

## Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community*

Sefri Doni

Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang  
[sefridoni@uinib.ac.id](mailto:sefridoni@uinib.ac.id)

**ABSTRACT** - *The demand for qualifications for a job will continue to be higher including in the field of a library while competence is too slow to be repaired. This certainly will cause alumni absorption on employment to be low and extra time is needed for alumni to adjust. This problem can be overcome by preparing prospective alumni early by optimizing the Competency of Library Science Students through Learning Community. Optimization of Competencies in Library Science Students Through Learning Community is a form of group assignments to learn and explore certain fields with a more flexible time. Starting from simple steps by gathering members, determining topics and doing joint learning while still empowering members by occasionally inviting other communities.*

**Keywords:** *Learning Community; Library Science; Competence*

**ABSTRAK** - Permintaan kualifikasi atas sebuah pekerjaan akan terus semakin tinggi termasuk didalamnya pada bidang perpustakaan sedangkan kompetensi terlalu lambat untuk diperbaiki. Hal tersebut tentunya akan menyebabkan daya serap alumni pada lapangan kerja menjadi rendah dan dibutuhkan waktu tambahan bagi alumni untuk menyesuaikan diri. Masalah tersebut bisa diatasi dengan mempersiapkan calon alumni sejak dini dengan cara Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community*. Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community* merupakan bentuk pewadahan kelompok untuk mempelajari dan mendalami bidang-bidang tertentu dengan waktu yang lebih fleksibel. Dimulai dari langkah sederhana dengan mengumpulkan

anggota, menentukan topik dan melakukan belajar bersama dengan tetap memberdayakan anggota dengan sesekali mengundang komunitas lainnya.

**Kata Kunci :** Learning Community; Ilmu Perpustakaan; Kompetensi

### PENDAHULUAN

Setiap harinya selalu terdapat tawaran posisi untuk menjadi staff ataupun kepala perpustakaan. Tawaran tersebut ada yang disampaikan melalui media cetak ataupun media elektronik. Meskipun berbeda media namun rata-rata kualifikasi yang diminta hampir sama.

Kualifikasi yang dibutuhkan oleh pemberi kerja tersebut rata-rata sebagai berikut: (1) menguasai Senayan Library Management System (SLiMS) perangkat lunak sistem manajemen perpustakaan (library management system); (2) menguasai Microsoft Office; (3) Bisa bekerja dalam tim; dan (4) Berdedikasi dan mempunyai kreatifitas tinggi untuk mengembangkan Perpustakaan.

Apabila melihat kriteria tersebut memang tidak begitu tinggi kualifikasi yang diminta

tetapi sebahagian besar persyaratan yang diminta dalam sebuah lowongan pekerjaan pustakawan terkadang tidak pernah diajarkan dibangku pendidikan. Tidak pernah diajarkan dibangku perkuliahan bisa jadi disebabkan oleh banyak hal diantaranya keterbatasan waktu yang tersedia dan alokasi kurikulum yang tidak lagi mencukupi.

Hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang alumni diploma maupun sarjana Ilmu Perpustakaan membenarkan hal tersebut, sehingga para calon pustakawan sedikit kewalahan dengan adanya permintaan sederhana tapi mereka tidak bisa.

Permintaan kualifikasi atas sebuah pekerjaan akan terus semakin tinggi sedangkan kompetensi terlalu lambat untuk diperbaiki, seperti yang diungkapkan Robert (2007.xix) “...bahwa dunia telah berubah, tapi pendidikan tidak berubah bersama dengan dunia itu”. Sebagai gambaran bahwa permintaan akan semakin tinggi untuk menjadi pustakawan yaitu perkembangan perpustakaan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi mulai dari automasi, perpustakaan digital kemudian muncul *cloud computing*, Industri 4.0, Society 5.0 yang memaksa para calon dan pustakawan untuk kembali memperbaiki kompetensi.

Hasil survei yang dilakukan terhadap perkembangan perpustakaan dan teknologi informasi di Asia Tenggara menunjukkan bahwa 65% perpustakaan-perpustakaan besar di Asia Tenggara (China, Malaysia, Singapura, Hongkong dan Vietnam) telah memiliki Homepages, dan 50% katalog perpustakaan tersebut telah dapat diakses di internet, dan

semua negara-negara di Asia Tenggara memiliki respek terhadap teknologi informasi. Disarankan juga, bahwa telah waktunya untuk perpustakaan untuk mempertimbangkan kembali (reconsider) peranan tradisionalnya untuk melakukan perubahan kearah konsep virtual library, yang notabene harus memanfaatkan teknologi informasi (Fong, 1997).

Ada banyak mahasiswa aktif dan alumni yang berkeinginan untuk meningkatkan kompetensi diluar kelas dan jam kerja yang tersedia namun keinginan tersebut sebahagian besar terhambat oleh permasalahan pendanaan dan masalah ketersediaan waktu.

Melalui tulisan ini penulis mencoba memberikan tawaran pemecahan masalah atas permintaan pasar yang terus berubah sedangkan kompetensi mahasiswa dan alumni lambat untuk menyesuaikannya dengan mengoptimalkan peran komunitas dalam rangka sama-sama meningkatkan kompetensi dan pencapaian masa depan yang lebih baik. Penggunaan komunitas sebagai tempat meningkatkan kemampuan belajar sudah dimulai oleh masyarakat Jepang semenjak tahun 1945. Bangsa Jepang yang luluh lantak karena bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki pada tahun 1945, yang menandai berakhirnya Perang Dunia ke-2, kini menjadi salah satu kekuatan ekonomi dunia? Jawabannya sederhana, bangsa Jepang banyak belajar dari kesalahan masa lalu, dan terus meningkatkan SDM untuk masa depan mereka (“Perlunya Kelompok Belajar,” t.t.). Komunitas memberikan variasi ilmu dan inovasi yang terbaru karena rata-rata komunitas anggotanya terdiri dari pustakawan dari berbagai

spesialisasi, seperti komunitas SLiMS di Jogja, anggotanya ada yang programmer komputer murni dan pustakawan murni sehingga akan sangat memberikan kontribusi karena adanya pertukaran pendapat dan pandangan yang sangat hangat dan bersahabat.

## TINJAUAN PUSTAKA

### **Pembelajaran kolaboratif** (*Collaborative Learning*)

#### a. Pengertian

Dalam pandangan masyarakat umum, pengertian *collaborative learning* (CBL) sering disamakan dengan *cooperative learning* (CPL). Definisi pembelajaran kooperatif digambarkan sebagai suatu “tatanan” dalam proses bermasyarakat yang saling membantu dan saling berhubungan dalam rangka memenuhi mencapai suatu tujuan. CPL lebih direktif dibanding sistem CBL. CPL lebih dikendalikan oleh pembelajar, sedangkan CBL oleh pembelajar. Dalam CPL banyak mekanisme analisis tim dan introspeksi berpusat pada pembelajar sedangkan dalam CBL lebih berpusat pada pembelajar (Panitz, t.t.).

CPL sebagai suatu pendekatan struktural yang berdasarkan pada penciptaan, analisis dan aplikasi struktur yang sistematis, atau mengorganisir interaksi sosial di dalam kelas. Struktur pada umumnya melibatkan satu rangkaian langkah-langkah. Kata kunci penting pendekatan ini adalah perbedaan antara "struktur" dan "aktivitas" (Kagan, 1990).

Yohanes Myers menyatakan bahwa *cooperative* berarti memusatkan pada proses bekerja bersama. CPL berasal dari Amerika dan sebagian besar dari tulisan filosofis Yohanes

Dewey yang menekankan belajar sosial secara alami dan berdasarkan pada ilmu dinamika kelompok dari Kurt Lewin. Pembelajaran kolaboratif mempunyai akar dari Britania, berdasar pada pekerjaan para guru Bahasa Inggris yang menyelidiki jalan untuk membantu para pembelajar bereaksi terhadap literatur dengan suatu peran yang lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Tradisi pembelajaran kooperatif cenderung menggunakan metode kuantitatif dengan memperhatikan prestasi, yaitu hasil belajar. Tradisi pembelajaran kolaboratif mengambil suatu pendekatan yang lebih kualitatif, pembelajar melakukan penelitian suatu topik sebagai jawaban atas suatu potongan literatur (artikel) atau suatu sumber utama, misalnya masalah sosial (Panitz, t.t.).

Dalam CBL, pembelajar memindahkan semua otoritas kepada tim, sementara CPL tidak melakukan hal seperti ini. Kerja kolaboratif sungguh-sungguh memberikan kuasa kepada pembelajar dan harus berani mengambil semua resiko sesuai yang telah disepakati. Sebagai contoh, hasil kerja tim atau individu kurang disetujui, atau dalam suatu posisi yang tak meyakinkan, atau terlalu sederhana, atau menghasilkan suatu solusi tidak sesuai dengan milik pembelajar.

Hal ini didasarkan pada suatu pandangan yang menyatakan bahwa tiap-tiap orang memiliki pegangan, kontribusi kosa kata interpretasi, sejarah, nilai-nilai, konvensi dan minat. Pembelajar mungkin “tidak memiliki persepsi yang sama” dengan pembelajar, sehingga pembelajar tidak bisa membantu para pembelajar belajar untuk merundingkan batasan-batasan

pengetahuan yang telah dimiliki masyarakat, meskipun mungkin secara akademis menguasai. Tiap-tiap pengetahuan masyarakat mempunyai suatu inti pengetahuan bahwa dirinya adalah anggota masyarakat yang perlu mendapatkan peran (tetapi tidak harus absolut). Untuk berfungsi dengan bebas di dalam suatu masyarakat, pembelajar harus menguasai bahan cukup untuk menjadi lebih mengenal masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif (*Collaborative learning*) adalah situasi di mana dua atau lebih orang belajar atau mencoba untuk mempelajari sesuatu secara bersama-sama. Dua atau lebih dapat ditafsirkan sebagai pasangan atau kelompok kecil yang terdiri dari 2-5 orang atau kelompok besar yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 20-30 orang.

#### b. Karakteristik

Myers memandang *collaborative learning* sebagai pembelajaran yang berorientasi "transaksi" ditinjau dari sisi metodologi. Orientasi itu memandang pembelajaran sebagai dialog antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan masyarakat dan lingkungannya (Panitz, t.t.).

Para pembelajar dipandang sebagai pemecah masalah. Perspektif ini memandang mengajar sebagai "percakapan" di mana para pembelajar dan para pembelajar belajar bersama-sama melalui suatu proses negosiasi. Proses negosiasi dalam pola belajar kolaborasi memiliki 6 karakteristik, yakni (1) tim berbagi tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) diantara anggota tim saling memberi masukan untuk lebih memahami

masalah yang dihadapi, (3) para anggota tim saling menanyakan untuk lebih mengerti secara mendalam, (4) tiap anggota tim menguasai kepada anggota lain untuk berbicara dan memberi masukan, (5) kerja tim dipertanggungjawabkan ke (orang) yang lain, dan dipertanggung-jawabkan kepada dirinya sendiri, dan (6) diantara anggota tim ada saling ketergantungan

Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pola belajar kolaboratif, yakni peran pembelajar dan peran pembelajar (Panitz, t.t.). Peran pembelajar yang harus dikembangkan adalah (1) mengarahkan, yaitu menyusun rencana yang akan dilaksanakan dan mengajukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi, (2) menerangkan, yaitu memberikan penjelasan atau kesimpulan-kesimpulan pada anggota kelompok yang lain, (3) bertanya, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengumpulkan informasi yang ingin diketahui, (4) mengkritik, yaitu mengajukan sanggahan dan mempertanyakan alasan dari usulan/pendapat/pernyataan yang diajukan, (5) merangkum, yaitu membuat kesimpulan dari hasil diskusi atau penjelasan yang diberikan, (6) mencatat, yaitu membuat catatan tentang segala sesuatu yang terjadi dan diperoleh kelompok, dan (7) penengah, yaitu meredakan konflik dan mencoba meminimalkan ketegangan yang terjadi antara anggota kelompok.

Dalam kerja kolaboratif, pembelajar berbagi tanggung-jawab yang digambarkan dan yang disetujui oleh tiap anggota. Persetujuan itu meliputi (1) kesanggupan untuk menghadiri, kesiapan dan tepat waktu untuk memenuhi kerja

tim, (2) diskusi dan perselisihan paham memusatkan pada masalah yang dipecahkan dengan menghindari kritik pribadi, dan (3) ada tanggung jawab tugas dan menyelesaikannya tepat waktu. Pebelajar boleh melaksanakan tugas, sesuai dengan pengalaman sendiri meskipun sedikit pengalaman dibanding anggota lainnya yang penting dapat berpikir jernih/baik sesuai dengan kapabilitasnya.

Peran-peran yang harus dihindari oleh pebelajar adalah (1) *free-rider*, yaitu membiarkan teman-temannya melakukan tugas tim, tanpa berusaha ikut serta memberikan kontribusi dalam proses kolaborasi, (2) *sucker*, yaitu tidak ikut serta memberikan kontribusinya karena tidak bersedia membagi pengetahuan yang dimilikinya, (3) *mendominasi*, yaitu menguasai jalannya proses penyelesaian tugas, sehingga kontribusi anggotatim yang lain tidak optimal, (4) *ganging up on task*, yaitu cenderung menghindari tugas dan hanya menunjukkan sedikit usaha untuk menyelesaikannya

Dalam pembelajaran kolaborasi, pembelajar tidak lagi memberikan ceramah di depan kelas, tapi dapat berperan seperti (1) fasilitator, dengan menyediakan sarana yang memperlancar proses belajar; mengatur lingkungan fisik, memberikan atau menunjukkan sumber-sumber informasi, menciptakan iklim kondusif yang dapat mendorong pebelajar memiliki sikap dan tingkah laku tertentu, dan merancang tugas; (2) model, secara aktif berupaya menjadi contoh dalam melakukan kegiatan belajar efektif, seperti mencontohkan penggunaan strategi belajar atau cara mengungkapkan pemikiran secara verbal (*think*

*aloud*) yang dapat membantu proses konstruksi pengetahuan; (3) pelatih (*coach*), memberikan petunjuk, umpan balik, dan pengarahan terhadap upaya belajar pebelajar. Pebelajar tetap mencoba memecahkan masalahnya sebelum memperoleh masukan pembelajar.

### c. Pendekatan dalam *collaborative learning*

Dalam pembelajaran kolaboratif, tugas pebelajar adalah menciptakan sebuah pemahaman yang jelas terhadap suatu informasi, tugas tersebut tidak untuk menghasilkan suatu produk, melainkan untuk berpartisipasi dalam proses, latihan menanggapi pekerjaan masing-masing atau terlibat dalam analisis dan pengambilan keputusan (Goodsell & And Others, 1992).

Pembelajaran kolaboratif mencakup wilayah yang luas dan menggunakan banyak pendekatan tergantung dari jumlah pebelajar dan besaran kelas pada sebuah kerja kelompok. Berikut beberapa pendekatan yang digunakan dalam *collaborative learning*.

#### 1) Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan istilah umum untuk strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar pebelajar. Pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling mendukung untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan orang lain (Jolliffe, 2007). Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

## 2) Pembelajaran berbasiskan masalah (PBL)

Pembelajaran berbasiskan masalah (PBL) merupakan metode pembelajaran yang mendorong pembelajaran pebelajar melalui pemecahan masalah otentik (Albanese & Dast, 2014). Selama 30 tahun terakhir, pembelajaran berbasis masalah (PBL) menjadi kekuatan utama dalam pendidikan profesi keahlian khususnya kesehatan dan bahkan dalam dunia pendidikan yang lebih luas (Albanese & Dast, 2014).

## 3) Collaborative writing

Sebagai bentuk respon atas perubahan pola pengajaran di abad 21 maka sumber-sumber pengajaran harus digunakan seefektif mungkin dan menugaskan proyek penulisan kelompok merupakan salah satu cara meningkatkan keterampilan kelompok-komunikasi sekaligus mengurangi jumlah penilaian untuk guru (Winter & And Others, 1995).

Pertimbangan dengan proses ini, bagaimanapun, adalah kualitas produk - apakah kualitas akan berada di atas, sama dengan, atau di bawah tulisan dicapai bergantung pada masing-masing kontribusi pebelajar. Dengan demikian anggota kelompok yang bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok dapat mencapai hasil yang lebih baik dari mereka yang bekerja sendirian (Winter & And Others, 1995).

## 4) Online Colaboration

Dikutip dari KBBI yang menyatakan bahwa: Teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran

dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan jika dihubungkan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi bahwa Pemanfaatan teknologi ini merambah kesemua bidang, dan Teknologi Informasi merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting di era digitalisasi informasi. Hampir di semua sektor di dunia kerja mulai dari institusi pendidikan, instansi pemerintah sampai dengan dunia industri, teknologi informasi diterapkan dan didayagunakan.

Teknologi Informasi berkembang dengan sangat cepat selama beberapa tahun belakangan ini. Berbagai alat, aplikasi, jaringan dan infrastuktur mengalami kemajuan. Secara kasat mata, dapat dilihat bahwa banyak alat-alat baru yang berfungsi untuk menunjang kebutuhan untuk berkomunikasi. Masyarakat mulai fasih menggunakan internet, komputer, laptop, dan sebagainya. Masyarakat juga mulai terbiasa dengan Yahoo, Google, Wikipedia, Detik.com dan berbagai situs-situs lainnya yang berguna dalam berbagai keperluan sehari-hari.

Seperti yang kita ketahui, *online colaboration* merupakan salah satu jalan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran kolaboratif, dari kata *online* dapat mengambil kesimpulan bahwa *online colaboration* merupakan pembelajaran kolaboratif yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, artinya pebelajar dapat bekerja sama secara online tanpa harus berinteraksi tatap muka (Seo & Han, 2013).

Disinilah peran teknologi khususnya dalam pembelajaran kolaboratif, pebelajar dan pengajar, dan sesama pelajar memanfaatkan fasilitas jaringan internet ini untuk melakukan diskusi atau pembelajaran sehingga waktu dan jarak bukan lagi sebuah masalah untuk melakukan belajar.

Pembelajaran kolaboratif online lebih dari kerjasama siswa dalam kelompok. Kolaborasi membutuhkan langkah terstruktur sehingga siswa dalam suatu kelompok dapat bekerja menuju tujuan bersama di mana masing-masing bertanggung jawab untuk bagian mereka sendiri, termasuk menghormati kemampuan dan kontribusi orang lain, dan mengakui komitmen untuk belajar bersama (Stewart, Medland, & Howard, 2014).

## PEMBAHASAN

Untuk mengatasi permasalahan ketidakmampuan para pustakawan dalam rangka memenuhi kualifikasi yang menyangkut permasalahan pada pendanaan dan kelenturan waktu belajar, maka penulis mencoba memberikan jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community*. Komunitas Belajar memberikan waktu jauh lebih lentur sehingga bisa disesuaikan dengan jadwal anggota komunitas. Belajar dengan bergabung dalam sebuah komunitas menjadi salah satu solusi. Dengan berkomunitas, anggota akan saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain yang bergabung di dalamnya. Maka dengan berkomunitas, diharapkan ada upaya untuk

saling menguatkan dan mengingatkan demi soliditas komunitas tersebut.

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan berkomunitas diantaranya variasi ilmu, informasi terbaru, serta dukungan profesional dengan harga nyaris 0- rupiah seperti yang diungkapkan oleh Veletsianos & Navarrete dalam Ozturk and Ozcinar (Ozturk & Ozcinar, 2013) bahwa

*“Assuming that individuals learn as they travel within a complex structure of learning systems consisting of multiple communities, the very construct of communities is problematically deterministic. Learning in connected communities signifies a process of co-operation between co-participants in the communities; that is to say, they are dealing with different identities, experiencing conflict across the communities, integrating fragmented knowledge, and so on..”*

Dalam komunitas cenderung lebih kearah kekeluargaan sehingga proses tranformasi ilmu dan informasi baru bisa dilakukan dengan mudah, ditambah lagi dalam setiap acara komunitas dilakukan dengan sangat luwes, bisa adakan di ruang tertutup seperti kelas, ruang rapat maupun di luar ruang seperti di taman kota, ruang terbuka hijau.



Gambar 1 Komponen Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui Learning Community

Meskipun didalam belajar di komunitas tidak formal seperti di lembaga pendidikan formal tetapi konsep belajar disini berfokus kepada anggota komunitas, sehingga hasil yang dicapai jauh lebih maksimal seperti yang di katakan Prof. Soetarno bahwa kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus pada peserta didik menjadikan peserta didik menumbuhkan motivasi intrinsik dalam proses belajar mereka.

Model penerapan komunitas belajar dalam rangka peningkatan kinerja bisa dilihat pada gambar dibawah ini



**Gambar 2 Model penerapan komunitas belajar**

Secara kualitatif dapat dijelaskan gambar diatas bahwa pada tahap awal yang harus dilakukan adalah penjangkaran anggota, hal ini sangat tidak mudah karena meskipun tidak dipungut biaya masih banyak Mahasiswa yang tidak mau bergabung untuk belajar. Alasan ketidak ikut sertaan mereka cukup bervriasi mulai dari waktu yang terbatas sampai kepada kesan bahwa belajar di komunitas tidak menjanjikan seperti pendidikan formal lainnya. Rata-rata anggota dari sebuah komunitas adalah orang-orang yang benar-benar ingin dan mau untuk belajar dalam rangka meningkatkan kompetensi bukan mencari sertifikasi.

Selanjutnya jika sudah ada anggota maka dilakukan pembicaraan secara musyawarah untuk menentukan kompetensi yang diharapkan dan siapa pematerinya sehingga nantinya ada acuan yang jelas, kemudian menentukan tempat pertemuan baik di instansi anggota komunitas atau di tempat yang lebih netral seperti taman kota. Kenapa harus musyawarah? Mengapa tidak pemungutan suara saja, karena musyawarah adalah penting dilakukan dengan tujuan untuk mencari solusi dalam menghadapi masalah yang menyangkut kepentingan bersama. Dengan musyawarah maka akan mudah mendapatkan solusi yang terbaik untuk kepentingan bersama dan tercapai kesepakatan yang memuaskan banyak pihak. Solusi ini dapat memberikan dampak yang positif bagi kepentingan bersama(“Ketahui Pentingnya melaksanakan Musyawarah Mufakat,” t.t.)

Untuk memfariasikan kompetensi ada baiknya komunitas berkerja sama dengan komunitas lain sehingga hubungan timbal balik secara external juga dengan komunitas lain. Disini komunitas tinggal menggunakan strategi balas jasa saja maksudnya di saat pertemuan komunitas perpustakaan dihadiri oleh komunitas IT maka nantinya di saat pertemuan komunitas IT maka komunitas perpustakaan yang menghadirinya sebagai bentuk balas budi. Namun alangkah baiknya yang pertama sekali dilakukan oleh komunitas adalah memberdayakan anggota, masing-masing anggota ikut berkontribusi dalam pengisian materi di komunitas sehingga apa yang mereka punya benar-benar melekat pada dirinya, seperti yang dikatan Colin Rose bahwa jika seseorang

sudah memperlihatkan dan mendemonstrasikan apa yang telah ia pelajari maka itu adalah indikasi keberhasilan belajar sebelumnya (Rose & Nicholl, 2002).

## SIMPULAN

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sangat memungkinkan dilakukan Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community*. Untuk mulai melakukan Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Melalui *Learning Community* tidak begitu sulit cukup dengan tiga langkah mudah dimulai dari penjangkaran anggota, penentuan materi dan belajar bersama. Akan tetapi yang sering menjadi hambatan dalam *Learning Community* adalah tidak adanya pengurus yang benar-benar konsisten untuk terus mengorganisir kegiatan sebab sebagian besar anggotanya hanya datang pada materi tertentu saja. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi penggiat *Learning Community* khususnya pada bidang ilmu perpustakaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albanese, M. A., & Dast, L. (2014). Problem-Based Learning: Outcomes Evidence from the Health Professions. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25, 239–252.
- Fong, W. W. (1997). Library Information and Technology in Southeast Asia. *Information Technology and Libraries*, 16(1), 20.
- Goodsell, A. S., & And Others. (1992). *Collaborative Learning: A Sourcebook for Higher Education*. Diambil dari <https://eric.ed.gov/?id=ED357705>
- Jolliffe, W. (2007). *Cooperative learning in the classroom: putting it into practice*. London; Thousand Oaks, Calif.: Paul Chapman Pub. ; SAGE Publications.
- Kagan, S. (1990). The Structural Approach to Cooperative Learning. *Educational Leadership*, 47(4), 12–15.
- Ketahui Pentingnya melaksanakan Musyawarah Mufakat. (t.t.). Diambil 25 Januari 2015, dari <https://www.ridwanaz.com/2012/10/ketahui-pentingnya-melaksanakan-musyawah.html>
- Ozturk, H. T., & Ozcinar, H. (2013). Learning in Multiple Communities from the Perspective of Knowledge Capital. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 14(1), 204–221.
- Panitz, T. (t.t.). *Collaborative versus Cooperative Learning*. 15.
- Perlunya Kelompok Belajar. (t.t.). Diambil 25 Januari 2015, dari Banyumas Mandiri website: <http://banyumasmandiri.or.id/2013/02/01/perlunya-kelompok-belajar/>
- Rose, C., & Nicholl, M. J. (2002). *Accelerated Learning For The 21st Century*. Diambil dari <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/5222/accelerated-learning-for-the-21st-century.html>
- Seo, K., & Han, Y.-K. (2013). Online teacher collaboration: A case study of voluntary collaboration in a teacher-created online community. *KEDI Journal of Educational Policy*, 10, 221–242.
- Stewart, G., Medland, R., & Howard, Z. (2014). Using Collaborative and Activity-Based Learning for engaging IT students. *AMCIS*.
- Winter, J. K., & And Others. (1995). Group Writing versus Individual Writing--Is There a Difference in Achievement? *Journal of Education for Business*, 71(2), 78–81.