen, Kemdikbud.
- Rosenberg, Marc J. 2006. *Beyond E-learning-Approaches and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning, and Performance*. Pfeiffer: Amarika.

- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Seok, Soonhwa. 2008. The Aspect of Learning. *International Journal on E-learning, Proquest*, 7(4), 725-741.
- Sisco, Ashley. 2010. *Nations First for E-Learning of Effectiveness the Optimizing*. Ottawa: The Conference Board of Canada.
- Sismanto. 2008. *Manajemen Perustakaan Digital*. Jakarta: Afiffia Pustaka.
- Sucahyo, Yudho Giri dan Ruldeviyani, Yova (Ed.). 2007. *Infrastuktur Perpustakaan Digital*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Suryandari, Ari (Ed.). 2007. *Aspek Manajemen Perpustakaan Digital*. Jakarta: CV. Sugeng Seto
- Wiedarti, Pangesti dan Kisyani-Laksono (ed.). 2016. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Dikdasmen, Kemdikbud.
- Wiedarti, Pangesti. 2016. "Literasi Kriminal dalam Gerakan Literasi Sekolah". Dalam *Kompas*, 11 Mei 2016 hlm. 7. Jakarta.
- Word Economic Forum. 2016. "What are the 21st-century skills every student needs?". Dalam <https://www.weforum.org/agenda/2016/03/21st-century-skills-future-jobs-students/>, 10 March 2016.
- Yunus, F. 2013. "Edmodo Untuk Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif. (Online). Tersedia: <http://www.edmodo.com/file/view-crocodoc-new-window?uuid=de949aOb-Ob9a-43c7-9fca-85447ce6036f>. (17 Juli 2020)