

## **Problem Analysis of Online Based User Education at IAIN Kudus Library During Covid-19 Pandemic**

**Radiya Wira Buwana**  
Perpustakaan IAIN Kudus  
[radiyawira@gmail.com](mailto:radiyawira@gmail.com)

**Naskah diterima:** 15-01-2021, **direvisi:** 27-04-2021, **disetujui:** 28-05-2021

### **Abstract**

*Through the research in this paper, the author analyzes the problems that arise during the implementation of online-based user education activities at the IAIN Kudus Library. This research was conducted with a qualitative research approach. The data collection method is carried out in two ways, namely non-systematic observation and using the library research method. The method of collecting data through library research is a method of collecting data through books and journal articles which according to the author can support the discussion in this paper. The results of this study indicate that the main problem in online-based user education activities at the IAIN Kudus Library during the pandemic is the problem of information literacy skills, communication problems, and technical problems. The results obtained in this study are expected to be an input, especially for the IAIN Kudus Library and other libraries in general in carrying out user education activities in the future.*

### **Abstrak**

Melalui penelitian dalam tulisan ini, penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang timbul pada saat pelaksanaan kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dua cara yaitu cara observasi non sistematis dan menggunakan metode *library research*. Metode

pengumpulan data melalui *library research* yaitu metode pengumpulan data melalui buku dan artikel jurnal yang menurut penulis dapat mendukung pembahasan dalam tulisan ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan utama dalam *kegiatan user education* berbasis *online* di Perpustakaan IAIN Kudus pada masa pandemi adalah permasalahan kemampuan literasi informasi, permasalahan komunikasi, dan permasalahan yang bersifat teknis. Hasil yang didapat dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan khususnya bagi Perpustakaan IAIN Kudus dan perpustakaan-perpustakaan lain pada umumnya dalam melaksanakan kegiatan *user education* di masa mendatang.

**Keywords:** *User Education, College Library, Online Learning*

## 1. PENDAHULUAN

Kegiatan *user education* mahasiswa baru IAIN Kudus merupakan bentuk kegiatan kepastakawanan rutin yang selalu diselenggarakan oleh Perpustakaan IAIN Kudus pada setiap awal tahun ajaran baru sebelum masa perkuliahan dimulai. Kegiatan tersebut menjadi sebuah kegiatan yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswa baru IAIN Kudus karena merupakan sebuah prasyarat wajib untuk dapat menjadi anggota aktif Perpustakaan IAIN Kudus. Maksud dari dapat menjadi anggota aktif adalah mahasiswa baru IAIN Kudus tersebut dapat mengakses seluruh layanan yang disediakan oleh Perpustakaan IAIN Kudus seperti layanan koleksi sirkulasi, layanan koleksi referensi, layanan koleksi tandon, layanan perpustakaan digital serta layanan lain yang bersifat administratif.

Pandemi covid-19 telah mengubah paradigma pengelola Perpustakaan IAIN Kudus dalam melaksanakan kegiatan *user education* pada tahun akademik 2020/2021 ini. Oleh karena itu, kegiatan *user education* tentunya harus dilaksanakan dengan prinsip mengurangi interaksi atau tatap muka langsung antara pustakawan yang berperan sebagai pemateri dan mahasiswa baru IAIN Kudus yang berperan sebagai peserta. Tanpa mengurangi fungsi utama dan tujuan dari kegiatan *user education*, Perpustakaan IAIN Kudus melaksanakan kegiatan *user education* pada tahun akademik 2020/2021 secara *full* daring atau *online* dengan memanfaatkan aplikasi rapat *online* yaitu

*google meet*. Selain menggunakan aplikasi rapat *online google meet*, beberapa aplikasi lain juga digunakan dalam kegiatan *user education* berbasis daring tersebut. Dalam menyampaikan sosialisasi yang bersifat administratif serta berbagai petunjuk teknis, Perpustakaan IAIN Kudus juga memanfaatkan aplikasi media sosial telegram. Kemudian untuk kegiatan evaluasi dan absensi peserta, Perpustakaan IAIN Kudus memanfaatkan aplikasi *google form* yang digunakan pada akhir kegiatan *user education*.

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dalam kegiatan *user education* di masa pandemi merupakan salah satu bentuk adaptasi pada kegiatan kepastakawanan di Perpustakaan IAIN Kudus. Pemanfaatan teknologi informasi dalam setiap lini kegiatan kepastakawanan di perpustakaan merupakan sebuah keharusan agar kinerja perpustakaan tetap dapat efektif dan efisien di masa pandemi ini. Sehingga, pada muaranya perpustakaan tetap dapat berperan aktif dalam memberikan pelayanan yang prima kepada pemustaka. Perpustakaan memiliki tanggung jawab profesionalisme untuk selalu menjawab perkembangan zaman dan merespon serta berusaha memenuhi kebutuhan pemakai (pemustaka) yang selalu berkembang untuk terus berubah, berinovasi dan menyesuaikan dengan lingkungan kehidupan masyarakat<sup>1</sup>.

Namun, sebagai sebuah bentuk kegiatan kepastakawanan yang baru pertama kali dilaksanakan oleh Perpustakaan IAIN Kudus, kegiatan *user education* berbasis daring ini masih banyak menemui permasalahan dalam pelaksanaannya di lapangan. Terlepas dari telah sukses terlaksananya kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus, beberapa masalah yang ditemui sangatlah beragam. Masalah yang ditemui dapat berasal dari pustakawan yang bertindak sebagai penyelenggara dan pemateri kegiatan *user education* berbasis daring ini, kemudian dari mahasiswa yang berperan sebagai peserta kegiatan serta masalah yang timbul dari aplikasi yang digunakan dalam kegiatan *user education* berbasis daring ini.

Permasalahan yang ditemui dalam pengaplikasian teknologi informasi dalam kegiatan kepastakawanan di perpustakaan merupakan hal yang

---

<sup>1</sup> Wiji Suwarno, *Library Life Style : Trend Dan Ide Kepustakawanan* (Yogyakarta: Ladang Kata, 2016), 101.

sangat lumrah untuk ditemui. Agar pemanfaatan teknologi informasi untuk perpustakaan dapat berjalan efektif dan efisien, maka pemanfaatannya harus menitik beratkan pada 3 hal utama yang menjadi perhatian oleh pengelola perpustakaan, yaitu tuntutan kebutuhan yang mendesak (dalam contoh kasus ini adalah kebutuhan yang sangat mendesak untuk kegiatan kepastakawanan di masa pandemi covid-19), tenaga operasional yang profesional, serta pemanfaatan teknologi tersebut harus dapat dimanfaatkan secara optimal, artinya adalah tidak asal memakai, tetapi sudah melalui perencanaan dan uji coba yang matang serta sudah mengetahui dampak positif dan negatifnya<sup>2</sup>

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, melalui tulisan ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan-permasalahan yang timbul pada kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus. Sehingga, tulisan ini dapat menjadi masukan dan evaluasi bagi pengelola Perpustakaan IAIN Kudus pada khususnya dan perpustakaan-perpustakaan lain pada umumnya dalam melaksanakan kegiatan *user education* di masa yang akan datang.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### **Pengertian dan Tujuan *User Education***

Di dalam dunia perpustakaan, kegiatan *user education* sering disebut dengan banyak istilah. *User education* dapat disebut dengan pendidikan pemustaka, pendidikan pemakai, bimbingan pemakai, pendidikan pengguna, orientasi pengguna dan lain sebagainya. Walaupun disebut dengan berbagai istilah, pada hakikatnya *user education* merupakan sebuah kegiatan layanan yang dilakukan oleh perpustakaan kepada pemustaka (atau calon pemustaka) agar mereka mampu mengenal dan mampu memanfaatkan layanan perpustakaan secara efektif dan efisien. Di dalam kamus kepastakawanan Indonesia, Lasa menyebutkan bahwa *user education* dapat didefinisikan sebagai “*program yang diselenggarakan oleh perpustakaan*

---

<sup>2</sup> Sutarno NS, *Manajemen Perpustakaan : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Sagung Seto, 2018), 278.

*untuk memberikan bimbingan, petunjuk, maupun pendidikan kepada calon pemustaka perpustakaan dalam kegiatan mereka memanfaatkan jasa informasi serta sarana perpustakaan*<sup>3</sup>

Kegiatan *user education* dapat digolongkan sebagai salah satu kegiatan literasi informasi yang diberikan oleh perpustakaan kepada pemustakanya. Dalam kegiatan *user education* diajarkan bagaimana cara menemukan informasi yang dibutuhkan, cara penyusunan dan pengaturan sumber-sumber informasi yang tersedia di perpustakaan, pengenalan terhadap jenis dan sumber informasi di setiap bagian dalam perpustakaan, bagaimana pemanfaatan sumber referensi, apa ketentuan yang boleh dan tidak boleh dilakukan di perpustakaan, bagaimana pelayanan dan fasilitas perpustakaan, termasuk pengetahuan terhadap basis data, OPAC (*online public access catalog*), dan penelusuran berbasis *online* seperti *e-book*, *e-journal*, dan lain-lain<sup>4</sup>.

Selain itu, kegiatan *user education* juga merupakan sebuah wujud dari salah satu fungsi perpustakaan, yaitu fungsi perpustakaan sebagai sebuah wahana edukatif. Fungsi wahana edukatif ini oleh Iskandar didefinisikan sebagai fungsi perpustakaan untuk mampu meningkatkan kemampuan pemustakanya dalam memanfaatkan perpustakaan sesuai dengan disiplin ilmunya, maksudnya adalah pemustaka mampu memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengenali berbagai jenis sumber-sumber informasi, mencari sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka, dapat memanfaatkan sumber informasi yang relevan atau sesuai dengan kebutuhan pemustaka, dapat mengevaluasi, mengatur, menerapkan, dan mengkomunikasikan informasi untuk keberhasilan studi<sup>5</sup>.

*User education* merupakan salah satu kegiatan kepastakawan yang sangat penting bagi pemustaka. Kegiatan *user education* merupakan kunci awal bagi pemustaka untuk mampu mengenal, mengamati, kemudian

---

<sup>3</sup> Lasa HS, *Kamus Kepustakawanan Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Book, 2009), 241.

<sup>4</sup> Iskandar Iskandar, *Pelayanan Perpustakaan* (Bandung: Refika Aditama, 2020), 137.

<sup>5</sup> Iskandar Iskandar, *Manajemen dan Budaya Perpustakaan* (Bandung: Refika Aditama, 2016), 4.

mencintai dan pada muaranya mampu memanfaatkan perpustakaan sebagai pusat informasi dalam kegiatan pembelajaran atau perkuliahan, terutama bagi pemustaka di perpustakaan sekolah ataupun perpustakaan perguruan tinggi. Basuki dalam Rahmah secara gamblang menyebutkan bahwa tujuan dari *user education* adalah mengembangkan keterampilan pemakai yang diperlukannya untuk menggunakan perpustakaan atau pusat dokumentasi, mengembangkan keterampilan tersebut, mengidentifikasi masalah informasi yang dihadapi pemakai, merumuskan kebutuhan informasinya sendiri, mengidentifikasi kisaran kemungkinan sumber informasi yang tersedia untuk memenuhi kebutuhannya, menilai ketepatan, kekuatan dan kelemahan masing-masing sumber informasi, dan yang paling penting adalah mampu menghadapi ketidaksamaan informasi yang disediakan oleh sumber yang berlainan dan mengasimilasi, mengumpulkan, menyajikan, menggunakan, dan menerapkan<sup>6</sup>.

Masih mengenai tujuan kegiatan *user education*, Istiana menyebutkan bahwa kegiatan *user education* memiliki beberapa tujuan, yaitu :

- a. Mengenalkan kepada pemustaka tentang keberadaan perpustakaan, layanan serta fasilitas yang ada di perpustakaan.
- b. Menyiapkan pemustaka agar mampu secara mandiri memanfaatkan perpustakaan, layanan serta fasilitas yang tersedia.
- c. Meningkatkan keterampilan pemustaka agar sumber daya perpustakaan dapat dimanfaatkan maksimal guna mendukung pembelajaran serta memotivasi untuk terus mendayagunakan perpustakaan untuk pembelajaran formal maupun informal.
- d. Mempersiapkan pemustaka agar mampu mengenali informasi yang dibutuhkan untuk pembelajaran seumur hidup.
- e. Mempromosikan seluruh penyelenggaraan kegiatan perpustakaan.
- f. Meningkatkan citra perpustakaan dan pustakawan<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Elva Rahmah, *Akses Dan Layanan Perpustakaan : Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2018), 152.

<sup>7</sup> Purwani Istiana, *Layanan Perpustakaan* (Yogyakarta: Ombak, 2014), 39–40.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikutip oleh penulis mengenai kegiatan *user education* perpustakaan, maka penulis dapat memberikan sebuah batasan pengertian bahwa kegiatan *user education* adalah sebuah bentuk kegiatan pengenalan perpustakaan kepada pemustakanya, dalam kegiatan pengenalan tersebut diinformasikan serta diajarkan kepada pemustaka mengenai bagaimana mereka dapat memanfaatkan jasa (layanan) perpustakaan secara maksimal untuk kebutuhan penelusuran informasi.

### **Bentuk dan Metode Kegiatan *User Education***

Dalam pelaksanaan kegiatan *user education*, perlu dipertimbangkan bagaimana model dan metode yang akan digunakan dalam kegiatan *user education*. Salah satu hal terpenting yang harus dipertimbangkan antara lain adalah bagaimana tingkat pendidikan dari pemustaka yang akan diberikan *user education*. Pelaksanaan *user education* untuk pemustaka pada perpustakaan perguruan tinggi tentu harus berbeda dengan pemustaka di perpustakaan sekolah atau perpustakaan umum.

Istiana membagi pelaksanaan *user education* ke dalam tiga bentuk atau model kegiatan, yaitu orientasi perpustakaan, pengajaran perpustakaan dan pengajaran bibliografi<sup>8</sup>. Ketiga bentuk pelaksanaan *user education* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### a. Orientasi Perpustakaan.

Model kegiatan *user education* ini dibahas mengenai pengenalan perpustakaan seperti jam buka, syarat keanggotaan, layanan perpustakaan dan bagaimana memanfaatkannya, jenis koleksi perpustakaan, katalog perpustakaan serta bahan rujukan lain. Model orientasi perpustakaan merupakan bentuk kegiatan *user education* yang sangat cocok untuk diterapkan pada semua jenis perpustakaan, baik itu perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi, maupun perpustakaan khusus. *User education* berbentuk orientasi perpustakaan merupakan kegiatan *user education* yang sering ditemui di tiap perpustakaan.

---

<sup>8</sup> Istiana, 45.

b. Pengajaran Perpustakaan.

Bentuk kegiatan *user education* ini diajarkan kepada pemustaka bagaimana cara untuk mengakses dan memanfaatkan database-database ilmiah, misalnya database *ebSCO*, *Google scholar*, database jurnal *online*, dan lain sebagainya. Untuk kegiatan *user education* berbentuk pengajaran perpustakaan, biasanya dilakukan di perpustakaan perguruan tinggi dengan sasaran pemustaka yaitu pengenalan bagi mahasiswa baru untuk mengenal sumber-sumber referensi ilmiah sebagai bekal dalam kegiatan perkuliahan mereka di perguruan tinggi.

c. Pengajaran bibliografi

Model kegiatan *User Education* ini diberikan kepada pemustaka pemustaka agar mampu memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan penyusunan karya ilmiah atau tugas akhir (skripsi/tesis/disertasi). Untuk model *user education* pengajaran bibliografi cocok untuk diterapkan pada perpustakaan perguruan tinggi, terutama bagi mahasiswa yang sedang menyusun tugas akhir seperti skripsi, tesis ataupun disertasi.

Beberapa metode yang dapat dilakukan dalam kegiatan *user education*. Penggunaan dan pemilihan metode pelaksanaan kegiatan *user education* dapat dipertimbangkan dengan melihat jumlah peserta *user education*, fasilitas yang mendukung, serta jumlah dan kemampuan pustakawan pada sebuah perpustakaan. Istiana menuliskan beberapa metode yang dapat dipilih dalam kegiatan *user education*, antara lain adalah :

a. Ceramah.

Metode ini dilaksanakan dengan pemaparan atau pemberian materi pada peserta di dalam sebuah ruangan. Untuk metode ini, idealnya jumlah peserta harus dibatasi agar kegiatan *user education* dapat berjalan lebih terfokus dan efektif.

b. Penyebaran brosur/leaflet/buku pedoman,

Metode ini mengharuskan peserta untuk mampu belajar sendiri mengenai perpustakaan dengan membaca brosur/leaflet/buku pedoman yang sudah dibagikan.



c. Wisata/kunjungan perpustakaan.

Melalui metode ini peserta diajak berkeliling untuk melihat perpustakaan secara langsung dan lebih dekat. Penggunaan metode ini mengharuskan kemampuan pustakawan untuk memiliki keterampilan komunikasi yang baik serta mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang menyenangkan.

d. Penggunaan audio visual.

Metode ini dapat disatukan dengan metode ceramah dimana penggunaan audio visual dapat menjadikan nilai tambah dalam kegiatan ceramah sehingga mampu mempermudah peserta dalam menangkap materi yang diajarkan.

e. Pelatihan kelompok.

Metode ini lebih cocok digunakan untuk bentuk *user education* pengajaran perpustakaan dan pengajaran bibliografi. Kegiatan *User education* dilakukan dalam sebuah kelompok kecil yang menaruh minat pada suatu materi tertentu, misalnya mempelajari bagaimana teknik penelusuran jurnal atau *e-resources*.

f. Bimbingan individu.

Untuk metode ini, *user education* dilaksanakan secara pribadi melalui permintaan langsung oleh pemustaka kepada pustakawan untuk membimbing langsung mengenai suatu hal yang dibutuhkan. Metode ini lebih cocok digunakan di perpustakaan-perpustakaan besar yang memiliki pemustaka dalam jumlah banyak dan pustakawan dalam jumlah cukup besar<sup>9</sup>.

### 3. METODE

Penelitian dalam tulisan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka,

---

<sup>9</sup> Istiana, 43–44.

kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai, atau makna yang terdapat dibalik fakta<sup>10</sup>.

Teknik pengumpulan data dalam tulisan ini dilakukan dengan dua metode. metode yang pertama yaitu melalui observasi, pengumpulan data melalui kegiatan observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut<sup>11</sup>. Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi non sistematis, observasi non sistematis adalah kegiatan observasi yang digunakan oleh pengamat dengan tidak menggunakan pedoman instrumen pengamatan<sup>12</sup>. Karena penulis tergabung langsung dalam tim pelaksana kegiatan *user education* berbasis daring di perpustakaan IAIN Kudus, maka proses observasi untuk pengumpulan data dapat berjalan lebih efektif. Pengamatan yang dilakukan oleh penulis terhadap kegiatan *user education* berbasis daring meliputi pengamatan proses kegiatan *user education* berbasis daring dari awal persiapan hingga selesainya kegiatan, serta permasalahan apa saja yang ditemui dalam kegiatan tersebut. Kemudian, metode pengumpulan data yang kedua yaitu dengan cara *library research*, yaitu metode pengumpulan melalui buku dan artikel jurnal yang menurut penulis dapat mendukung pembahasan dalam tulisan ini.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### **Pelaksanaan Kegiatan *User Education* Berbasis Daring di Perpustakaan IAIN Kudus.**

Kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan tanggal 21 September 2020 dengan metode ceramah secara daring melalui aplikasi rapat online yaitu *google meet*. Untuk mempermudah peserta dalam memahami

---

<sup>10</sup> Gunawan Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktek* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 82.

<sup>11</sup> Imam, 143.

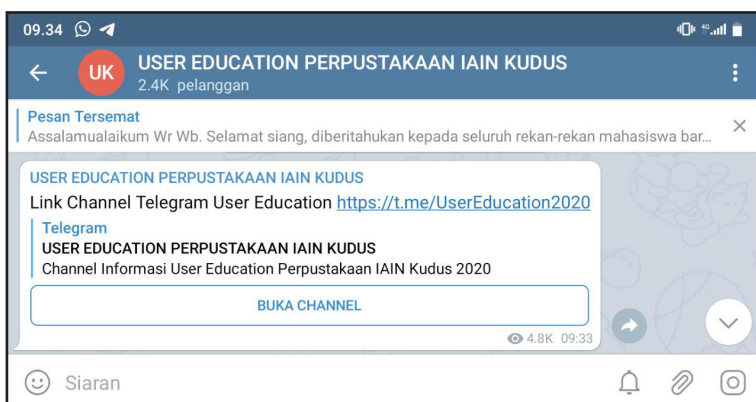
<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 157.

materi, di saat ceramah penyampaian materi juga ditayangkan video tutorial tentang bagaimana memanfaatkan semua layanan yang ada di perpustakaan IAIN Kudus.



**Gambar 1. Pelaksanaan *user education* berbasis daring**

Pada kegiatan *user education* berbasis daring ini, untuk kegiatan yang bersifat administratif seperti kegiatan pendaftaran peserta dan penyampaian informasi bagi peserta dilakukan melalui sebuah grup dalam aplikasi media sosial telegram. sedangkan untuk kegiatan evaluasi dan absensi memanfaatkan aplikasi *google form*.



**Gambar 2. Penyampaian informasi melalui grup telegram**

Secara lebih spesifik, alur pelaksanaan kegiatan *user education* berbasis berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Proses pendaftaran.

Peserta melakukan registrasi melalui link telegram yang secara otomatis akan terhubung dengan grup telegram *User Education Perpustakaan IAIN Kudus*. Di dalam grup telegram tersebut akan diberikan informasi mengenai prosedur kegiatan serta pembagian jadwal dan kelompok pelaksanaan kegiatan *user education* secara daring melalui aplikasi *google meet*.

b. Proses pelaksanaan.

Peserta mengikuti kegiatan *user education* melalui *google meet* sesuai dengan kelompok dan jadwal yang tertera, dalam kegiatan tersebut peserta dapat melakukan tanya jawab dengan pemateri melalui kolom *chat*.

c. Setelah pelaksanaan.

Setelah penyampaian materi selesai, peserta dapat mengakses *link* evaluasi dan absensi yang telah disediakan oleh panitia kegiatan sebagai prasyarat untuk mendapatkan sertifikat kegiatan *user education*. Kegiatan selesai dan peserta dapat menerima sertifikat kegiatan *user education* sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh panitia melalui *link* pada grup telegram. Sertifikat tersebut merupakan prasyarat untuk menjadi anggota aktif Perpustakaan IAIN Kudus.

Kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus pada dasarnya merupakan kegiatan *user education* dalam bentuk orientasi perpustakaan. Kegiatan *user education* berbentuk orientasi perpustakaan, sebagian besar mengkhususkan pembahasan pada pengenalan perpustakaan seperti jam buka perpustakaan, syarat keanggotaan, jenis layanan dan bagaimana pemanfaatannya, jenis koleksi yang dimiliki, dan penggunaan katalog. Namun, pada kegiatan ini juga dijelaskan sebagian kecil dari proses pengajaran perpustakaan dimana dijelaskan mengenai bagaimana menelusur jurnal ilmiah *online* dan sumber-sumber ilmiah digital atau *e-resources*

sebagai bekal bagi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan secara daring selama masa pandemi covid-19. Untuk model atau bentuk pengajaran bibliografi memang belum diajarkan sama sekali dalam pada kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus.

Kegiatan orientasi perpustakaan memiliki beberapa tujuan, beberapa tujuan tersebut adalah

- a. Untuk mengenalkan keberadaan perpustakaan.
- b. Untuk mengenalkan aturan dan prosedur di perpustakaan.
- c. Untuk mengenalkan jenis-jenis koleksi yang dimiliki perpustakaan.
- d. Untuk mengenalkan jenis-jenis layanan yang disediakan perpustakaan.
- e. Untuk mengenalkan sarana penelusuran informasi dan dokumen di perpustakaan (OPAC, website perpustakaan, dan lain-lain).
- f. Untuk mengenalkan pengorganisasian koleksi di perpustakaan.
- g. Untuk mempererat hubungan antara pustakawan dan pemustaka, sehingga tidak ada keraguan bagi mereka untuk berkomunikasi dengan pustakawan.
- h. Memotivasi calon pemustaka untuk mengunjungi dan memanfaatkan layanan perpustakaan<sup>13</sup>.

Pada kegiatan *user education* di perpustakaan perguruan tinggi, pustakawan perlu untuk memberikan pemahaman tentang peranan perpustakaan guna membantu dan mendukung proses pembelajaran, pendidikan, dan penelitian selama mahasiswa belajar di perguruan tinggi<sup>14</sup>. Menghubungkan peran kegiatan *user education* perpustakaan dengan proses belajar mengajar atau perkuliahan, Heery dan Morgan menyebutkan bahwa tujuan dari *user education* adalah “*to enable students to become confident and self reliant in both their current and future use of information and library services through mainly structured and formal group activities*”<sup>15</sup>. Secara

---

<sup>13</sup> Istiana, *Layanan Perpustakaan*, 45.

<sup>14</sup> Istiana, 38.

<sup>15</sup> Mike Heery and Steve Morgan, *Practical Strategies For The Modern Academic Library* (London: Aslib, 1996), 42.

sederhana dapat dimaksudkan bahwa melalui kegiatan *user education*, perpustakaan dapat menyiapkan para siswa/mahasiswa untuk lebih percaya diri dan mandiri dalam memanfaatkan layanan perpustakaan dan mengakses informasi untuk kepentingan dan keberhasilan studi mereka.

Aementara itu, untuk materi yang diajarkan dalam kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus adalah sebagai berikut :

- a. Tata tertib Perpustakaan IAIN Kudus.
- b. Bahan pustaka atau koleksi pustaka yang dimiliki oleh Perpustakaan IAIN Kudus,
- c. Layanan yang ada di Perpustakaan IAIN Kudus serta bagaimana cara memanfaatkan layanan tersebut. Untuk mempermudah pemahaman kepada peserta, materi ini dijelaskan juga dengan bantuan video tutorial.
- d. Layanan perpustakaan selama pandemi Covid-19, pada materi ini dijelaskan bagaimana bentuk layanan yang dilakukan oleh Perpustakaan selama pandemi covid-19 serta bagaimana mahasiswa dapat mengaksesnya, seperti reservasi peminjaman buku secara *online* dan layanan hibah buku secara *online*. Materi ini dijelaskan dengan bantuan video tutorial.
- e. Layanan perpustakaan digital, pada materi ini peserta mendapatkan penjelasan mengenai koleksi repositori IAIN Kudus, aplikasi perpustakaan digital LITERASI IAIN Kudus dan bagaimana mengakses portal e-journal IAIN Kudus.
- f. Informasi sekilas tentang bagaimana mengakses sumber-sumber referensi *online* seperti MORAREF, *e-resources* PERPUSNAS RI, mengakses *google scholar*, dan lain sebagainya.

### **Permasalahan Kegiatan *User Education* Berbasis Daring di Perpustakaan IAIN Kudus.**

Sebagai kegiatan *user education* dengan kemasan yang baru pertama kali dilaksanakan yaitu dengan format daring/*online*, tentunya kegiatan ini sedikit banyak menemui beberapa permasalahan. Permasalahan yang dapat diinventarisasi oleh penulis berasal dari observasi langsung pada saat

kegiatan *user education* berbasis daring sedang berlangsung dan melalui pesan/*chat* yang disampaikan oleh peserta di dalam grup telegram. Secara umum, beberapa masalah yang ditemui antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Masalah yang ditemui oleh perpustakaan (panitia penyelenggara/ pustakawan)
  1. Kegiatan *user education* mengalami jadwal yang bertabrakan dengan kegiatan akademis lain yang diikuti oleh mahasiswa baru IAIN Kudus, kegiatan tersebut antara lain adalah kegiatan matrikulasi dan kegiatan *stadium general* fakultas.
  2. Karena jadwal yang bersinggungan tersebut, maka jadwal pelaksanaan kegiatan *user education* kurang fleksibel sehingga berpengaruh pada persiapan kegiatan.
  3. Komunikasi dengan peserta kurang maksimal karena hanya dilakukan melalui grup telegram,.
  4. Materi yang disajikan kurang maksimal karena persiapan yang mepet, kemudian solusinya adalah banyak dilakukan tambal sulam pada saat kegiatan berlangsung.
  5. Aplikasi *google meet* memiliki *feature* yang kurang lengkap karena sifatnya *free* atau gratis.
  6. Untuk melakukan eksplorasi fasilitas atau *feature* pada aplikasi *google meet* memerlukan waktu yang tidak sebentar.
  7. Koneksi jaringan *wifi* yang tidak stabil selama penyelenggaraan kegiatan *user education* sering kali mengganggu jalannya kegiatan.
- b. Masalah yang ditemui dari peserta.
  1. Disinformasi yang dialami oleh peserta. Maksudnya adalah banyak peserta yang kurang begitu paham dengan informasi-informasi yang telah disampaikan oleh panitia penyelenggara pada grup telegram. Informasi tersebut misalnya mengenai informasi waktu kegiatan, alur kegiatan, absensi kegiatan hingga bagaimana mengunduh *file* sertifikat.
  2. Peserta kurang disiplin, hal ini tampak pada peserta yang terlambat untuk join ke *google meet*, sehingga mengganggu waktu pelaksanaan

kegiatan.

3. Banyak peserta *user education* masih merasa kurang familiar dengan penggunaan aplikasi telegram dan *google meet*.
4. Jaringan internet di lokasi tempat tinggal peserta yang kurang bagus, terutama bagi yang tinggal di daerah pinggir.
5. Peserta memiliki fasilitas atau perangkat yang kurang mendukung untuk mengikuti kegiatan *user education* secara daring/*online*.

### **Analisis Permasalahan Kegiatan *User Education* Berbasis Daring di Perpustakaan IAIN Kudus.**

Dari beberapa masalah yang telah disebutkan dalam pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat melakukan analisis bahwa permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus secara garis besar dapat dikelompokkan dalam tiga hal utama, yaitu :

#### **a. Permasalahan kemampuan literasi informasi.**

Melihat dalam beberapa kasus bahwa ada peserta yang masih sering mengalami disinformasi bahkan terlambat untuk mendapatkan informasi tentang kebijakan pelaksanaan *user education* secara daring oleh Perpustakaan IAIN Kudus, kemudian ada peserta yang kurang mampu memanfaatkan atau kurang familiar dengan aplikasi *google meet* bahkan kesulitan untuk memanfaatkan aplikasi media sosial telegram secara baik dan benar , menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan literasi informasi dari peserta (mahasiswa) tersebut.

Penyampaian materi secara daring dalam kegiatan *user education* membutuhkan kemampuan literasi informasi yang baik dari peserta untuk dapat mencerna materi yang disampaikan oleh pemateri/pustakawan karena tidak melalui tatap muka secara langsung. *American Library Association* (ALA) dalam Hartono mendefinisikan literasi informasi sebagai serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menyadari kapan informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi



dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif<sup>16</sup>. UNESCO mendefinisikan literasi informasi sebagai kemampuan untuk mengenali kapan informasi diperlukan, dibutuhkan, mengidentifikasi, menemukan informasi, menggunakan informasi secara etis dan mengkomunikasikan dengan efektif<sup>17</sup>. Dalam redaksi yang lain, Rahmawati mendefinisikan literasi informasi sebagai keberaksaraan informasi atau melek informasi yang meliputi keterampilan untuk mencari, menemukan, menggunakan, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh<sup>18</sup>.

Idealnya, setiap mahasiswa dituntut untuk mampu memiliki kemampuan literasi yang baik demi keberhasilan studinya di perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan pola pembelajaran di perguruan tinggi yang menuntut mahasiswa untuk harus belajar secara mandiri dengan meletakkan dosen hanya berperan sebagai fasilitator. *The association of college and research Libraies (ACRL)* dalam Mardina menyebutkan beberapa kemampuan literasi informasi yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam menuntut ilmu di perguruan tinggi, yaitu :

1. Menentukan ruang lingkup informasi yang dibutuhkan.
2. Mengakses informasi yang dibutuhkan dengan efektif dan efisien.
3. Mengevaluasi informasi dan sumber-sumber secara kritis dan mensintesis informasi yang telah diseleksi ke dalam dasar sistem pengetahuan dan nilai individu.
4. Sebagai Individu ataupun anggota suatu kelompok menggunakan informasi dengan dengan efektif untuk menyelesaikan suatu maksud/ tujuan tertentu.
5. Memahami isu ekonomi, hukum dan sosial di sekitarnya dan penggunaan akses informasi secara etis dan legal<sup>19</sup>.

---

<sup>16</sup> Hartono Hartono, *Pengetahuan Dasar Perpustakaan Digital : Konsep Dinamika, Dan Transformasi* (Jakarta: Sagung Seto, 2017), 237.

<sup>17</sup> Riana Mardina, "Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis web di perguruan tinggi," *Jurnal Pustakawan Indonesia* 11, no. 1 (2011): 8.

<sup>18</sup> Nurul Alifah Rahmawati, "Urgensi Kelas Literasi Informasi Bagi Mahasiswa di Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta," *Unilib Jurnal Perpustakaan* 10, no. 1 (2019): 53.

<sup>19</sup> Mardina, "Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis

## b. Permasalahan Komunikasi

Komunikasi dapat diartikan sebagai suatu usaha penyampaian pesan antar manusia<sup>20</sup>. Komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan seluruh kegiatan kepastakawanan. Adanya jadwal *user education* perpustakaan yang bertabrakan dengan kegiatan lain menandakan adanya komunikasi yang kurang baik antara pengelola perpustakaan dengan pimpinan perguruan tinggi yang memiliki wewenang. Kemudian, adanya fenomena peserta mahasiswa yang “kurang informasi” atau “ketinggalan informasi” sehingga akan sering timbul pertanyaan-pertanyaan pada grup chat telegram seperti “*kapan acara dimulai?*”, “*kapan sertifikat akan dibagikan?*” sedikit banyak juga dipengaruhi dengan kurang maksimalnya komunikasi antara peserta dengan panitia penyelenggara (perpustakaan).

Media komunikasi juga berperan penting dalam menentukan kualitas komunikasi pada kegiatan *user education* berbasis daring ini. Media komunikasi menentukan keberhasilan suatu proses komunikasi dari komunikator (pustakawan) kepada komunikan (peserta). Media komunikasi adalah alat perantara yang sengaja dipilih oleh komunikator untuk mengantarkan pesannya agar sampai kepada komunikan<sup>21</sup>. Kegiatan komunikasi antara pihak penyelenggara (pustakawan/perpustakaan) dengan peserta (pemustaka) yang dibatasi dibatasi oleh ruang dan waktu yang berbeda serta hanya melalui media tulisan (media tulisan dalam formulir *google form* dan telegram) rawan menimbulkan gangguan yang dapat mengurangi kejelasan dan ketepatan pesan atau berita yang akan disampaikan. Hal tersebut, salah satunya akan menimbulkan sebuah koordinasi yang kurang baik pula. Salah satu contoh hasil dari koordinasi yang kurang baik misalnya adanya peserta yang terlambat untuk join ke aplikasi *google meet* sehingga dapat mengganggu jalannya kegiatan, menjadi lebih lama atau *molor* tidak tepat waktu.

---

web di perguruan tinggi,” 7.

<sup>20</sup> Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016), 56.

<sup>21</sup> Soyomukti, 62.

**c. Permasalahan yang bersifat teknis.**

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, dan internet sudah dapat dikatakan mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Namun, dalam pengaplikasiannya pada kegiatan *user education* berbasis daring di Perpustakaan IAIN Kudus ada saatnya mengalami beberapa masalah. Beberapa masalah teknis yang memang cukup sering ditemui antara lain adalah aplikasi *google meet* yang fiturnya kurang begitu lengkap dan kurang fleksibel daripada aplikasi rapat *online* sejenis. Hal tersebut dapat dimungkinkan karena sifatnya yang *free* atau tidak berbayar sehingga fiturnya kurang begitu lengkap. Selain itu pihak panitia penyelenggara juga ternyata memerlukan waktu untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap fitur-fitur pada aplikasi *google meet* agar dapat digunakan secara maksimal dalam kegiatan *user education*.

Selain faktor aplikasi, masalah yang bersifat teknis lain dapat ditemui dalam bentuk masalah koneksi *wifi* dan jaringan internet. Dari pihak panitia penyelenggara merasakan koneksi *wifi* di gedung Perpustakaan IAIN Kudus yang terkadang naik turun. Koneksi yang tidak stabil tersebut tentunya sangat mengganggu kelancaran kegiatan *user education* yang bersifat pembelajaran secara daring. Kemudian, peserta yang juga mengeluhkan kesulitan untuk mendapatkan jaringan internet yang baik, terutama yang tinggal di daerah pinggiran. Karena jaringan internet yang kurang baik tersebut, peserta kesulitan untuk mengakses informasi yang diberikan melalui grup telegram ataupun saat mengikuti kegiatan *user education*. Jaringan internet yang kurang baik tentunya dapat menjadi sebuah permasalahan tersendiri dalam kegiatan *user education* berbasis daring.

**5. KESIMPULAN**

Pemanfaatan teknologi informasi dalam salah satu kegiatan kepastakawanan di Perpustakaan IAIN Kudus yaitu kegiatan *user education* berbasis daring merupakan sebuah bentuk adaptasi yang dilakukan oleh Perpustakaan IAIN Kudus di masa pandemi covid-19. Hal tersebut menggambarkan kemampuan perpustakaan untuk tetap bertahan di tengah

adanya perubahan keadaan masyarakat. Perubahan masyarakat yang dimaksud adalah perubahan cara berkomunikasi dan cara berinteraksi masyarakat pada masa pandemi covid-19. Melalui inovasi-inovasi luar biasa tersebut, kinerja perpustakaan tetap dapat efektif dan efisien di masa pandemi. Sehingga pada muaranya perpustakaan tetap mampu memberikan pelayanan yang prima kepada pemustaka yang dilayaninya

Pelaksanaan kegiatan *user education* secara daring/*online* di Perpustakaan IAIN Kudus, secara umum memang telah dilaksanakan dengan baik oleh pustakawan di Perpustakaan IAIN Kudus. Namun, secara umum pelaksanaan kegiatan *user education* secara daring di Perpustakaan IAIN Kudus menemui tiga permasalahan utama yang patut untuk dicermati sebagai bahan evaluasi kegiatan *user education* di masa yang akan datang, yaitu permasalahan literasi informasi, permasalahan komunikasi, serta permasalahan yang bersifat teknis seperti permasalahan aplikasi dan jaringan internet.

Terlepas dari tiga permasalahan yang ditemui tersebut, inovasi perpustakaan IAIN Kudus dengan cara pengaplikasian teknologi informasi pada salah satu kegiatan kepustakawan di Perpustakaan IAIN Kudus, sudah sesuai dengan semangat dalam undang-undang no.43 tahun 2007 tentang perpustakaan yaitu setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Hartono, Hartono. *Pengetahuan Dasar Perpustakaan Digital : Konsep Dinamika, Dan Transformasi*. Jakarta: Sagung Seto, 2017.
- Heery, Mike, and Steve Morgan. *Practical Strategies For The Modern Academic Library*. London: Aslib, 1996.
- Imam, Gunawan. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori & Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

- Iskandar, Iskandar. *Manajemen Dan Budaya Perpustakaan*. Bandung: Refika Aditama, 2016.
- . *Pelayanan Perpustakaan*. Bandung: Refika Aditama, 2020.
- Istiana, Purwani. *Layanan Perpustakaan*. Yogyakarta: Ombak, 2014.
- Lasa HS. *Kamus Kepustakawanan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Book, 2009.
- Mardina, Riana. “Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis web di perguruan tinggi.” *Jurnal Pustakawan Indonesia* 11, no. 1 (2011).
- Rahmah, Elva. *Akses Dan Layanan Perpustakaan : Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Rahmawati, Nurul Alifah. “Urgensi Kelas Literasi Informasi Bagi Mahasiswa di Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.” *Unilib Jurnal Perpustakaan* 10, no. 1 (2019).
- Soyomukti, Nurani. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016.
- Sutarno NS. *Manajemen Perpustakaan : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto, 2018.
- Suwarno, Wiji. *Library Life Style : Trend Dan Ide Kepustakawanan*. Yogyakarta: Ladang Kata, 2016.

