

## PENERAPAN E-RUPOCA TERHADAP MINAT MEMBACA ANAK DESA CIBITUNG WETAN

Ima Rahmawati<sup>1\*</sup>, Hana Lestari<sup>2</sup>, Siti Ulfatul Hasanah<sup>3</sup>, Kikih Jakiah Darojah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Sahid, Indonesia, email: \*dafenta.ima13@gmail.com

### Info Artikel

**Diajukan:** 31 Agustus 2022

**Diterima:** 32 Agustus 2022

**Diterbitkan:** 21 Oktober 2022

**Keyword:**

Reading interest,  
Digital Library (E-Rupoca)

**Kata Kunci:**

Minat baca, Perpustakaan digital (E-Rupoca).

**DOI:**

<https://doi.org/10.56406/jsm.v1i02.105>

### Abstract

*One of the innovative steps to help increase children's reading interest is the use of learning media technology and then poured in the form of a digital library called E-Rupoca (Electronic Reading Corner House) through an intermediary computer, laptop or smartphone. This study aims to determine how high the reading interest of Cibitung Wetan children is and also how efficient the digital library is implemented in Cibitung Wetan Village and also to find out how high the interest of Cibitung Wetan children is in using digital libraries compared to ordinary libraries and also what obstacles only encountered in this digital library. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation and interviews. The targets in this research are children in Cibitung Wetan Village. The results of the study show that the implementation of the E-Rupoca digital library has been carried out well although it is still in the process of continuous development and improvement. Then there is an increase in children's interest in reading through the E-Rupoca digital library. The strategy for library programs, both offline and online (digital), is by making weekly visits to the library and monitoring through the website.*

### Abstrak

Salah satu langkah inovatif untuk membantu meningkatkan minat baca anak yaitu dengan pemanfaatan teknologi media pembelajaran kemudian dituangkan dalam bentuk perpustakaan digital yang diberi nama E-Rupoca (Elektronik Rumah Pojok Baca) melalui perantara komputer, laptop atau smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi minat baca anak-anak Cibitung Wetan dan juga seberapa efisiennya perpustakaan digital yang diterapkan di Desa Cibitung Wetan dan juga ingin mengetahui seberapa tinggi minat anak-anak Cibitung Wetan dalam menggunakan perpustakaan digital dibandingkan dengan perpustakaan biasa dan juga kendala apa saja yang dihadapi dalam perpustakaan digital ini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Adapun sasaran dalam penelitian ini adalah Anak-anak yang berada di Desa Cibitung Wetan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan perpustakaan digital E-

Rupoca sudah terlaksana dengan baik walaupun masih dalam proses pengembangan dan perbaikan secara terus menerus. Kemudian terdapat peningkatan minat baca anak melalui perpustakaan digital E-Rupoca. Strategi yang dilakukan untuk program perpustakaan, baik *offline* maupun *online (digital)* yaitu dengan melakukan kunjungan mingguan ke perpustakaan dan melakukan pemantauan melalui *website*.

## PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan sebuah aktivitas perkuliahan yang dilakukan oleh mahasiswa di luar kelas sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan mahasiswa dalam membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dalam masyarakat dan mempelajari permasalahan tersebut secara langsung (Ridwan M H., 2019). Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan yang memadukan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui metode pembelajaran dan pelaksanaan pemberdayaan masyarakat (Nency Aprilia Heydemans, 2021). Sejatinya KKN adalah sebagai bentuk implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian. Namun, KKN juga bisa menjadi peluang implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi bentuk lainnya yakni pengajaran dan penelitian. Mahasiswa dituntut memiliki kreativitas dan perilaku inovatif guna memenuhi ketiga hal tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang No 12 Tahun 2012 mengartikan bahwa pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu kegiatan sivitas akademika dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kemudian Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia, "Pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan yang terdiri dari cara-cara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dalam upaya pengembangan wawasan, pengetahuan, sampai upaya untuk meningkatkan keterampilan yang dilakukan oleh civitas akademika sebagai bentuk dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah, alam hal pengabdian kepada masyarakat yakni menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni dengan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (Ahmad Ulii Albab Al Umar, 2021). Kehadiran Mahasiswa/i KKN adalah bagian dalam pengembangan masyarakat, sebagaimana yang terkandung dalam UUD 1945, Bab XIII (Tentang pendidikan dan Kebudayaan) pasal 32:1 bahwa Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia serta menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya (Ridwan M H., 2019).

KKN Institut Agama Islam Sahid Bogor (INAIS) tahun 2022 ini bersamaan dengan program yang terintegrasi dengan Bappeda Litbang Kabupaten Bogor, berimplikasi pada perbedaan program dengan KKN di tahun sebelumnya. KKN

pada tahun ini memiliki program yaitu duta inovasi desa, dalam hal ini program tersebut akan terus berkelanjutan dengan inovasi-inovasi baru yang diciptakan oleh mahasiswa di masing-masing desa. Adapun salah satu inovasi yang dibuat berfokus pada *E-Rupoca*, yaitu sebuah perpustakaan yang diterapkan dalam bentuk perpustakaan digital yang bertujuan untuk memberikan informasi dan menambah wawasan luas guna untuk meningkatkan minat baca anak.

UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi artinya minat bacanya masih tergolong rendah dengan data yang didapat mengenai minat baca sangat memprihatinkan hanya 0,001% yang rajin membaca. Berdasarkan survei dari Kementerian Pendidikan Nasional, minat membaca kalangan pelajar di kabupaten Bogor masih terbilang rendah dari 2.000 anak hanya satu anak yang rajin membaca.

Menurut Hendrayanti (2018) dalam (Rohim & Rahmawati, 2020) minat adalah kecenderungan pikiran yang tinggi, atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca diartikan sebagai melihat dan memahami apa yang tertulis secara lisan atau dalam pikiran (Rohim & Rahmawati, 2020). Membaca merupakan aktivitas yang penting dalam membina minat baca masyarakat, dengan membaca seseorang dapat menambah wawasan berpikir, pengetahuan serta informasi yang sangat luas (Nurhasanah, Yunita, Fansyuri, Khoirunnisya, & Tassia, 2021). Sedangkan Minat membaca merupakan kekuatan mendorong anak untuk tertarik, penuh perhatian dan menikmati kegiatan membaca dengan senang hati dan atas kemauan sendiri (Rohim & Rahmawati, 2020).

Pelaksanaan KKN kelompok 04 Institut Agama Islam Sahid Bogor (INAIS) dilaksanakan di RW 8 Desa Cibitung Wetan, Kecamatan Pamijahan, Kabupaten Bogor, yang terdiri dari 1 RW dan 2 RT dengan rata-rata penduduk berjumlah 110 KK per Rtnya. Kampung Suka Asih termasuk dalam kampung yang berkelompok dikarenakan jarak rumah yang saling berdekatan sehingga pemukiman terlihat padat. Banyak potensi yang dimiliki Kp. Suka Asih dalam berbagai bidang diantaranya sektor pariwisata dan pekerja seni namun ada hal yang masih perlu mendapat perhatian yaitu mengenai minat membaca masyarakat terutama anak-anak yang ada di kampung tersebut. Dari hasil pengamatan, terdapat beberapa permasalahan ketika melakukan observasi dan wawancara. *Pertama*, anak-anak lebih sering menggunakan alat komunikasi berupa gadget untuk sesuatu yang kurang bermanfaat seperti bermain game, nonton youtube, dan untuk media hiburan lainnya, sehingga waktu anak untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat akan lebih berkurang seperti untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang menunjukkan tingginya persentase yang didapat yaitu sebesar 60%. *Kedua*, tidak tersedianya perpustakaan atau tempat untuk menambah literasi bacaan anak-anak di Desa Cibitung Wetan, terbukti dari hasil wawancara yang menunjukkan rendahnya persentase yang didapat yaitu 20%. *Ketiga*, kurangnya dorongan dari orangtua dalam memotivasi anak-anaknya untuk membaca, terbukti dari hasil wawancara yang menunjukkan rendahnya persentase yang

didapat yaitu 35%. Hal ini dikarenakan orang tua sudah disibukkan dengan pekerjaan mereka setiap harinya, sehingga susah untuk menemani anak-anak untuk belajar.

Salah satu langkah inovatif untuk membantu meningkatkan kualitas atau minat membaca anak yaitu dengan menggunakan teknologi. Menurut Khoiri dalam Nurhasanah, et al. Lebih dari 100 juta orang di Indonesia menggunakan gadget/smartphone, hal demikian di dukung dengan adanya data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan hampir 55% penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif smartphone dan itu merupakan setengah dari jumlah penduduk Indonesia (Nurhasanah, 2022). Penggunaan teknologi dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu dengan keberadaan buku digital. Buku digital atau yang biasa dikenal dengan E-book merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak (Nurhasanah, 2022).

Buku digital dalam hal ini dituangkan dalam versi elektronik yaitu sebuah perpustakaan digital yang memiliki peran penting dalam upaya mengedukasi masyarakat dan merupakan wadah untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Tema penelitian yang digunakan adalah berfokus pada *E-Library*, dan *E-Library* tersebut dinamakan dengan *E-Rupoca*. *Rupoca* merupakan singkatan dari Rumah Pojok Baca, kemudian penambahan kata "E" bermakna Electronic, sehingga jika digabungkan menjadi *E-Rupoca*. *E-Rupoca* pertama kali dibentuk pada minggu ke empat dari masa KKN lebih tepatnya pada hari Rabu tanggal 24 Agustus 2022. Salah satu tujuan perpustakaan digital (*E-Rupoca*) ini yaitu untuk memberikan informasi dengan cepat dan efektif, serta untuk meningkatkan minat baca anak-anak di desa Cibitung Wetan.

Perpustakaan digital *E-Rupoca*, dalam pelaksanaannya memungkinkan dapat dipergunakan dalam alat-alat elektronik seperti laptop, notebook, HP dan lain-lain kemudian dapat dibawa kemanapun untuk menaikan minat membaca dan menambah koleksi literasi bacaan berupa buku dalam alat elektronik mereka. Pembaca dalam *E-Rupoca* ini diberikan berbagai macam buku bacaan dan mampu saling sosialisasi secara bersamaan dengan pembaca perpustakaan digital yang berbeda. Kegiatan ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan keadaan yang nyaman, mudah, efektif, dan efisien.

Selain itu, dengan adanya perpustakaan digital ini, masyarakat mampu dimobilisasi dan bergerak secara bersama-sama dalam peningkatan minat baca. Ada beberapa kriteria perpustakaan digital yang mampu memberikan pelayanan maksimal kepada pembaca, diantaranya yaitu; Pertama, dasar yang berkaitan dengan kemudahan akses dari masyarakat, sehingga masyarakat akan mudah mengakses perpustakaan tersebut dalam kondisi apapun. Kedua, perpustakaan mampu memberikan rasa nyaman kepada pembaca sehingga minat baca akan bertambah. Ketiga adalah berbagai macam fitur dan tampilan

yang menarik sehingga tidak akan membuat pembaca merasa bosan (Kartika Sari;2021).

Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan perpustakaan yang dikembangkan melalui aplikasi digital bernama *E-Rupoca*. Hal ini yang akan dijadikan salah satu progam inovasi pada KKN INAIS tahun 2022 di Desa Cibitung Wetan, Kecamatan Pamijahan, Kabupaten Bogor.

## METODE PELAKSANAAN

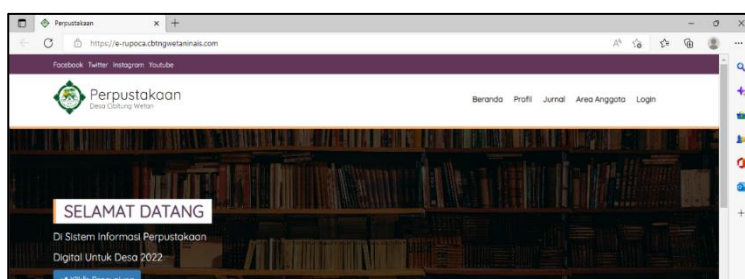
Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Sumber informasi dalam penelitian ini berasal dari dokumen dan informan. Wawancara dilakukan kepada informan yang berjumlah 20 (dua puluh). Data informasi berbentuk dokumen *screenshot* terhadap aplikasi perpustakaan digital *E-Rupoca*. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang menggunakan perpustakaan digital dan perpustakaan biasa yaitu anak-anak Desa Cibitung Wetan.

Metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi minat baca anak-anak Cibitung Wetan dan juga seberapa efisiennya perpustakaan digital yang diterapkan di Desa Cibitung Wetan dan juga ingin mengetahui seberapa tinggi minat anak-anak Cibitung Wetan dalam menggunakan perpustakaan digital dibandingkan dengan perpustakaan biasa dan juga kendala apa saja yang dihadapi dalam perpustakaan digital ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan *E-Rupoca* adalah bentuk sebuah platform media yang digunakan untuk membantu dalam mengakses e-book melalui *smarthphone* ataupun laptop. Menurut Siregar (2022) dalam (Sari & Sabardila, 2021) menyatakan bahwa sistem informasi yang ada dalam perpustakaan digital merupakan suatu sistem yang berada dalam suatu organisasi pelayanan publik yang mempertemukan suatu kebutuhan pengelolaan transaksi peminjaman buku yang berada di dalam perpustakaan digital, pengembalian dan perpanjangan buku di dalam perpustakaan digital dan juga pembuatan laporan harian, bulanan maupun tahunan. Bersifat manajerial dan kegiatan yang berada dari suatu organisasi dan menyediakan untuk pihak-pihak yang membutuhkan suatu laporan-laporan yang nanti akan dikembangkan atau dipergunakan.

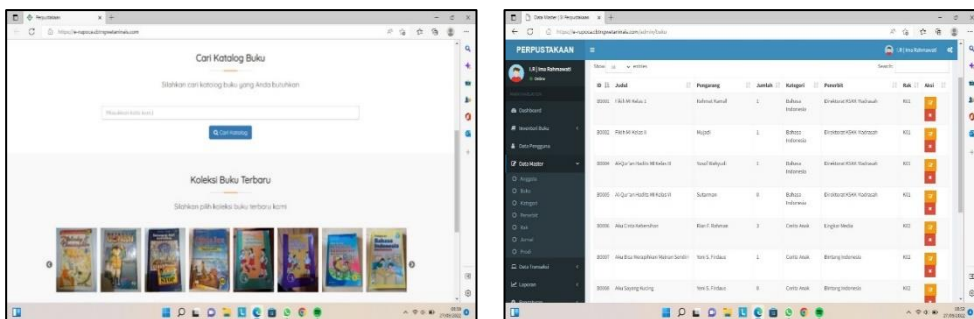
Membaca *e-book* melalui aplikasi perpustakaan digital di *E-Rupoca* menjadi lebih efisien disebabkan oleh pengguna perpustakaan dapat membaca buku secara online dimanapun dan dapat juga melihat berbagai fitur-fitur yang ada di dalam *E-Rupoca*. Tampilan awal yang terdapat di dalam *E-Rupoca* adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Screenshot mengenai tampilan awal pada *E-Rupoca*

Fitur-fitur yang ada di dalam *E-Rupoca* antara lain sebagai berikut:

a. Koleksi Buku



Fitur yang digunakan untuk mengantarkan pemustaka untuk menjelajahi puluhan judul buku *e-book* yang berada di perpustakaan digital *E-Rupoca*. Dengan demikian pemustaka hanya tinggal memilih kategori buku yang akan dibaca atau yang dicari sesuai dengan kebutuhannya.

b. Fitur-fitur yang tersedia di dalam perpustakaan digital atau *E-Rupoca* ini adalah:

1. Fitur pencarian

Fitur ini memudahkan dalam pencarian koleksi-koleksi bahan bacaan atau bahan belajar yang berada pada perpustakaan digital.

2. Folder dan arsip

Kegunaan folder dan arsip untuk memindahkan file atau menyimpannya, sehingga para pengguna dapat membaca buku yang sudah dibaca sebelumnya karena masih tersimpan dan diarsipkan. Fitur ini mempermudah pemustaka maupun pustakawan dalam memfungsikan perpustakaan digital itu sendiri dan dapat memperdalam suatu materi dengan mudah dan terjangkau.

3. Fitur keanggotaan

Fitur ini di sediakan untuk pengguna perpustakaan dan memudahkan mereka untuk dapat meminjam koleksi buku di perpustakaan, dan bagi pemustaka dapat membantu mendata dan menyimpan calon ataupun nama anggota dalam *database*.

#### 4. Fitur peminjaman

Fitur ini di sediakan untuk anggota perpustakaan yang ingin meminjam buku dengan waktu yang di tentukan.

Adapula perbandingan mengenai penggunaan perpustakaan digital dengan perpustakaan biasa setelah di implementasikan terekam bahwa data pengunjung di perpustakaan biasa yaitu sejumlah 24 orang sedangkan untuk data pengunjung perpustakaan digital terdata 48 orang. Adanya perbandingan tersebut, maka dapat dilihat bahwa perbandingan antara perpustakaan biasa dengan perpustakaan digital lebih unggul perpustakaan digital dikarenakan perpustakaan digital dirasa lebih praktis dan efisien juga dapat dengan cepat membantu pengguna perpustakaan dalam mencari buku yang diinginkan.

Perpustakaan digital *E-Rupoca* merupakan salah satu fasilitas pendidikan berbentuk web atau media yang berfungsi sebagai wadah untuk mengelola pengetahuan dan informasi seputar literasi buku secara online. Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang menggunakan teknologi informasi dan koleksinya dalam bentuk digital, dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta penyebaran informasinya sangat cepat, tepat, dan akurat (Widayanti;2015).

Menurut Wahyu Supriyanto (2015), perpustakaan digital disebut juga sebagai perpustakaan *cyber*, perpustakaan *hyper*, perpustakaan maya, atau perpustakaan tanpa dinding (*library without wall*). *The Digital Library Federation* dalam Saleh (2010) menyatakan bahwa perpustakaan digital adalah organisasi-organisasi yang menyediakan sumber-sumber, meliputi staf ahli, dengan tujuan untuk menyeleksi, membentuk, menawarkan akses intelektual, menginterpretasikan, mendistribusikan, memelihara integritas, dan menjaga atau memastikan secara terus-menerus koleksi digital dapat dimanfaatkan sehingga selalu siap sedia dan ekonomis untuk digunakan oleh masyarakat terbatas atau sekelompok masyarakat.

Perpustakaan saat ini sudah dikembangkan menjadi lebih efisien sehingga memudahkan para pembaca buku di perpustakaan untuk mencari buku sesuai keinginannya. Perpustakaan digital lebih mudah dijangkau daripada perpustakaan yang masih tradisional atau masih mendatangi perpustakaan biasa dan mencari buku dengan cara melihat daftar buku di rak-rak masing-masing. Perpustakaan *E-Rupoca* juga dapat difungsikan sebagai fasilitas / sarana belajar untuk meningkatkan, menumbuhkan, dan mengembangkan perilaku gemar membaca agar menjadi manusia yang berpengetahuan luas, kreatif, cakap dan juga dapat mempermudah anak-anak dalam hal mencari dan memilih buku yang diinginkan. Peningkatan akademik maka membaca diperlukan untuk memenuhi tuntutan suatu pendidikan yang sudah ditetapkan.

Masyarakat membaca bertujuan untuk memperoleh keterampilan". Masyarakat juga akan banyak-banyak memperoleh kemudahan dengan menggunakan aplikasi perpustakaan digital *E-Rupoca*. *E-Rupoca* adalah aplikasi perpustakaan digital yang dibuat oleh kelompok 4 KKN INAIS tahun 2022. *E-Rupoca* merupakan aplikasi perpustakaan digital berbasis media sosial yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur untuk membaca e-book. Membaca e-book di *E-Rupoca* dapat secara *offline* maupun *online*. Dapat juga memberikan rekomendasi buku yang sedang dibaca, serta menyampaikan ulasan buku.

Apabila anak-anak membaca sesuatu tanpa memiliki minat baca yang tinggi maka kegiatan membaca tersebut tidak akan dilakukan dengan sepenuh hati tetapi apabila membaca dilakukan dengan keinginannya sendiri maka siswa tersebut akan membaca dengan sepenuh hati (Ruslan & Wibayanti, 2019). Pendorong bangkitnya minat baca adalah kemampuan membaca, dan pendorong bagi tumbuhnya budaya baca adalah kebiasaan membaca. Minat baca yang dikembangkan sejak dini dapat dijadikan landasan bagi berkembangnya budaya baca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 20 (informan) dan penelusuran dokumen terkait respon anak-anak dalam pemanfaatan perpustakaan digital *E-Rupoca*, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

### **Tingkat Efektivitas Penggunaan Perpustakaan Digital**

Seluruh informan sudah mengetahui keberadaan *E-Rupoca*, karena mereka sudah memanfaatkannya melalui *smartphone* masing-masing. Hadirnya perpustakaan digital ini menjadi terobosan baru untuk mengakses informasi secara digital tanpa harus mengunjungi langsung ke perpustakaan fisiknya. Akses terhadap penggunaan *E-Rupoca* tidak perlu mengunduh sebuah aplikasi di karenakan perpustakaan digital *E-Rupoca* ini cukup dengan masuk kedalam web melalui link yang sudah disediakan, sehingga pengguna merasa di mudahkan dalam proses pengaksesannya.

Pelayanan yang diberikan oleh perpustakaan digital *E-Rupoca* sebagian besar hanya menyediakan informasi-informasi tentang berbagai macam buku, terutama buku yang bertemakan ramah anak. Perpustakaan digital ini juga memuat koleksi buku yang dapat di unduh namun pengguna perpustakaan tidak dapat membaca secara langsung di halaman website perpustakaan digital *E-Rupoca*. Penuturan dari beberapa informan bahwa kenyamanan dalam pencarian dapat dilakukan dengan cara sederhana yaitu melalui pencarian katalog tanpa harus login dan menjadi anggota terlebih dahulu.

Selanjutnya hadirnya fitur keanggotaan memudahkan pengguna untuk dapat meminjam buku di perpustakaan dan bagi pengelola dapat membantu mendata dan menyimpan nama anggota dalam *database*. Selain itu *E-Rupoca* juga menyediakan fitur peminjaman yang memudahkan anggota perpustakaan dalam peminjaman buku selama waktu yang di tentukan.



Kegiatan yang sudah berjalan dengan baik dipergustakaan Rupoca/*offline* berupa: 1.) Berbagai macam koleksi buku dengan tema ramah anak yang sudah disediakan. Misalnya; buku cerita anak, modul tema anak, buku pelajaran sekolah, komik, buku tuntunan ibadah dan lain sebagainya. 2.) Jadwal operasional perpustakaan dibuka pada pukul 08.00 pagi sampai dengan pukul 17.00. 3.) Sarana prasarana yang sudah disediakan cukup memadai. Seperti; Rak buku yang sudah tersusun rapih, luasnya tempat anak untuk membaca buku. 4.) Administrasi pengelolaan perpustakaan sudah mulai tersusun dengan baik diantaranya; terdapat daftar pengunjung dan daftar peminjaman.

Selain dilihat dari aspek pengelolaan perpustakaan, berbagai respon baik yang ditunjukkan oleh anak-anak ketika mengetahui adanya perpustakaan diantaranya: a.) Anak-anak sangat antusias berkunjung ke perpustakaan, hal ini dapat dilihat dari ekspresi kegembiraan mereka setelah perpustakaan resmi beroperasi. 2.) Sebagian besar dari mereka lebih suka membaca buku fiksi, seperti buku cerita, dan komik. 3.) Kebiasaan menggunakan gadget mengalami penurunan dengan beralihnya kegiatan mereka untuk membaca buku di perpustakaan.

Manfaat adanya perpustakaan digital E-Rupoca yaitu untuk memberikan pengetahuan ataupun wawasan baru tentang keilmuan-keilmuan yang sebagian banyak orang belum mengetahui. Selanjutnya dengan adanya perpustakaan ini antara satu anak dengan anak yang lain dapat bertukar pikiran atau transfer pengetahuan sehingga akan muncul mobilisasi pengetahuan secara cepat.

### **Kendala yang Dihadapi Oleh Perpustakaan Digital**

Perpustakaan ini dibentuk dengan menggunakan digitalisasi atau dalam mengumpulkan koleksi buku dalam bentuk digital yang telah ada di dalam perpustakaan biasa. Adanya kendala atau ketidaknyamanan yang berada di perpustakaan digital menunjukkan bahwa aplikasi *E-Rupoca* tersebut belum dapat digunakan secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan digital ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki atau dievaluasi kembali agar perpustakaan dapat beroperasi dengan baik.

Dalam pelaksanaannya perpustakaan digital ini masih tetap memiliki kendala yang harus dihadapinya dalam penerapannya, diantaranya: 1.) Pembuatan WEB baru dikarenakan dari pihak desa belum melakukan aktifasi kembali WEB yang dimiliki. Sehingga proses terbentuknya *E-Ropuca* membutuhkan waktu yang banyak; 2.) Koneksi internet yang tidak stabil, sehingga proses peng *upload* an koleksi buku banyak yang tertunda; 3.) Penggunaan WEB *E-Rupoca* yang harus di *upgrade* ke premium atau berbayar, sehingga tertundanya proges pengembangan perpustakaan. 4) Setelah *upgrade* ke WEB yang premium terjadi perubahan sebuah system di layanan perpustakaan sehingga pengguna tidak dapat membaca buku secara langsung ketika membuka web tersebut. 5)

Belum tersedianya fitur yang dapat menghubungkan pemustaka sehingga tidak ada interaksi dan bertukar informasi di dalam perpustakaan tersebut.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh kelompok 4 KKN INAIS Bogor tahun 2022 menyimpulkan bahwa:

1. Perpustakaan digital *E-Rupoca* merupakan salah satu fasilitas pendidikan berbentuk web atau media yang berfungsi sebagai wadah untuk mengelola pengetahuan dan informasi seputar literasi buku secara online.
2. Efektifitas penggunaan perpustakaan digital *E-Rupoca* sudah terlaksana dengan baik walaupun masih dalam proses pengembangan dan perbaikan secara terus menerus.
3. Terdapat peningkatan minat baca anak melalui perpustakaan digital *E-Rupoca*, hal ini merupakan bentuk keberhasilan dari program inovasi Desa yang telah di buat oleh tim KKN kelompok 04 INAIS Bogor.
4. Ada beberapa kendala yang dihadapi untuk pelaksanaan perpustakaan digital *E-Rupoca* ini yang nantinya akan dievaluasi lagi oleh pihak pengelola perpustakaan (tim KKN Desa Cibitung Wetan) agar kendala-kendala yang dihadapi dapat teratasi dengan baik.
5. Strategi yang dilakukan untuk program perpustakaan, baik offline maupun online (*digital*) yaitu dengan melakukan kunjungan mingguan ke perpustakaan dan melakukan pemantauan melalui *website*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan KKN Institut Agama Islam Sahid (INAIS) tahun 2022 terkhusus kelompok 4 Desa Cibitung Wetan. Begitu juga ucapan terimakasih kepada Bappeda Litbang Kabupaten Bogor dan Panitia KKN INAIS 2022 yang telah memberikan motivasi, dan inspirasi sehingga dapat terwujudnya program duta inovasi desa. Ucapan terima kasih juga kepada masyarakat, orang-tua beserta anak-anak atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan ini.

## REFERENSI

- Ahmad Ulil Albab Al Umar, A.S. (2021). Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus lain Salatiga Kkn. *E-Amal Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 39-44.
- Dpr.go.id. (2021, 23 April). *Minat Baca Bisa Tingkatkan Kesejahteraan*. Diakses pada 07 September 2022, pada <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/32739/t/Minat+Baca+Bisa+Tingkatkan+Kesejahteraan>.
- Megapolitan.antaranews.com. (2016, 14 Juli). *Survei: Minat Baca Pelajar Kota Bogor Rendah*. Diakses pada 07 September 2022, pada <https://megapolitan.antaranews.com/berita/22777/survei-minat-baca-pelajar-kota-bogor-rendah>.
- Nency Aprilia Heydemans, R. L. (2021). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 31-40.
- Nurhasanah, Yunita, D., Fansyuri, M., Khoirunnisya, & Tassia, S.E. (2021). Pemanfaatan Buku Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak dan Balita. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 53-61.
- Ridwan M H., M. W. (2019). Kajian Empiris Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Sunan Kalijaga terhadap Nilai Kearifan Lokal Tradisi Rasulan Gunung Kidul. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 113-115.
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*.
- Ruslan, R., & Wibayanti, S. H. (2019, March). Pentingnya Meningkatkan Minat Baca Siswa. In *prosiding seminar nasional program pascasarjana universitas pgri palembang* (Vol. 12, No. 01).
- Saleh, Abdul Rahman. 2010. *Membangun Perpustakaan Digital: step by step*. Jakarta : Sagung Seto.
- Sari, A. K., & Sabardila, A. (2021). Meningkatkan Minat Baca, Pemkab Klaten Berikan Perpustakaan Digital Berbasis Aplikasi. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 5(2), 78-86. Diambil kembali dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>.
- Supriyanto, W. (2015). Pengembangan sistem layanan perpustakaan digital. *Libraria Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 1-12.
- Widayanti, Y. (2015). Pengelolaan perpustakaan digital. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 3(1), 125-137.