



Implementation of MBKM: Digitalization Project and Use of Library Software for Schools in Randangan Village, Pohuwato Regency, Gorontalo Province

Implementasi MBKM: Proyek Digitalisasi dan Penggunaan Software Perpustakaan untuk Sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo

Frezy Paputungan¹, Rustam Husain²,

^{1,2}Universitas Gorontalo, Email : frezypaputungan@gmail.com¹ , rustamhusain@gmail.com²

*email Koresponden: frezypaputungan@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijis.v1i1.411>

Abstract

The Minister of Education and Science and Technology stated that MBKM will be continued with various improvements. The Independent Campus (MBKM) was initiated by the Minister of Education and Culture through the Regulation of the Minister of Education and Culture Number 3 of 2020 concerning National Standards for Higher Education, especially in articles 18 and 15, aiming to answer the challenges of the capacity of higher education institutions that have not been able to adapt quickly to prepare relevant and quality graduates with the presence of Industry 4.0. Based on this decision, Bina Mandiri University Gorontalo has participated in and run the MBKM program. However, the implementation is still limited so that the scope of implementation is only at one point and then affects the development of unsustainable programs. Related to the MBKM program, undergraduate students of Educational Technology have been trained and are able to design software, one of which is for libraries in schools. This was proven in the implementation of previous research entitled The Impact of MBKM Project-Based Learning on Problem Solving for Undergraduate Students of Educational Technology at Bina Mandiri University, Gorontalo. Considering that the MBKM program is important to run and its sustainability is expected, its implementation is very urgent. In coastal areas, especially schools in Randangan Village, Pohuwato Regency, Gorontalo Province, it is known that digitalization in the implementation of education has not been effective, so there needs to be digitalization of library software to support student learning activities outside school hours or on holidays. The purpose of this study is to implement MBKM: a digitalization project and the use of library software in schools in Randangan Village, Pohuwato Regency, Gorontalo Province.

Keywords : Implementation of MBKM; Digitalization; Software; Library; School



Abstrak

Menteri Mendikti Saintek menyatakan MBKM akan dilanjutkan dengan berbagai perbaikan. Kampus Merdeka (MBKM) dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, khususnya pada pasal 18 dan 15, bertujuan untuk menjawab tantangan atas kapasitas perguruan tinggi yang belum dapat beradaptasi secara cepat untuk mempersiapkan lulusan yang relevan sekaligus bermutu dengan hadirnya Industri 4.0. Berdasarkan keputusan tersebut, Universitas Bina Mandiri Gorontalo telah mengikuti dan menjalankan program MBKM. Namun implementasi masih terbatas sehingga ranah pelaksanaan hanya di satu titik dan kemudian berpengaruh pada pengembangan program yang tidak berkelanjutan. Berkaitan dengan program MBKM, mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan telah dilatih dan mampu merancang software salah satunya untuk perpustakaan di sekolah. Hal ini terbukti pada pelaksanaan penelitian sebelumnya yang berjudul Dampak Pembelajaran Berbasis Proyek MBKM terhadap Problem Solving Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo. Mengingat program MBKM penting untuk dijalankan dan diharapkan keberlanjutannya maka implementasi pelaksanaannya sangat urgensi. Di wilayah pesisir khususnya sekolah-sekolah yang berada di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo diketahui digitalisasi pada pelaksanaan pendidikan belum efektif, sehingga perlu adanya digitalisasi software perpustakaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa di luar jam pelajaran sekolah atau di hari-hari libur. Tujuan penelitian ini adalah untuk implementasi MBKM: proyek digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan pada sekolah-sekolah yang ada di Desa Randangan, Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo.

Kata Kunci : Implementasi MBKM; Digitalisasi; Software; Perpustakaan; Sekolah.

1. PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. MBKM adalah mode pembelajaran pendidikan tinggi yang mandiri dan serbaguna yang dirancang untuk menciptakan komunitas pembelajaran kreatif yang tidak membatasi yang memenuhi kebutuhan mahasiswa (Rochana, dkk, 2021). Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk menjawab tantangan atas kapasitas perguruan tinggi yang belum dapat beradaptasi secara cepat untuk mempersiapkan lulusan yang relevan sekaligus bermutu dengan hadirnya Industri 4.0. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (Suwandi, 2020).

Mahasiswa di Universitas Bina Mandiri Gorontalo telah melaksanakan program MBKM, namun dalam implementasi masih terbatas sehingga ranah pelaksanaan hanya di satu titik dan kemudian berpengaruh pada pengembangan program yang tidak berkelanjutan. Hal ini terbukti pada pelaksanaan penelitian sebelumnya yang berjudul Dampak Pembelajaran Berbasis Proyek MBKM terhadap Problem Solving Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (MBKM) yang pertama kali diterapkan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan (Frezy, 2024). Berkaitan dengan program MBKM, mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan dilatih dan mampu membuat



software salah satunya untuk perpustakaan di sekolah. Perpustakaan sekolah yaitu perpustakaan yang berada di pendidikan dasar dan menengah untuk melayani warga sekolah (guru, siswa, karyawan) sebagai sumber belajar untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan (Khasiati, 2021). Mengingat program MBKM penting untuk dijalankan dan diharapkan keberlanjutannya maka implementasi MBKM sangat urgensi dalam pelaksanaannya. Apalagi di jaman kemajuan teknologi saat ini yang semakin pesat, harapan generasi saat ini akan berbeda dengan generasi sebelumnya, mereka akan membutuhkan praktik berbagi pengalaman melalui konten digital termasuk konten pembelajaran, berbagai media komunikasi digital akan semakin kaya dengan sumber ilmu dan konten digital (Paputungan, 2023).

Di wilayah pesisir khususnya sekolah-sekolah yang berada di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo diketahui digitalisasi pendidikan belum efektif pada pemanfaatan perpustakaan, sehingga perlu adanya digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa di luar jam pelajaran sekolah atau di hari-hari libur. Permasalahan seperti ini harusnya dapat diatasi dengan adanya kemajuan teknologi, sayangnya penggunaan teknologi untuk digitalisasi pendidikan belum merata. Apalagi di wilayah-wilayah tertentu seperti Desa Randangan yang merupakan wilayah pesisir dan memiliki potensi bagus untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswa. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan berperan dalam program MBKM, teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktek untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang memadai (Paputungan, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian adalah cara pandang terhadap objek sebagai penentu arah penelitian (Kawatak. 2019). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan angka-angka dalam memproses data untuk menghasilkan informasi yang terstruktur (Sinambela, dkk, 2021). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada penggalian kedalaman data daripada keluasan data (Kriyantono, 2020). Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana implementasi MBKM: Proyek Digitalisasi dan Penggunaan Software Perpustakaan untuk Sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo.

Diagram alir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir



Berdasarkan diagram alir penelitian, dapat dijelaskan bahwa identifikasi masalah, literatur review dan observasi sudah dilaksanakan serta tujuan penelitian telah ditetapkan. Proses penelitian sekarang berada pada tahap pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan analisis data, yang terdiri dari pengolahan data, sosialisasi dan interpretasi data. Proses penelitian terakhir adalah tahapan penyusunan laporan antara lain laporan akhir, laporan kemajuan dan publikasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif pada tiga tahapan penelitian. Untuk melihat bagaimana Implementasi MBKM: Proyek Digitalisasi dan Penggunaan Software Perpustakaan untuk Sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo, proses penelitian saat ini berada pada tahapan kedua yaitu analisis data. Secara keseluruhan proses diawali dengan identifikasi masalah, dari hasil penelitian sebelumnya yang berjudul Dampak Pembelajaran Berbasis Proyek MBKM terhadap Problem Solving Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo menunjukkan adanya peningkatan kemampuan problem solving mahasiswa namun ranah pelaksanaan masih terbatas di satuan kantor-kantor Kota Gorontalo. Sehingga peneliti memilih lokasi pada masyarakat yang lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan, berdasarkan observasi awal permasalahan pendidikan di lokasi sasaran antara lain pengetahuan tentang digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan pada sekolah-sekolah yang berada di Kabupaten Pohuwato khususnya di Desa Randangan Provinsi Gorontalo masih terbatas. Perpustakaan merupakan salah satu ikon penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah, namun seiring perkembangan jaman penggunaannya semakin menurun. Peserta didik yang hidup pada jaman serba modern, yang serba teknologi menyebabkan perpustakaan semakin tidak menarik. Pihak sekolah di desa juga masih mempertahankan perpustakaan manual di sekolah, sehingga berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran yang tidak berkelanjutan. Dengan alasan keterbatasan beberapa sekolah masih menggunakan perpustakaan manual sehingga di saat libur atau waktu senggang di rumah kegiatan pembelajaran tidak berjalan. Setelah menentukan permasalahan dan lokasi penelitian kemudian dilanjutkan dengan literatur review penelitian-penelitian sebelumnya yang mengangkat topik yang relevan dengan penelitian.

Berdasarkan permasalahan dan lokasi tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk melihat bagaimana Implementasi MBKM: Proyek Digitalisasi dan Penggunaan Software Perpustakaan untuk Sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo. Dilanjutkan dengan kegiatan analisis data, dari permasalahan, lokasi dan tujuan penelitian diolah untuk perencanaan pelaksanaan sosialisasi. Diawali dengan pelatihan operator perpustakaan yang ada di sekolah-sekolah Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo, kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi untuk siswa, warga sekolah dan orang tua siswa. Setelah sosialisasi, data kemudian diinterpretasi melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Data yang ditemukan kemudian dilaporkan dalam bentuk loog book, laporan akhir dan laporan kemajuan. Luaran dalam penelitian ini adalah publikasi artikel pada jurnal bereputasi internasional yaitu International Journal of Computer Technology and Science (IJCTS), publikasi youtube (tidak wajib) dan hasil penelitian ini akan menjadi bahan acuan untuk penerapan pembelajaran berbasis proyek (MBKM) di perguruan tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi proses digitalisasi pendidikan khususnya pada software perpustakaan yang dapat diakses siswa,



sekolah dan orang tua siswa secara berkelanjutan, kapan dan dimana saja sehingga mampu mendukung kualitas pendidikan peserta didik.

Indikator capaian pada penelitian ini adalah implementasi MBKM proyek digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan pada sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo. Anggota team dalam penelitian ini berjumlah tiga orang, ketua adalah Dosen S1 Teknologi Pendidikan Universitas Bina Mandiri Gorontalo (Frezy Paputungan) yang bertugas menyusun proposal, observasi, mengolah data, mengadakan kerja sama, memilih mahasiswa, menyusun log book, menyusun jadwal, roadmap, pengajuan proposal, sosialisasi, penyusunan artikel, dan menyusun laporan kemajuan. Anggota berjumlah dua orang, anggota yang pertama merupakan Dosen S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo (Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd) yang bertugas melaksanakan pendampingan, kajian pustaka, analisis data dan mitra. Anggota kedua dari umum, pada institusi kementerian desa (Nurdin Nadjamudin., M.Pd) yang bertugas melaksanakan observasi lokasi, menyusun RAB, kerja sama mitra, administrasi mitra, pendampingan proyek digitalisasi software perpustakaan, mengolah data penelitian dan sosialisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

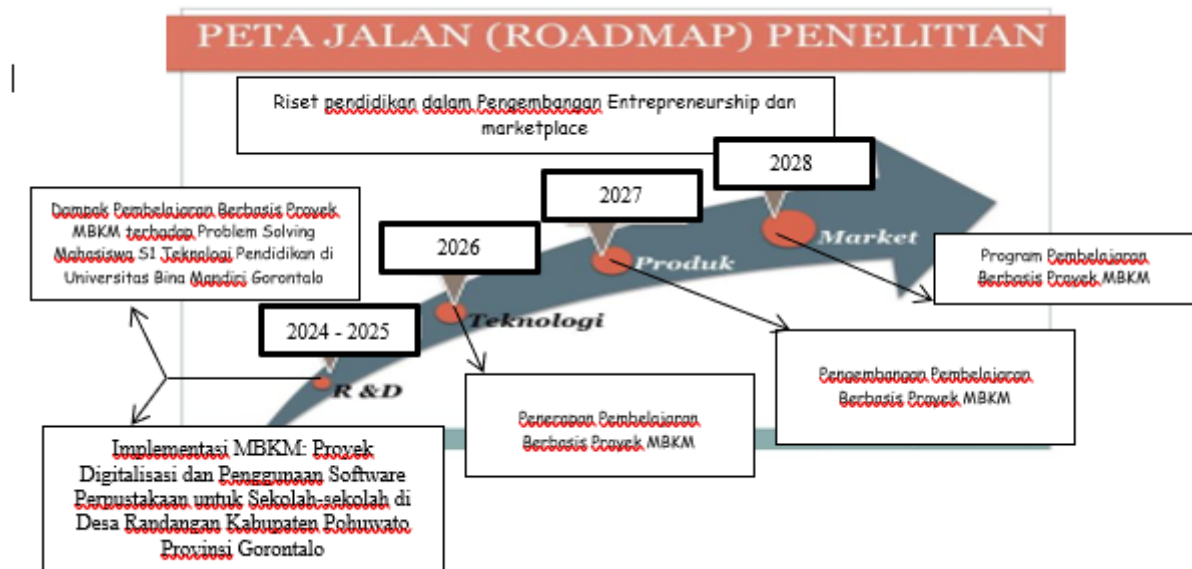
Pada penelitian sebelumnya, bahasan tentang implementasi MBKM proyek digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan telah banyak dilakukan namun terdapat perbedaan variabel dan lokasi dari penelitian terdahulu. Pada penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil belajar (Dewi, 2023), terdapat perbedaan pada variabel dan lokasi penelitian. Dimana hasil penelitian sebelumnya menunjukkan metode PjBL efektif dalam pelaksanaan perkuliahan dan capaian tujuan pembelajaran dengan ketuntasan belajar sebesar 100% sedangkan penelitian ini difokuskan pada implementasi MBKM pada proyek digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan. Pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk mengimbangi kemajuan teknologi dan penyelesaian permasalahan dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian sebelumnya yang berjudul Penerapan Pembelajaran Digital Menggunakan Media dalam Teknologi Pendidikan pada Era Society 5.0 di Sekolah dan Perguruan Tinggi (Andara, dkk, 2024) dengan hasil penelitian Society 5.0 merupakan sebuah inovasi dalam dunia teknologi yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul pada era industri 4.0. Penelitian terdahulu tentang digitalisasi perpustakaan menggunakan aplikasi dengan judul Pengembangan Aplikasi Perpustakaan Digital dengan Model Waterfall menunjukkan bahwa aplikasi memungkinkan pencarian koleksi, peminjaman dan pengembalian buku online, serta manajemen anggota dan pelaporan data (Paputungan, 2023).

Teknologi berperan penting untuk mendukung pendidikan, apalagi jaringan internet sudah makin meluas. Pada penelitian sebelumnya yang berjudul The Influence of MBKM Project-Based Learning on Problem Solving of Educational Technology Undergraduate Students at Bina Mandiri University Gorontalo (Frezy, 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (MBKM) memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan sehingga dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran selanjutnya. Dari hasil-hasil penelitian sebelumnya implementasi MBKM proyek digitalisasi dan penggunaan software perpustakaan pada sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten



Pohuwato Provinsi Gorontalo belum pernah dilaksanakan. Dilihat dari kebaruan mengenai fokus permasalahan serta lokasi penelitian maka untuk pelaksanaan program MBKM di perguruan tinggi yang berkelanjutan dan berkualitas, penelitian ini urgensi untuk segera dijalankan.

Peta jalan penelitian mengutip tema Riset pendidikan dalam Pengembangan Entrepreneurship dan marketplace, yang diawali dengan Riset Dasar (R & D) dilanjutkan dengan Riset Terapan atau Teknologi dan yang terakhir adalah Riset Pengembangan (Produk). Berikut roadmap penelitian yang digambarkan dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Peta Jalan (Road Map) Penelitian

Di tahun 2024 jangka waktu satu tahun, penelitian yang berjudul Dampak Pembelajaran Berbasis Proyek MBKM terhadap Problem Solving Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Bina Mandiri Gorontalo telah lolos hibah DRPTM skema PDP Afirmasi dan selesai dilaksanakan dengan hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (MBKM) memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di tahun 2025 peneliti mengajukan penelitian dengan judul Implementasi MBKM: Proyek Digitalisasi dan Penggunaan Software Perpustakaan untuk Sekolah-sekolah di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo dengan harapan adanya penyelesaian masalah pendidikan di wilayah pesisir, keberlanjutan dan kebermanfaatan di ranah yang lebih luas serta memberi dukungan positif pada peningkatan kualitas pelaksanaan MBKM di Universitas Bina mandiri dan perguruan tinggi lainnya di Provinsi Gorontalo. Proyek digitalisasi software perpustakaan di sekolah Desa Randangan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kualitas belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan dapat mengatasi permasalahan pendidikan melalui digitalisasi (software perpustakaan) yang tepat dan berkelanjutan di sekolah-sekolah yang berada di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo. Target capaian



penelitian adalah software perpustakaan sebagai proyek digitalisasi pendidikan yang dirakit sedemikian rupa sehingga dapat diakses dan digunakan warga sekolah secara berkelanjutan sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Secara umum penelitian ini mampu menyelesaikan permasalahan pendidikan di Desa Randangan Kabupaten Pohuwato Provinsi Gorontalo, keberlanjutan dan kebermanfaatan di ranah yang lebih luas serta memberi dukungan positif pada peningkatan kualitas pelaksanaan MBKM di Universitas Bina mandiri dan perguruan tinggi lainnya di Provinsi Gorontalo. Selain itu penelitian ini berhasil mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) antara lain (1) IKU 2, Mahasiswa mendapat pengalaman belajar di luar kampus, (2) IKU 3, Dosen berkegiatan di luar kampus, (3), IKU 5, hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andara Shayla, Gilang Saputro, Kinta Aurora, Toto Winarko, & Aries Saifudin. (2024). Pengembangan Aplikasi Perpustakaan Digital dengan Model Waterfall . Buletin
- Dewi, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3(2), 204–215. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.177>.
- Frezy Paputungan. (2024). The Influence of MBKM Project-Based Learning on Problem Solving of Educational Technology Undergraduate Students at Bina Mandiri University Gorontalo. International Journal of Computer Technology and Science, 2(1), 22–39. <https://doi.org/10.62951/ijcts.v2i1.125>.
- Kawatak, Ivana Theresia. (2019). Pengaruh Beauty Vlogger Dalam Meningkatkan Minat Beli Produk Kecantikan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Khasiati N. 2021. Peran Perpustakaan Sekolah Dalam Mendukung Proses Pembelajaran di SMP IT Alfarisi Sleman Di Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://doi.org/10.37250/newkiki.v4i1.91>.
- Kriyantono, R. (2020). Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif disertai contoh praktis Skripsi. Tesis dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Rawamangun: Prenadamedia Group.
- Paputungan F., & Paputungan E. (2023). Development of Educational Technology in Use of Learning Media. Journal of Education and Culture (JEaC), 3(1), 33-40. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1080>.
- Paputungan F., & Olii R. (2023). IMPLEMENTATION OF DIGITAL LEARNING USING MEDIA IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN THE SOCIETY 5.0 ERA IN SCHOOLS AND HIGHER EDUCATION (2). Journal of Education and Culture (JEaC), 3(1), 18-24. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1067>.
- Paputungan F., & Age S. (2023). THE USE OF DIGITAL MEDIA AND EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN LEARNING. Journal of Education and Culture (JEaC), 3(1), 1-8. Retrieved from <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/view/1052>.
- Rochana., Darajatun, M, R., dan Ramadhany, A, M. 2021. Pengaruh Implementasi Kebijakan Merdeka Kampus Merdeka Terhadap Minat dan Keterlibatan Mahasiswa. Jurnal Of Busniess Management Education Vol 6 No 3.
- Sinambela, Lijan Poltak dan Sartan Sinambela (2021). Metodologi Penelitian Kuanitatif - Teori Dan Praktik. Depok: Rajawali Pers.



Suwandi, S. (2020). Pengembangan Kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia yang Responsif terhadap Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Kebutuhan Pembelajaran Abad ke-21. Dalam: Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.