



PENERAPAN GOOGLE DRIVE BERSAMA SEBAGAI PERPUSTAKAAN DIGITAL

Astrid Wangsagirindra Pudjastawa¹, Varary Mechwafanitiara Cantika²

¹SMK Kota Malang, Malang, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surakarta, Indonesia

Corresponding Author: a.w.pudjastawa@gmail.com¹

DOI: 10.15294/piwulang.v8i2.42114

Accepted: November 3rd 2020. Approved: December 14th 2020. Published: December 18th 2020

Abstrak

Perpustakaan digital adalah bentuk lain dari perpustakaan. Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan pada bentuk perpustakaan. Keinginan menyajikan sumber pustaka yang tidak terbatas pada ruang dan waktu juga mendorong pesatnya perkembangan perpustakaan digital. Dengan memanfaatkan sistem informasi berbasis perpustakaan digital guru-guru dapat memperoleh bahan ajar yang tepat dan bermanfaat. Di kota Malang selama ini buku-buku digital sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa sangat minim, apabila mengadakan pengandaan lewat perpustakaan konvensional juga tidak dimungkinkan dikarenakan pembiayaan buku yang terlalu mahal. Kenyataan ini membuat perpustakaan digital menjadi salah satu solusi yang dapat dibangun untuk menjembatani kekurangan bahan ajar dikalangan guru pengajar bahasa Jawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Technology Acceptance Models (TAM)*. Dari hasil dan pembahasan diperoleh rancangan database, cara kerja sistem dan tampilan sistem perpustakaan digital. Harapan dari penelitian ini adalah sistem informasi yang dibuat dapat diterapkan pada seluruh MGMP Bahasa Jawa untuk mendukung sistem informasi murah, mudah, dan paperless.

Kata Kunci: perpustakaan digital; google drive; bahasa jawa

Abstract

Digital libraries are another form of a library. The development of information technology brings changes to the form of libraries. The desire to provide library resources that are not limited by space and time also drives the rapid development of digital libraries. By utilizing a digital library-based information system, teachers can obtain appropriate and useful teaching materials. In Malang, so far digital books as a support for Javanese language learning are minimal, and it is not possible to duplicate them through conventional libraries because book financing is too expensive. This fact makes digital libraries a solution that can be built to bridge the shortage of teaching materials among Javanese teaching teachers. The method used in this research is the Technology Acceptance Model (TAM) method. From the results and discussion obtained problem-solving, database design, how the system works, and the display of the digital library system. The hope of this research is that the information system created can be applied to all Javanese MGMPs to support cheap, easy, and paperless information systems.

Keywords: Digital libraries; google drive, javanese language

PENDAHULUAN

Mantan Menteri Pembelajaran serta Kebudayaan Wardiman Djojonegoro dalam suatu pidatonya sempat menegaskan kalau “Kerutinan membaca di sesuatu negeri ialah gambaran tingkatan kemajuan negeri tersebut” (Campbell, 1997). Sayangnya ungkapan ini sangat sulit diterapkan dalam warga Indonesia. Minimnya fasilitas serta prasarana yang ada di bibliotek. Supaya warga dapat belajar (membaca) pastinya wajib terdapat suatu yang dibaca. Dalam perihal ini yang diperlukan merupakan buku- buku, harian, majalan, serta lain- lain. Pada realitasnya, novel, harian, majalah itu persediaannya masih sangat kurang (Sarwoyo, 2006). Salah satu metode yang bisa digunakan buat menjembatani permasalahan tersebut merupakan diadakannya perpustakaan digital.

Sebutan perpustakaan digital buat awal kali diperkenalkan melalui proyek NSF/ DARPA/ NASA: Digital Libraries Initiative pada tahun 1994 dalam bidang digitalisasi dokumen serta pembangunan sistem buat dokumen digital. Perpustakaan digital (*digital library* ataupun *electronic library*) merupakan perpustakaan yang memiliki koleksi bahan pustaka sebagian besar dalam wujud format digital yang ditaruh dalam arsitektur komputerisasi serta dapat diakses lewat pc. Perpustakaan digital ialah suatu sistem bibliotek yang memakai elektronik dalam mengantarkan data dari sumber yang dipunyai serta mencampurkan koleksi- koleksi, layanan serta sumber energi manusia buat menunjang penuh

siklus penciptaan, diseminasi, pemanfaatan serta penyimpanan informasi data, dan pengetahuan dalam format digital yang sudah dievaluasi, diatur, diarsip serta ditaruh, lewat pc stand alone, intranet, ataupun internet. Perpustakaan digital berbeda dengan jenis perpustakaan konvensional yang berupa kumpulan koleksi tercetak, film mikro (microform dan microfiche), ataupun kumpulan kaset audio, video, dan lain-lain. Isi dari perpustakaan digital berada dalam suatu komputer server yang bisa ditempatkan secara lokal, maupun di lokasi yang jauh, namun dapat diakses dengan cepat dan mudah lewat jaringan komputer. Koleksi dari perpustakaan digital adalah dokumen digital umumnya terdiri dari lima jenis yaitu teks, gambar, suara, gambar bergerak (video), dan grafik (Susanto, 2010) .

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat perpustakaan digital adalah dengan memanfaatkan Google Drive. Google Drive merupakan salah satu layanan penyimpanan (*storage*) yang dimiliki oleh Google, Inc sejak April 2012. Aplikasi ini berasal dari Google Docs yang memiliki kapasitas penyimpanan secara gratis sebesar 15 *gigabyte* (GB). Google Drive dapat mudah diakses dimanapun, kapanpun dan menggunakan perangkat apapun untuk menyimpan file dalam bentuk foto, video, dokumen teks, *spreadsheet* dan presentasi (Maryanto dalam Trilaksono, 2020) Google Drive juga terintegrasi dengan layanan-layanan Google lainnya seperti akun Gmail, Google Plus, Google Search dan lainnya. *Google Drive* memiliki keunggulan lain seperti dapat

mengenali objek secara otomatis dalam proses pengindeksan objek baik orang atau tempat berupa konten pada jenis file yang umum (.txt, .html, .xml dan lainnya). Selain itu Google Drive menggunakan teknologi OCR (Optical Character Recognition) untuk mengidentifikasi teks dalam bentuk gambar atau file dalam format .pdf (Developer, 2018).

Berdasarkan penelitian dari Irmayanti pada tahun 2011 yang berjudul “Pengembangan Perpustakaan Digital PUSLATA UT dalam mendukung Sistem Belajar Jarak Jauh” diperoleh hasil bahwa sistem perpustakaan digital mendukung sistem belajar jarak jauh. Penelitian selanjutnya oleh ana Rusmardiana dari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta pada tahun 2015 dengan judul “Kajian Penerimaan Teknologi Cloud Computing Google Drive dalam Sistem Pembelajaran Siswa tingkat SMK” diperoleh hasil positif bahwa siswa lebih mudah dalam mengumpulkan tugas dengan media bantu google drive. Penelitian selanjutnya dari Dhiyaul Abrar pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Cloud Computing* (Google Drive) terhadap kinerja tenaga pengajar di sekolah MTsS Mon Malem Blang Bintang” diperoleh korelasi positif terhadap penggunaan google drive terhadap kinerja pengajar di sekolah MTsS Mon Malem Blang Bintang. Dari penelitian-penelitian di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa perpustakaan digital dapat membawa dampak positif bagi pengguna dikarenakan keluwesan dalam penggunaannya.

Berdasarkan paparan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah

sistem perpustakaan digital untuk pada MGMP SMK Kota Malang untuk menunjang kinerja dan memudahkan saling bertukar informasi antar personil MGMP.

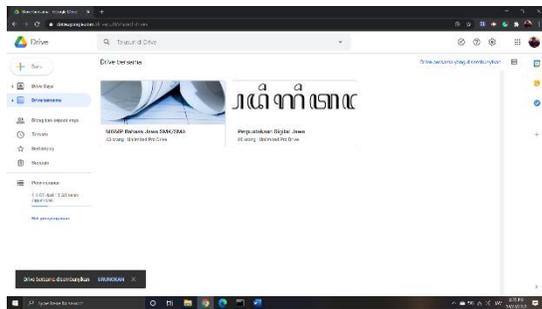
METODE PENELITIAN

Riset ini memakai tata cara *Technology Acceptance Models* (TAM). Metode *Technology Acceptance Models* (TAM) ialah salah satu teori tentang pemakaian system teknologi data yang dikira sangat mempengaruhi serta biasanya digunakan buat menarangkan penerimaan individual terhadap pemakaian system teknologi data merupakan model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model/ TAM*). Teori ini awal kali dikenalkan oleh Davis. Teori ini dibesarkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen serta Fishbein (Jogiyanto, 2007). Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menerangkan sikap pengguna teknologi data yang berlandaskan pada keyakinan (*beliefs*), perilaku (*attitude*), atensi (*intention*) serta ikatan sikap pengguna (*User Behavior Relationship*). Tujuan model ini merupakan buat bisa menarangkan faktor- faktor utama dari sikap pengguna teknologi data terhadap penerimaan pemakaian teknologi data itu sendiri. Model ini hendak menggambarkan kalau pemakaian hendak dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan (*Usefulness*) serta variabel kemudahan konsumsi (*Ease of Use*), dimana keduanya mempunyai determinan yang besar serta validitas yang sudah terbukti secara empiris((Ma & Liu, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Database

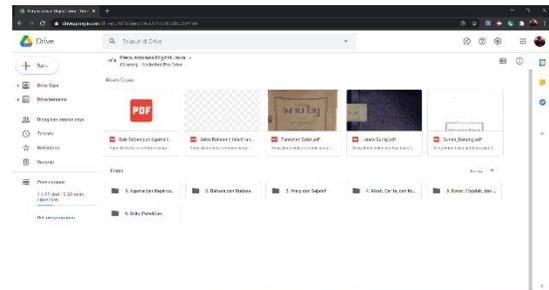
Untuk mempermudah proses implementasi peneliti memvisualisasikan dalam bentuk rancangan *database*. Rancangan Database ini berfungsi untuk memudahkan guru bahasa Jawa dalam mencari buku sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.



Gambar 1. Pembagian Database Perpustakaan digital menjadi 2 kelompok

Peneliti kemudian membagi perpustakaan digital menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama adalah a) MGMP Bahasa Jawa SMK/SMA, dan yang kedua adalah b) Perpustakaan Digital Jawa. Pada perpustakaan digital berjudul MGMP bahasa Jawa SMK/SMA peneliti membagi isinya menjadi 5 yaitu adalah: a) Perangkat Mengajar, b) Materi Ajar, c) Media Pembelajaran, d) Gudang Soal, e) Buku Penunjang Pembelajaran. Perpustakaan pertama digunakan untuk saling berbagi informasi terkait kebutuhan mengajar dasar yang lebih bersifat teknis. Seperti berbagi RPP, Materi Ajar, Media Pembelajaran, Soal dkk.

Pada perpustakaan digital kedua yang berjudul “Perpustakaan Digital Jawa” peneliti menggunakan untuk berbagi buku digital jawa.



Gambar 2. Pengelompokan buku digital dalam Perpustakaan Digital Jawa

Pada perpustakaan Digital Jawa peneliti membagi isinya menjadi 6 yaitu: a) Agama dan Kepercayaan, b) Bahasa dan Budaya, c) Arsip dan Sejarah, d) Kisah, Cerita dan Kronikal, e) Koran, Majalah, dan Jurnal, e) Buku Penelitian. Koleksi-koleksi dalam perpustakaan digital Jawa peneliti kumpulkan dari berbagai sumber ada beberapa yang merupakan sumbangan ada pula yang merupakan pemberian dari teman.



Gambar 3. Buku digital koleksi dari Perpustakaan Digital Jawa.

Cara Kerja Sistem

Cara kerja pada sistem perpustakaan digital ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu untuk *kontributor* yang mengupload bahan isi dari perpustakaan digital, *admin* yang melakukan cek kontrol terhadap isi perpustakaan digital dan merapikan

serta mengatur penerimaan file dalam perpustakaan digital, peserta yang mengakses isi dari perpustakaan digital.

1) Cara kerja sistem untuk *kontributor*

Kontributor terlebih dahulu harus menyetorkan akun email berbasis gmail terhadap *admin* kemudian mengakses aplikasi google drive lalu dapat melakukan *login* pada aplikasi google drive dengan menggunakan akun google yang dimiliki. Pada aplikasi google drive tersebut kontributor dapat mengupload file sesuka hati, serta dapat *download* materi pada sistem tersebut.

2) Cara kerja sistem untuk *admin*

Sebelum melakukan aktivitas pada sistem, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah melakukan login, admin dapat melakukan *add* folder pada *Google Drive*, admin juga dapat melakukan *upload*, *update*, *delete* materi yang di upload oleh kontributor.

3) Cara kerja sistem untuk peserta

Peserta terlebih dahulu harus menyetorkan akun email berbasis gmail terhadap *admin* kemudian mengakses aplikasi google drive dengan menggunakan akun google, pada aplikasi tersebut peserta dapat melihat isi dari perpustakaan digital yang ditawarkan serta dapat mendownload materi yang dibutuhkan.

Hasil Penilaian Pengguna

Uji coba pengguna Perpustakaan Digital dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang

dihitung berdasarkan metode Skala Likert. Dimana setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban, dengan memberikan skor pada setiap jawaban, yaitu jawaban sangat baik (SB) bernilai skor 5, jawaban baik (B) bernilai skor 4, jawaban cukup (C) bernilai skor 3, jawaban kurang (K) bernilai skor 2 dan jawaban sangat kurang (SK) bernilai skor 1. Untuk menentukan interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100% digunakan rumus (2.1) $I = 100 / 5$ (jumlah pilihan jawaban). Sehingga diperoleh hasil interval jarak 20. Dengan demikian kriteria interpretasi berdasarkan intervalnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Interval Penilaian

Angka	Keterangan	Inisial
0%-19,9%	Sangat Kurang	SK
20%-39,9%	Kurang	K
40%-59,9%	Cukup	C
60%-79,9%	Baik	B
80%-100%	Sangat Baik	SB

Pada kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan mengenai tampilan dan kerja dari sistem. Adapun pertanyaan yang digunakan dalam lembar kuesioner adalah seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan pada kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Aplikasi mudah di- <i>install</i> dan berjalan baik pada <i>smartphone</i> .
2.	Perpustakaan Digital mudah untuk digunakan.

3.	Perpustakaan Digital mudah untuk dipahami.	4.	10	19	1	0	0	129	86%	
4.	Dari segi tampilan <i>interface</i> .	5.	1	16	13	0	0	108	72%	
5.	Kecepatan memproses data.	6.	4	18	8	0	0	116	77,3%	
6.	Kecepatan menampilkan data.	7.	4	22	12	0	0	120	80%	
7.	Kelengkapan data yang merupakan isi dari perpustakaan digital	8.	8	19	3	0	0	125	83,3%	
8.	Apakah anda puas dengan penggunaan aplikasi tersebut?	9.	11	17	2	0	0	129	86%	
9.	Apakah perpustakaan digital tersebut layak digunakan?	10.	8	21	1	0	0	127	84,6%	
10.	Apakah aplikasi tersebut dapat membantu dalam persiapan, dan pengayaan proses pembelajaran?								Total Persentase	815,7%
									Rata-rata	81,57%

Pada tabel 3 didapat hasil dari persentase dan rata-rata pengujian sistem yang sudah dihitung menggunakan metode skala likert, sehingga mempermudah dalam membaca hasil dari uji pengguna. Hasil yang didapat dari pengujian menggunakan kuesioner dan dihitung dengan metode likert adalah 81,57 % yang di dapat dari mencari rata-rata yaitu total persentase dibagi jumlah pertanyaan, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian menggunakan kuesioner termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" sesuai alur interval penilaian pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Pengujian sistem

No	Penilaian					Total	%
	SB	B	C	K	SK		
1.	8	18	4	0	0	124	82,6%
2.	6	20	4	0	0	122	81,3%
3.	9	16	5	0	0	124	82,6%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa, diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Siswa membutuhkan media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang menarik, atraktif, dan interaktif, sehingga lebih menarik minat siswa dalam membaca teks berhuruf Jawa dan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri.
- 2) Prototipe media pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa yang dihasilkan berupa multimedia interaktif yang didalamnya menyajikan teks berhuruf Jawa mulai dari tingkatan kata, kalimat, hingga cerita. Setiap teks dilengkapi dengan audio sebagai konfirmasi.
- 3) Berdasarkan hasil validasi serta dilakukannya perbaikan sesuai saran ahli,

prototipe multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran membaca teks berhuruf Jawa di Kecamatan Ungaran Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, J. E. (1997). Kebiasaan Membaca. In *Perpustakaan Menjawab Tantangan Zaman*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Developer, G. (2018). Google Drive APIs REST.Hamtat Fran. Retrieved from developers.google.com/drive/v3/web/about-sdk den/
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Ma, Q., & Liu, L. (2011). The Technology Acceptance Model. *Advanced Topics in End User Computing, Volume 4*, (January). <https://doi.org/10.4018/9781591404743.ch006.ch000>
- Sarwoyo, V. (2006). Mewujudkan Learning Society Melalui Optimalisasi Fungsi dan Peran Perpustakaan. *Info Persadha*, Vol. 7, pp. 65–68. Retrieved from e-journal.usd.ac.id
- Susanto, S. E. (2010). Desain Dan Standar Perpustakaan Digital. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 10(2), 17–23.
- Trilaksono, A. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Google Drive Sebagai Media Penyimpanan Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.32502/digital.v1i2.1651>