

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Design and Development (D&D). D&D adalah studi sistematis mengenai proses desain, pengembangan, serta evaluasi guna menetapkan dasar empiris untuk penyusunan produk, alat, dan model instruksional dan non-instruksional baru atau yang ditingkatkan untuk mendorong kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran. Tahapan penting didalam penelitian D&D ialah Analisis, Perencanaan, Pengembangan, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan dengan mengembangkan video sebagai media promosi perpustakaan. Penelitian Design and Development menurut Ellis & Levy (2010) melibatkan enam fase yang membantu dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau sistem. Berikut adalah keenam fase tersebut beserta penjelasannya:

1) Identifikasi Masalah (*Identify Problem*)

Fase ini melibatkan pengidentifikasian masalah yang perlu dipecahkan atau dimanfaatkan dengan pengembangan produk. Ini dapat melibatkan analisis pasar, penilaian kebutuhan pengguna, atau penelitian lainnya untuk memahami konteks masalah.

2) Penentuan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Pada fase perencanaan, peneliti merencanakan proyek pengembangan dengan rinci. Ini mencakup menentukan tujuan, jadwal, anggaran, sumber daya yang diperlukan, dan skala proyek. Perencanaan yang baik akan membantu dalam mengelola proyek dengan efisien.

3) Pengembangan Desain Artefak (*Design and Develop the Artifact*)

Di tahap ini, peneliti merancang dan mengembangkan solusi desain, yang bisa berupa sistem, perangkat lunak, model, atau artefak lainnya. Proses ini mencakup merancang konsep, membuat desain teknis, dan mengembangkan artefak tersebut.

4) Uji Coba Terbatas (*Test the Artifact*)

Setelah artefak selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah mengujinya. Pengujian mencakup pengujian fungsionalitas, kinerja, keamanan, dan kompatibilitas untuk memastikan bahwa artefak bekerja sebagaimana mestinya.

5) Evaluasi Hasil Pengujian (*Evaluate Testing Results*)

Setelah pengujian selesai, hasilnya dievaluasi untuk memeriksa apakah artefak memenuhi tujuan yang telah ditetapkan dan berfungsi dengan baik. Evaluasi ini mencakup analisis data pengujian dan identifikasi masalah atau kekurangan yang mungkin ditemukan.

6) Laporan Hasil Pengujian (*Communicate the Testing Results*)

Hasil pengujian dan evaluasi harus dikomunikasikan kepada pemangku kepentingan, seperti tim proyek, manajemen, atau pengguna akhir. Ini membantu dalam membuat keputusan berdasarkan informasi yang diberikan oleh pengujian.

Tahapan-tahapan ini membentuk kerangka kerja metodologi D&D yang membantu dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi desain yang efektif. Metode ini sering digunakan dalam pengembangan sistem, teknologi informasi, dan pengembangan produk lainnya.

### 3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa ahli sebagai Partisipan yaitu ahli media dan ahli konten. Selain itu adapula siswa di SMPN 6 Kota Bogor sebagai responden penelitian.

Lokasi untuk penelitian ini adalah Perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor, Perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor berlokasi di Jl. Dr. Semeru Gg. Kelor No.4, RT.02/RW.09, Menteng, Kec. Bogor Bar., Kota Bogor, Jawa Barat. Dipilihnya Perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor sebagai lokasi penelitian karena Perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor belum memiliki media promosi yang efektif untuk mempromosikan perpustakaan.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdapat prosedur untuk memperoleh data antara lain:

1) Identifikasi Masalah (*Identify Problem*)

Pada saat ini para siswa kurang memiliki ketertarikan kepada perpustakaan oleh karena itu diperlukannya promosi perpustakaan yang dapat menarik minat siswa terhadap perpustakaan. Dalam menarik minat siswa terhadap perpustakaan maka perpustakaan dapat memanfaatkan berbagai media promosi digital seperti Youtube. Youtube menjadi salah satu sarana promosi yang dirasa tepat karena penggunaan youtube sangat praktis dan digemari oleh berbagai kalangan masyarakat salah satunya adalah para remaja di SMP.

2) Penentuan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Perancangan video sebagai media promosi perpustakaan akan di buat melalui aplikasi Doratoon selama 30 hari. Selain perancangan video dilakukan pula penetapan tujuan promosi, jadwal pengembangan video. Terdapat beberapa tujuan dari perancangan media promosi ini yaitu :

- a) Merencanakan pengembangan video promosi perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor berbasis youtube.
- b) Mengimplementasikan pengembangan video promosi perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor berbasis youtube.
- c) Mengevaluasi pengembangan video promosi perpustakaan SMPN 6 berbasis youtube.

3) Pengembangan Desain Artefak (*Design and Develop the Artifact*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan media dan pengembangan konten. Hasil dari pengembangan desain ini adalah video promosi perpustakaan SMPN 6 Kota Bogor berbasis YouTube. Video promosi di desain menarik dengan berbagai pemilihan karakter dan background yang beragam agar siswa tidak bosan dan dapat lebih menikmati pengalaman menontonnya dengan baik sehingga tujuan promosi perpustakaan dapat tersampaikan dengan baik.

4) Uji Coba Terbatas (*Test the Artifact*)

Pada tahap penelitian ini, peneliti melakukan validasi pengujian produk secara terbatas kepada beberapa partisipan yaitu ahli media, ahli konten, dan siswa. Pengujian produk kepada ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan video promosi perpustakaan sebagai media promosi perpustakaan

5) Evaluasi Hasil Pengujian (*Evaluate Testing Results*)

Evaluasi hasil pengujian video promosi. Pertimbangkan apakah video memenuhi tujuan yang telah ditetapkan dalam tahap deskripsi tujuan. Analisis data pengujian, seperti jumlah penonton, tingkat interaksi, atau umpan balik dari pengguna.

6) Laporan Hasil Pengujian (*Communicate the Testing Results*)

Komunikasikan hasil pengujian kepada pemangku kepentingan, termasuk staf perpustakaan sekolah, siswa, guru, dan manajemen sekolah. Jelaskan efektivitas video dalam mencapai tujuan promosi.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan untuk pengambilan data yaitu angket. Menurut Sugiyono dalam (Dany, 2016) angket merupakan teknik pengumpulan data yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti untuk dijawab oleh responden. Angket akan diberikan kepada para siswa dengan menggunakan Google Formulir. Berikut merupakan kisi kisi instrumen penelitian :

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Dimensi	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Responden
Unsur dalam promosi (Sugiyama & Andree, 2010)	Attention	Menarik perhatian terhadap keberadaan produk atau jasa yang ditawarkan	2	Ahli Media
	Interest	Menciptakan alasan untuk tertarik dengan	2	

		produk atau jasa yang ditawarkan		
	Search	Menimbulkan keinginan untuk mencari informasi mengenai produk atau jasa yang ditawarkan	2	
	Action	Mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari produk atau jasa yang ditawarkan	2	
	Share	Menimbulkan keinginan untuk berbagi pengalaman setelah mencoba produk atau jasa yang ditawarkan	1	
Promosi Perpustakaan  Perka Perpusnas RI No 11 Tentang SNP Sekolah SMP/MTS (2017) dan (Fadhli, 2021)	Pengelolaan Perpustakaan	a. Visi dan Misi Perpustakaan b. Fungsi dan Manfaat Perpustakaan	6	Ahli Konten
	Penyelenggaraan Perpustakaan	a. Struktur Organisasi b. Program Kerja	5	
	Sarana prasarana dan Pelayanan Perpustakaan	a. Ruangan/Area Perpustakaan b. Sarana/Fasilitas Perpustakaan c. Jenis layanan	5	
	Koleksi Perpustakaan	a. Jenis koleksi	5	
	Peminjaman Koleksi	a. Prosedur Peminjaman Koleksi b. Jangka Waktu Peminjaman	5	
	Pengembalian Koleksi	a. Prosedur Pengembalian Koleksi b. Denda Keterlambatan	5	
Promosi Perpustakaan	Pengelolaan Perpustakaan	a. Visi Misi b. Fungsi dan Manfaat Perpustakaan	5	Siswa

Perka Perpusnas RI No 11 Tentang SNP Sekolah SMP/MTS (2017) dan (Fadhli, 2021)	Penyelenggaraan Perpustakaan	a. Struktur Organisasi b. Program Kerja	5	
	Sarana prasarana dan Pelayanan Perpustakaan	a. Ruangan/Area Perpustakaan b. Sarana/Fasilitas Perpustakaan c. Jenis layanan	5	
	Koleksi Perpustakaan	c. Jenis koleksi	5	
	Peminjaman Koleksi	a. Prosedur Peminjaman Koleksi b. Jangka Waktu Peminjaman	5	
	Pengembalian Koleksi	a. Prosedur Pengembalian Koleksi b. Denda Keterlambatan	5	

Sumber : (Peneliti, 2023)

### 3.5 Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil survey kuesioner, dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner dengan menggunakan penilaian berbasis Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pandangan, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena sosial tertentu. Skala Likert memiliki dua bentuk pertanyaan yaitu pertanyaan positif yang mengukur skala positif dan pertanyaan negatif yang mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5 poin, 4 poin, 3 poin, 2 poin, dan 1 poin; sedangkan pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 (Pranatawijaya, 2019). Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala ordinal yang telah dimoifikasi, sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Skala Ordinal

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Peneliti, 2023)

Kemudian akan dilakukan kegiatan perbandingan data yang diperoleh dari kuisisioner yang telah disebarakan sebelumnya dengan skor yang diharapkan, dengan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut akan dijadikan sebagai tumpuan dalam penelitian ini agar dapat mengetahui presentase kelayakan video promosi perpustakaan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Skala Persentase

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Layak
21 – 40	Kurang Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber : (Peneliti, 2023)