

BAB III

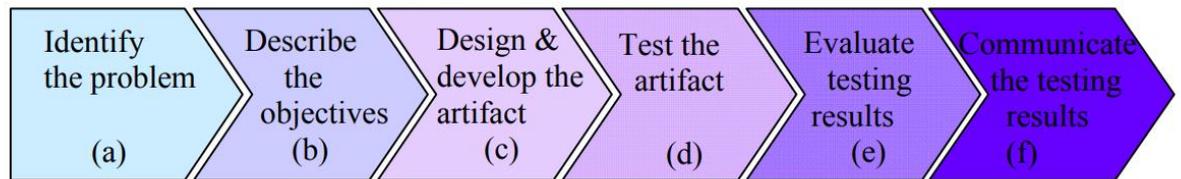
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana pengumpulan, pemrosesan, dan analisis data yang sistematis dan terarah memastikan bahwa penelitian dilakukan secara efisien dan efektif, selaras dengan tujuan penelitian dan memberikan hasil yang efektif. Teknik penelitian biasanya memberikan gambaran umum kepada peneliti tentang prosedur yang terlibat dalam melaksanakan penelitian, mulai dari analisis masalah hingga penyelesaian masalah. Arikunto (2010) menyiratkan bahwa peneliti harus menggunakan teknik penelitian sebagai cara untuk mengumpulkan informasi dan melaksanakan penyelidikan mereka. Peneliti dalam mengumpulkan informasi dan melaksanakan penelitiannya. Pada hakikatnya, metode penelitian Metode adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga metode penelitian dapat bervariasi. dapat bervariasi, sehingga menghasilkan variasi dalam metodologi penelitian juga.

Penelitian rancangan desain tata ruang ini menggunakan model D&D (*Design and Development*) model ini ditemukan oleh Richey dan Klein yang mengatakan “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.*” (Richey & Klein, 2007). Pada model penelitian ini juga dimaksudkan untuk memberikan sebuah solusi terhadap masalah yang terjadi dalam penelitian ini yaitu rancangan rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah. Untuk solusi dari permasalahan tersebut dapat kita temukan dengan mengembangkan produk guna menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, pengembangan produk yang dimaksud adalah dengan pembuat desain tata ruang perpustakaan yang sesuai dengan aspek penataan ruang. Setiap model penelitian memiliki prosedur bagaimana penelitian tersebut dilakukan dari awal sampai akhir. Penelitian *Design and Development* pada penelitian ini menggunakan pendapat dari Peffers, dkk.

(Ellis, T.J. & Levy, 2010) yang menjelaskan enam langkah yang tergambar sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Sumber: (Ellis, T.J. & Levy, 2010)

a) *Identify the Problem* (Identifikasi Masalah)

Pada tahap ini dilakukannya identifikasi masalah sebagai latar belakang dilakukannya penelitian ini dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara pada pihak terkait, dengan adanya masalah yang akan dipecahkan dapat digunakan sebagai pengembangan pada produk.

b) *Describe the Objectives* (Mendeskripsikan Tujuan)

Tahap mendeskripsikan tujuan ini yaitu merencanakan pengembangan produk secara detail tujuan-tujuan ini harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terikat pada waktu agar tujuan yang ingin raih dapat tercapai.

c) *Design and Development the Artifact* (Pengembangan Desain Artefak)

Pada tahap ini melakukan perancangan dan desain awal produk. Hal yang dilakukan pada proses ini yaitu merancang konsep, membuat desain, dan mengembangkan artefak. Desain artefak ini sebisa mungkin dibuat mengikuti masalah yang akan dipecahkan sehingga dapat diimplementasikan secara praktis.

d) *Test the Artefak* (Uji Coba Terbatas)

Pada tahap ini menguji artefak yang telah dikembangkan secara terbatas. Pengujian meliputi pengujian kinerja dan fungsional dari artefak untuk memastikan artefak dapat berjalan sesuai dengan rencana.

e) *Evaluate Testing Result* (Evaluasi Hasil Pengujian)

Setelah pengujian artefak selesai dilaksanakan. Hasil dari pengujian tersebut dievaluasi untuk dapat menemukan apakah artefak yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dapat berfungsi dengan baik. Pada tahap ini juga merupakan analisis data yang dapat ditemukan masalah atau kelemahan pada artefak.

f) *Communication the Testing Result* (Laporan Hasil Pengujian)

Tahap laporan hasil pengujian ini merupakan tahap terakhir, hasil dari pengujian dan evaluasi kemudian dikomunikasikan kepada pemangku kepentingan yang relevan seperti praktisi, manajemen, atau pengguna akhir. Laporan ini mencakup temuan dari evaluasi hasil pengujian sehingga memudahkan ketika membuat keputusan berdasarkan hasil informasi yang telah dilakukan saat pengujian.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, peneliti dapat melakukan penelitian D&D dengan lebih terstruktur dan efektif, serta menghasilkan kontribusi yang bermakna dalam pengembangan dan pemahaman tentang permainan tersebut.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Pada penelitian ini partisipan yang terlibat adalah pustakawan agar desain tata ruang dapat dilihat dari sudut pandang pustakawan sebagai pengelola perpustakaan yang mana setiap hari berada di perpustakaan sekolah, penanggung jawab tata ruang sebagai ahli tata ruang untuk melihat dari sisi pengelola tata ruang perpustakaan. Kedua partisipan tersebut terlibat agar penilaian terhadap keseimbangan produk akhir dapat tercapai. Selain itu terdapat pula partisipan lain yang terlibat yaitu pemustaka yang terdiri dari siswa dan siswi SMA Negeri 2 Bandung untuk merasakan implementasi dari desain tata ruang yang telah dirancang.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung yang beralamat pada Jalan Cihampelas No.173, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan guna mendapatkan perolehan data sebagai berikut:

a) *Identify Problem* (Identifikasi Masalah)

Observasi sebagai alat dalam mengidentifikasi masalah yang ada di perpustakaan sekolah saat ini memiliki masalah mengenai berlebihnya perabotan yang di dalam perpustakaan sekolah yang mengakibatkan ruangan perpustakaan terasa sempit dan sesak, yang membuat siswa dan siswi jarang datang ke perpustakaan karena merasa ruang gerak di dalam perpustakaan terbatas. Selain itu terdapat kebutuhan tata ruang tertentu menurut pustakawan yaitu ingin area diskusi untuk ditempatkan di bagian depan perpustakaan. karena dinilai area diskusi yang berada di beagian belakang perpustakaan membuat aktivitas pemustaka kurang terpantau.

b) *Describe the Objectives* (Mendeskripsikan Tujuan)

Perancangan rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *The Sims 4*. Terdapat tujuan dari rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah, yaitu:

- 1) Merencanakan rancangan desain tata ruang perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung.
- 2) Mengimplementasikan rancang desain tata ruang perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung.
- 3) Mengevaluasi rancangan desain tata ruang perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung.

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

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah dan divalidasi oleh ahli dengan *expert judgment*. Hasil dari pengembangan desain ini adalah rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah SMA Negeri 2 Bandung yang baru. Rancangan

desain tata ruang perpustakaan sekolah ini di desain dengan mengikuti standar Perpustakaan Nasional mengenai rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah menengah atas/madrasah aliyah.

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

Tahap ini peneliti melakukan pengujian desain tata ruang perpustakaan secara terbatas kepada ahli tata ruang perpustakaan, pustakawan sekolah, dan siswa. Melibatkan ahli tata ruang perpustakaan akan membantu memastikan bahwa tata ruang perpustakaan memenuhi standar ergonomi dan estetika yang baik, sementara keterlibatan pustakawan sekolah akan membawa wawasan tentang kebutuhan praktis dan operasional dalam pengelolaan koleksi dan layanan perpustakaan.

e) *Evaluate Testing Result* (Evaluasi Hasil Pengujian)

Pada tahap evaluasi hasil pengujian ini mempertimbangkan rancangan desain tata ruang perpustakaan sekolah telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai pada tahap mendeskripsikan tujuan.

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

Tahap ini melakukan komunikasi kepada pemangku kepentingan seperti kepala perpustakaan, pustakawan, staf perpustakaan, bidang sarana dan prasarana sekolah, serta siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh suatu data (Darmawan, 2021). Menurut Sukmadinata mengatakan instrumen penelitian adalah berupa tes yang bersifat mengukur, karena berisi tentang pertanyaan dan pertanyaan yang alternative jawabannya memiliki standar jawaban tertentu, benar salah maupun skala jawaban. Instrument yang berisi jawaban skala, berupa pertanyaan atau pertanyaan yang jawabannya berbentuk skala deskriptif ataupun skala garis (Sukmadinata, 2010). Berdasarkan definisi menurut ahli diatas bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu untuk mengukur data atau informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah ditentukan. Sebelum dilakukannya penelitian perlunya instrumen penelitian untuk dilakukannya pengumpulan data, agar memudahkan ketika membuat instrumen penelitian peneliti membuat kisi-kisi

instrumen terlebih dahulu. Pada proses penilaian akan diberikan kepada pustakawan dan penanggung jawab tata ruang perpustakaan.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Dimensi	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Responden
Apek Penataan Ruang Perpustakaan (Suwarno, 2020)	Fungsional	Meja sirkulasi di perpustakaan	2	Ahli tata ruang perpustakaan, Pustakawan, dan Siswa
		Memudahkan dalam mengakses rak buku	3	
	Psikologi Pengguna	Penempatan meja sirkulasi di perpustakaan	1	
		Rak penyimpanan barang	1	
		Ventilasi udara	2	
		Penerangan di perpustakaan	1	
	Estetika	Warna cat dinding perpustakaan	2	
		Dekorasi di dalam perpustakaan	3	

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan angket yang disebar kepada responden yang telah ditentukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan desain tata ruang yang akan dirancang. Pertanyaan dalam angket merujuk pada kisi-kisi yang dibuat berdasarkan kaidah atau undang-undang yang mendukung. Angket penelitian yang akan digunakan dibuat dengan berbagai jenis berdasarkan kebutuhan data yang diperlukan dalam proses penilaian desain yang akan dirancang. Terdapat empat jenis angket yang terdiri dari dua angket untuk analisis kebutuhan, satu angket untuk penilaian desain tata ruang, dan yang terakhir satu angket untuk penilaian implementasi desain tata ruang.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah mengolah data mentah yang telah diperoleh dari hasil pengujian, data tersebut perlu untuk dianalisis terlebih dahulu agar menemukan

makna yang tersembunyi dibalik data tersebut. Data yang telah diperoleh dari angket kemudian dilakukan analisis menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang didasari pada penjumlahan terhadap responden dalam merespon pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator suatu konsep atau variabel yang sedang diukur (Sanusi, 2017:59). Kriteria pembagian skala *likert* dibagi sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabel Pembagian Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sanusi, 2017)

Proses perhitungan persentase pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi hasil perolehan dari pengisian kuesioner dengan hasil frekuensi yang diharapkan. Rumus perhitungan yang digunakan untuk masalah penelitian ini dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 3. 3 Skala Presentase

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

Sumber: Kontruksi Peneliti (2023)