

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab 3 akan dibahas terkait metode penelitian, yakni berisi gambaran mengenai rencana pelaksanaan penelitian sampai dengan pengolahan data hasil penelitian. Dimulai dari desain penelitian dengan menggunakan metode ADDIE, partisipan dan lokasi penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian yang juga berdasar kepada tahap-tahap metode ADDIE, instrumen penelitian, hingga teknik pengumpulan data dan analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain atau metode penelitian merupakan cara-cara atau langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian “Pemanfaatan Book Care Rules sebagai Upaya Pencegahan Tindakan Bibliocrime di Pustakalana Children’s Library” ini menggunakan *design and development* sebagai metode penelitiannya. *Design and development* merupakan metode penelitian yang sistematis dengan tahapan utama berupa pendesaianan dan pengembangan suatu produk. Lebih lanjut, Richey dan Klein (2009) (dalam Darmawan, 2021 : 104) menyampaikan bahwa penelitian desain dan pengembangan ini berusaha membuat pengetahuan yang didasari pada data yang diperoleh secara sistematis dan praktik. Dalam penelitian ini, metode *design and development* dikembangkan dengan bantuan model ADDIE yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Darmawan, 2021 : 104).

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari ahli pustakawan di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia yang menjadi ahli materi untuk menilai materi produk dari segi perpustakaan dan sains informasi, ahli dosen di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia yang menjadi ahli bahasa untuk melihat produk dari segi kebahasaan, pendiri Pustakalana Children's Library sebagai ahli desain yang melihat produk dari segi desain dan kecocokannya dengan lingkungan Pustakalana. Selain itu, pemustaka juga turut menjadi partisipan sebagai pengguna Pustakalana Children's Library.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Pustakalana Children's Library yang bertempat di Lt. 2 Selaras Guest House, Jl. Taman Cibeunying Selatan No, 45, Cihapit, Kota Bandung, Jawa Barat.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Buklet “*Book Care Rules*”

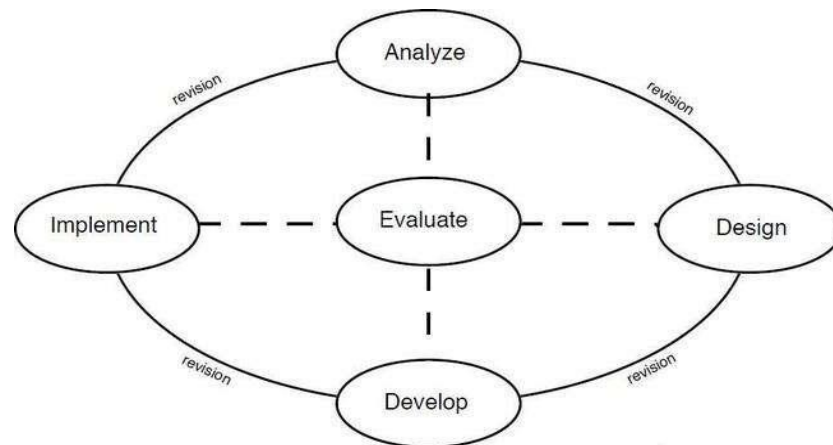
Buklet dalam penelitian ini berkaitan dengan buku saku yang memuat informasi mengenai informasi umum penyalahgunaan koleksi, termasuk di dalamnya jenis dan contoh penyalahgunaan koleksi, kemudian cara-cara merawat buku, seperti hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pemustaka saat meminjam dan memperlakukan koleksi perpustakaan.

3.3.2 Pencegahan Tindakan *Bibliocrime*

Bibliocrime atau penyalahgunaan koleksi merupakan suatu tindakan negatif yang tidak jarang terjadi di perpustakaan. Untuk dapat mencegah dan/atau menanggulangi tindakan *bibliocrime* ini, diperlukan upaya yang terfokus dan terarah, salah satunya adalah dengan menggunakan informasi yang tercetak, seperti buklet.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Langkah-Langkah Penelitian dengan Model ADDIE



Gambar 3. 1 Langkah Penelitian ADDIE (Branch, 2009)

Penelitian ini didasari pada proses atau langkah-langkah dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). ADDIE merupakan sebuah kerangka konsep yang biasa digunakan untuk mengembangkan suatu produk, salah satunya adalah produk yang berkaitan dengan pendidikan, dalam hal ini merupakan pendidikan pemustaka. Senada dengan pendapat Branch, bahwa konsep dan/atau proses model ADDIE yang sistematis ini sesuai untuk mengembangkan produk pendidikan atau berbagai media pembelajaran (Branch, 2009).

3.4.2 Prosedur Penelitian dengan Model ADDIE

Adapun prosedur penelitian terbagi menjadi lima tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan media ADDIE (Darmawan, 2021 : 106), sehingga menjadi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Kemudian, tahapan tersebut akan dijabarkan secara lebih rinci, sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan yang akan diteliti tersebut berkaitan dengan penyalahgunaan koleksi. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa penyalahgunaan yang terjadi dilatarbelakangi oleh kurangnya sosialisasi atau pendidikan pemustaka yang berkaitan dengan materi penyalahgunaan koleksi tersebut. Sehingga peneliti berasumsi bahwa pembuatan booklet yang dikhususkan untuk

memberikan informasi terkait penyalahgunaan koleksi, dan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di Perpustakaan adalah salah satu jawabannya. Kemudian, dilakukan juga analisis atau pembuatan konsep mengenai konten atau materi yang perlu ada di dalam produk booklet yang akan dirancang. Adapun tahap analisis ini dilakukan dengan menggunakan indikator keberhasilan pendidikan pemustaka yang diadaptasi dari teori: (1) Taksonomi Bloom (1956) (dalam Nafiati, 2021), berkaitan dengan domain kognitif yang merupakan domain pengetahuan yang berkaitan dengan ingatan, berpikir, maupun proses-proses penalaran dan domain afektif yang merupakan domain yang meliputi rasa, sikap, motivasi; serta (2) Domain Psikomotorik Simpson (1966) (Nafiati, 2021), merupakan domain yang berkaitan dengan kemampuan fisik, koordinasi, dan juga motorik.

b. *Design* (Desain)

Setelah diketahui hasil analisis terkait produk yang akan dikembangkan, tahap berikutnya adalah pembuatan desain produk. Pada tahap ini dilakukan rancangan dari produk booklet yang dimaksud. Setelah rancangan tersebut sudah siap, akan dilakukan pengujian dan penilaian terhadap produk oleh ahli pada bidang desain, bahasa, dan materi. Proses penilaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria kelayakan bahan ajar menurut BSNP (dalam Purwono, 2008), yang terbagi menjadi:

1. Desain, kemudian terbagi menjadi desain sampul dan desain isi.
2. Bahasa, yang dilihat dari aspek kelugasan, komunikatif, kaidah bahasa, interaktif, keterbacaan, dan perkembangan anak.
3. Materi, yang perlu mempertimbangkan kesesuaian komponen, kesesuaian materi, keakuratan materi, serta kemutakhiran materi.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, akan dilakukan penyesuaian antara desain dan juga hasil analisis dan kebutuhan. Kemudian akan dilakukan pula tahap pengujian oleh para ahli.

d. *Implementation* (Implementasi)

Berikutnya, akan masuk ke dalam tahap implementasi. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk secara terbatas kepada anggota perpustakaan di luar sampel, untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian isi booklet untuk pencegahan tindakan *bibliocrime*. Selain itu, dilakukan pula pengukuran uji validitas dan reliabilitas terkait instrumen penelitian yang dibagikan kepada anggota perpustakaan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Ini merupakan tahap terakhir dari metode ADDIE. Pada tahap ini, akan dilakukan kegiatan evaluasi dari hasil uji yang telah dilakukan pada tahap implementasi. Peneliti kembali membagikan instrumen penelitian yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya kepada sampel, yakni anggota Pustakalana Children's Library. Evaluasi ini nantinya akan menunjukkan hasil dari penggunaan *booklet book care rules* sebagai upaya pencegahan tindakan *bibliocrime*. Pada tahap evaluasi juga akan disampaikan mengenai hal-hal yang perlu dikembangkan untuk penelitian selanjutnya

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen ini juga berguna sebagai data untuk mengukur hasil penelitian. Pada penelitian ini, instrumen yang disiapkan berupa angket yang akan diberikan kepada para ahli dan juga pengguna. Angket ini akan berisi pertanyaan-pertanyaan seputar desain booklet, konten atau isi booklet, dan kebermanfaatan booklet tersebut. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Dimensi	Sub-Dimensi	Aspek	Indikator	Nomor Item	Kontributor

1.	Analysis	Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi awal yang berkenaan dengan kesenjangan yang terjadi di lapangan.			Pustakawan dan Pemustaka	
		Indikator keberhasilan pendidikan pemustaka diadaptasi dari Taksonomi Bloom (1956) domain kognitif dan afektif; serta Domain Psikomotorik Simpson (1966) (dalam Nafiati, 2021)	a. Kognitif	Mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan meningkatkan pengetahuan mengenai penyalahgunaan koleksi dan merawat buku.		A-1, A-2, A-3, A-4, A-5, A-6, A-7
			b. Afektif	Meyakini, mematuhi, menyadari, menghargai, dan menilai hal-hal yang berkaitan dengan merawat buku.		A-6, A-7, A-8, A-9, A-10, A-11, A-12
			c. Psikomotorik	Mengikuti, membiasakan, menjaga, mahir merawat buku.		A-13, A-14, A-15, A-16
2.	Design	Pada tahap ini, peneliti melakukan desain terhadap produk yang dikembangkan dengan membuat rancangan booklet. Kemudian dilakukan tahap pengujian oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.			Ahli Desain	
		Kriteria	a. Desain	Desain sampul		B-1, B-

		penilaian kelayakan aspek desain menurut BNSP (2008) (dalam Purwono, 2008)	Sampul	terlihat menarik dan sesuai dengan isi booklet.	2, B-3, B-4	
			b. Desain Isi	Desain isi terlihat menarik, jelas, dan selaras.	B-5, B-6, B-7, B-8, B-9, B-10	
		Kriteria penilaian kelayakan aspek bahasa menurut BNSP (2008) (dalam Purwono, 2008)	a. Lugas	Ketepatan kalimat yang efektif berdasarkan struktur dan KBBI.	C-1, C-2, C-3	Ahli Bahasa
			b. Komunikatif	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	C-4, C-5	
			c. Kaidah Bahasa	Kesesuaian dengan tata bahasa Indonesia.	C-6, C-7, C-8	
			d. Interaktif	Kalimat yang digunakan dapat mendorong anak.	C-9, C-10	
			e. Keterbacaan	Booklet dapat dibaca dengan jelas.	C-11, C-12, C-13	
			f. Perkembangan Anak	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan	C-14, C-15	

				perkembangan anak.		
		Kriteria kelayakan aspek materi menurut BNS (2008) (dalam Purwono, 2008)	a. Kesesuaian Komponen	Identitas perpustakaan dan tujuan sesuai.	D-1, D-2	Ahli Materi
			b. Kesesuaian Materi	Materi lengkap dan sesuai.	D-3, D-4	
			c. Keakuratan Materi	Materi disajikan secara akurat.	D-5, D-6, D-7	
			d. Kemutakhiran Materi	Materi dan gambar dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari.	D-8, D-9, D-10	
3.	<i>Development</i>	Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk yang dibuat berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.				Peneliti
4.	<i>Implementation</i>	Pada tahap ini, dimulai kegiatan pelaksanaan yang berkaitan dengan proses penggunaan produk yang sebelumnya dikembangkan kepada pemustaka sebagai sasaran penelitian.				Peneliti dan Pemustaka
		Indikator keberhasilan pendidikan pemustaka diadaptasi dari Taksonomi Bloom (1956)	a. Kognitif	Mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan meningkatkan pengetahuan mengenai penyalahgunaan	E-1, E-2, E-3, E-4, E-5, E-6, E-7	

		domain kognitif dan afektif; serta Domain Psikomotorik Simpson (1966) (dalam Nafiati, 2021)		koleksi dan merawat buku.		
			b. Afektif	Meyakini, mematuhi, menyadari, menghargai, dan menilai hal-hal yang berakitan dengan merawat buku.	E-6, E-7, E-8, E-9, E-10, E-11, E-12	
			c. Psikomotorik	Mengikuti, membiasakan, menjaga, mahir merawat buku.	E-13, E-14, E-15, E-16	
5.	<i>Evaluasi</i>	Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dari hasil tahapan-tahapan yang sebelumnya dilakukan, dengan maksud untuk menilai tingkat keberhasilan produk.				Peneliti

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, studi dokumentasi, serta survei menggunakan angket yang disebarkan kepada responden yang telah ditentukan. Angket tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan menyangkut produk yang dirancang. Penyusunan angket ini mengacu pada aturan yang mendukung proses validasi yang akan dilakukan. Angket yang digunakan untuk survei ini dibagi menjadi tiga jenis, yang dikategorikan menjadi satu angket untuk keperluan analisis kebutuhan, satu angket untuk keperluan penilaian desain produk, dan satu angket untuk keperluan uji coba dan evaluasi.

3.7 Teknik Analisis Data

Pengisian instrumen berupa angket yang sudah dilakukan sebelumnya akan memberikan hasil berupa data penelitian. Data yang telah didapat tersebut kemudian akan diolah dan dianalisis secara deskriptif sebagai hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Kemudian, data penelitian tersebut juga akan dianalisis menggunakan skala likert, dimana setiap jawaban mempunyai bobot nilai yang berbeda dan hasil data tersebut akan diukur dan disesuaikan dengan kategori penilaian dalam skala likert.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Proses perhitungan persentase pada penilaian ini dilakukan dengan membandingkan frekuensi hasil perolehan dari pengisian angket dengan hasil frekuensi yang diharapkan. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{frekuensi yang diperoleh}}{\text{frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil dari olah data tersebut akan disesuaikan dengan kategori penilaian dalam skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Penilaian

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Cukup Baik	41-60%
Kurang Baik	21-40%
Tidak Baik	0-20%

Selain itu, data hasil angket analisis dan angket instrumen akan diolah secara kuantitatif dengan perhitungan *N-Gain* untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman pemustaka anak sebelum dan setelah dilakukannya pendidikan pemustaka menggunakan produk buklet yang akan dibuat. Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengukur selisih dari nilai survei pendahuluan (*pre-test*) dan juga survei evaluasi (*post-test*), dengan rumus sebagai berikut (Wahab et al., 2021):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Kemudian, hasil dari perhitungan *N-Gain* tersebut akan disesuaikan dengan kriteria tingkat *N-Gain* yang dikemukakan oleh Hake (dalam Wahab et al., 2021) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat *N-Gain*

Rata-Rata	Skor
$g \geq 0.7$	Tinggi
$0.3 \geq g \leq 0.7$	Sedang
$0 < g < 0.3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Berdasarkan bahasan pada bab 3 ini, penelitian dilakukan dengan berdasar kepada tahapan dari metode ADDIE. Kemudian, penelitian ini akan dilangsungkan di perpustakaan anak, yakni Pustakalana Children's Library. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert untuk mengukur keberhasilannya. Setelah selesai dengan bab 3, maka akan dilanjutkan kepada temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang dibahas di bab 4.