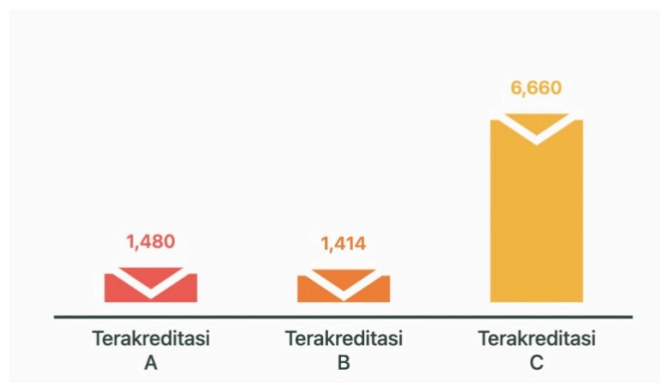


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perpustakaan sekolah memiliki peran yang penting dalam pendidikan, salah satunya sebagai pusat sumber belajar yang menyediakan bahan bacaan, sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran, berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 24 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 menyatakan bahwa *“Perpustakaan sekolah/madrasah adalah perpustakaan yang merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran, dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, yang berkedudukan di sekolah/madrasah.”* Sebagai pusat sumber belajar perpustakaan memiliki peran untuk meningkatkan literasi bagi siswa, maka untuk mencapai hal tersebut sebuah perpustakaan harus memenuhi Standar Nasional Perpustakaan.



Gambar 1.1 Perpustakaan Sekolah Terakreditasi Tahun 2023

Sumber: Kompas Data

Standar Nasional Perpustakaan sudah diatur sebagai acuan untuk penyelenggaraan, pengelolaan dan pengembangan perpustakaan, namun berkaitan dengan hal tersebut masih banyak perpustakaan sekolah yang belum memenuhi standar, dibuktikan berdasarkan data sensus dari Perpustakaan Nasional berdasarkan Gambar 1.1 menyatakan bahwa pada tahun 2023 perpustakaan sekolah yang sudah terakreditasi sebanyak 9.554, untuk kategori perpustakaan dengan akreditasi A

sejumlah 1.480, akreditasi B sejumlah 1.414 dan akreditasi C sejumlah 6660. Dengan keseluruhan total perpustakaan 274.942 artinya sebanyak 265.388 perpustakaan sekolah belum memenuhi standar.

Kondisi perpustakaan yang belum memenuhi standar berdampak pada layanan, koleksi, sarana dan prasarana, tenaga perpustakaan, penyelenggaraan dan pengelolaan perpustakaan yang tidak memenuhi standar, sehingga menghambat tujuan pendidikan dan menurunnya kualitas layanan perpustakaan dan siswa tidak bisa memanfaatkan perpustakaan secara optimal. Disisi lain perkembangan teknologi semakin maju dan perubahan siswa dalam mengakses sebuah informasi, menjadi tantangan untuk perpustakaan sekolah dalam melakukan *user education* yang sesuai dengan perkembangan zaman, karena generasi sekarang sudah tumbuh dengan teknologi digital.

Generasi Alpha menjadi istilah yang tidak asing pada masa sekarang, generasi alpha ini lahir pada tahun 2011-2025 yang memiliki hubungan kuat dengan teknologi dan disebut generasi yang tanggap terhadap teknologi (Hidayat, 2021). Lingkungan digital membuat generasi alpha memiliki kemampuan beradaptasi dengan penggunaan media berbasis digital atau teknologi yang mengubah gaya berpikir, belajar dan memperoleh pengetahuan (Gunawan, 2024). Maka dari itu perpustakaan sekolah memiliki tugas untuk menarik minat generasi alpha mengunjungi perpustakaan dengan menyesuaikan layanan dan koleksi menggunakan media yang berbasis digital. Hal ini dapat diawali dengan kegiatan *user education* kepada para siswa untuk memperkenalkan perpustakaan.

User education memberikan pengetahuan tentang bagaimana caranya seseorang memanfaatkan perpustakaan secara baik, efektif dan efisien (Herwanto, 2020). *User education* memberikan keterampilan dasar untuk pemustaka dapat mencari dan menemukan kebutuhan mereka di perpustakaan (Prajawinanti, 2024). Maka dari itu dengan adanya *user education* di perpustakaan sekolah, dapat membantu pemustaka dalam memahami bagaimana menggunakan perpustakaan.

Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung merupakan perpustakaan sekolah yang sudah melaksanakan *user education* pada tahun 2023. Kegiatan *user education*

dilaksanakan dalam bentuk pengenalan perpustakaan dengan mengundang siswa ke perpustakaan, untuk memberikan orientasi awal tentang apa saja yang terdapat di perpustakaan, dari segi tata letak, fasilitas dan layanan, kegiatan ini dilaksanakan bertepatan pada peresmian gedung baru perpustakaan, namun pada tahun 2024 kegiatan *user education* belum pernah dilakukan kembali. hal ini menunjukkan tidak adanya keberlanjutan program *user education* selama satu tahun, padahal *user education* merupakan kegiatan yang sangat penting untuk membekali siswa dalam memahami perpustakaan. Tanpa adanya *user education* siswa tidak akan tahu tentang perpustakaan. Oleh karena itu *user education* perlu dilaksanakan kembali dengan menggunakan media yang tidak monoton, lebih menarik, menyesuaikan dengan siswa, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital dan sebagai media yang membantu dalam menyampaikan pesan atau informasi, salah satunya dengan menggunakan fabel digital sebagai media penyampaian *user education*.

Pemilihan fabel digital pada penelitian ini juga didasarkan pada kondisi Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung yang belum pernah melakukan *user education* menggunakan media digital, selain itu fabel termasuk ke dalam buku bergambar yang disukai oleh anak-anak. Buku Fabel merupakan jenis dongeng yang menampilkan karakter-karakter hewan yang bertindak dan berperilaku layaknya manusia, dari mulai cara berbicara dan aktivitas manusia lainnya, yang mengandung nilai-nilai moral yang dapat menjadi teladan bagi anak-anak (Annisya & Baadilla, 2022). Dengan adanya inovasi baru, penyampaian *user education* akan lebih kreatif dan menarik, oleh karena itu media yang digunakan sebagai *user education* tentang perpustakaan kepada siswa sekolah dasar adalah fabel digital.



Gambar 1.2 Cerita Fabel

Sumber: <https://fliphtml5.com/bookcase/mzjdu>

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan telaah oleh peneliti. Gambar 1.2 merupakan cerita fabel dalam bentuk digital, berdasarkan hasil penelitian terdahulu pada artikel yang berjudul “Perpustakaan Digital Cerita Fabel untuk Pembelajaran Membaca di Kelas V” yang ditulis oleh Nopitasari dkk. (2024) menunjukkan bahwa media perpustakaan digital fabel 97,14% layak digunakan karena memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari dan memperkaya kosakata baru beserta artinya, meningkatnya motivasi serta hasil belajar siswa dan meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti tertarik menggunakan media fabel digital karena memiliki potensi baru yang tidak hanya digunakan untuk pembelajaran namun dapat digunakan di perpustakaan sekolah sebagai media penyampaian *user education*.

Peneliti menganalisis penelitian terdahulu yang berhubungan dengan *user education* namun menggunakan media yang berbeda, penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi” yang ditulis oleh Prasetya (2021). Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengetahui proses perancangan komik digital dan evaluasi pengembangan komik digital di perpustakaan perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital masuk dalam kategori sangat baik dan sudah cukup layak untuk diperkenalkan kepada pembaca, terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan agar komik digital mampu dikembangkan.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti terinspirasi dan tertarik mengembangkan media berbasis visual yang serupa dan disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai cerita dengan tokoh hewan yaitu fabel digital, dari penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan pada penelitian ini yaitu penyampain *user education*, namun terdapat perbedaan pada media yang digunakan dan tempat pelaksanaan yaitu penelitian terdahulu di perguruan tinggi sedangkan penelitian ini di perpustakaan sekolah, berdasarkan hal tersebut *user education* ini sangat penting dilakukan di berbagai aspek akademik, dengan melakukan *user education* di perpustakaan sekolah memberikan dampak kepada anak-anak untuk belajar tentang perpustakaan.



Gambar 1.3 Tokoh utama hewan dalam cerita fabel “ Sikap Hidup Rukun”.

Sumber: Nuha dkk., (2019)

Gambar diatas merupakan salah satu tokoh dalam penelitian dengan judul “Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Nuha dkk. (2019). Penelitian tersebut menghasilkan sebuah media buku pengayaan cerita fabel berbasis literasi baca tulis untuk sekolah dasar, yang berkaitan dengan nilai nilai pendidikan karakter dan desain dibuat secara menarik sehingga meningkatkan kecerdasan visual siswa. Berdasarkan saran dari penelitian ini diharapkan penelitian selanjutnya menggunakan produk yang sejenis namun dengan genre cerita yang lebih beragam. Penelitian ini memenuhi saran dari penelitian terdahulu dengan menghadirkan genre yang berbeda yaitu tentang perpustakaan sekolah.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, terlihat bahwa media digital seperti cerita fabel dan komik memiliki potensi dalam mendukung literasi. Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada materi pembelajaran dan literasi. Sementara itu, pendekatan *user education* di perpustakaan cenderung masih konvensional terutama di perpustakaan sekolah dasar, pemberian *user education* dengan metode ceramah, penjelasan secara lisan sudah banyak dilakukan dan belum ada penelitian yang membahas *user education* fabel digital secara khusus. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dan menawarkan kebaruan dengan mengembangkan fabel digital sebagai media penyampaian *user education* di perpustakaan sekolah.

Pengembangan cerita fabel digital ini diharapkan menjadi inovasi baru bagi perpustakaan dalam menyampaikan *user education* kepada para siswa. Media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik generasi alpha yang cenderung mengakses sebuah informasi melalui teknologi digital, selain itu kondisi perpustakaan SD Alfa Centauri yang belum melaksanakan *user education* selama satu tahun juga menjadi latar belakang dari penelitian ini, oleh karena itu dibutuhkan media edukatif tentang perpustakaan, sebagai inovasi baru media ini dirancang untuk menyosialisasikan perpustakaan kepada siswa dalam bentuk yang menarik, berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian yang akan dilakukan berjudul **“Pengembangan Fabel Digital Sebagai Media *User Education* di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di dalam latar belakang, penelitian ini fokus pada rumusan masalah yakni “Bagaimana Pengembangan Fabel Digital Sebagai Media *User Education* di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung”.

1.2.1 Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimana proses identifikasi kebutuhan pengembangan fabel digital sebagai media *user education* di perpustakaan sekolah SD Alfa Centauri Bandung?

- 2) Bagaimana proses perancangan fabel digital sebagai media *user education* di perpustakaan sekolah SD Alfa Centauri Bandung?
- 3) Bagaimana proses pengembangan fabel digital sebagai media *user education* di perpustakaan sekolah SD Alfa Centauri Bandung?
- 4) Bagaimana strategi diseminasi fabel digital sebagai media *user education* di perpustakaan sekolah SD Alfa Centauri Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah umum yang telah disampaikan, maka tujuan umum dari penelitian ini untuk mengembangkan fabel digital sebagai media *user education* yang dapat digunakan di perpustakaan sekolah untuk memberikan pemahaman siswa mengenai perpustakaan.

1.3.1 Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan proses identifikasi kebutuhan dalam pengembangan fabel digital sebagai media *user education*
- 2) Merancang fabel digital sebagai media *user education* yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan sekolah SD Alfa Centauri Bandung
- 3) Mengetahui tingkat kelayakan fabel digital sebagai media *user education* berdasarkan validasi ahli
- 4) Menyebarkan fabel digital sebagai media *user education* untuk memastikan media dapat dimanfaatkan oleh siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat penelitian yang terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai inovasi dalam pengembangan *user education* dengan bentuk fabel digital, sebagai media penyampaian yang menyenangkan yang ditunjukan melalui karakter binatang sehingga menarik perhatian pemustaka di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pengetahuan kepada berbagai pihak:

1) Lembaga Perpustakaan

Diharapkan dengan penelitian ini perpustakaan sekolah memberikan *user education* yang menarik kepada pemustaka, dan dapat dijadikan sebagai media promosi dan rekreasi anak yang bermanfaat bagi pengetahuan pemustaka tentang perpustakaan

2) Bagi Pustakawan

Diharapkan dengan penelitian ini pustakawan dapat menyampaikan *user education* dan termotivasi untuk membuat inovasi baru mengenai *user education* kepada pemustaka

3) Bagi Pemustaka

Diharapkan dengan penelitian ini pemustaka di perpustakaan sekolah lebih memahami pengetahuan tentang perpustakaan di sekolah dari hal yang mendasar, sehingga kegiatan di perpustakaan berjalan dengan baik apabila pemustaka mengerti tentang perpustakaan

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini menjadi bahan penelitian selanjutnya dengan mengembangkan program *user education* yang terbaru, sehingga pengetahuan tentang perpustakaan dapat terus berkembang dengan berbagai media

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berfokus pada pengembangan media berupa fabel digital yang digunakan sebagai media *user education* di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung. Subjek pada penelitian ini melibatkan siswa kelas rendah yaitu kelas tiga, sebagai uji coba terbatasnya yang menjadi sasaran dalam *user education*, pemilihan kelas rendah berdasarkan hasil wawancara dari pustakawan sekolah.

Objek penelitian ini adalah fabel digital yang isinya dirancang khusus tentang materi perpustakaan secara dasar meliputi apa itu perpustakaan, aturan peminjaman dan pengembalian, cara mencari buku dengan bantuan pustakawan, tata tertib serta aturan bermain di perpustakaan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan model penelitian 4D Thiagarajan dkk. (1974) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

Aspek yang dinilai dalam fabel digital sebagai media *user education* ini meliputi penilaian berdasarkan kelayakan media, materi *user education*, bahasa dan sastra serta ilustrasi, selain itu pada tahap uji coba terbatas pada penelitian ini diperkuat dengan respon dari siswa dan refleksi dari pustakawan untuk menilai efek terhadap media yang sudah digunakan dan efek terhadap siswa setelah melaksanakan kegiatan *user education* secara *read aloud* langsung di kelas.

Penelitian ini dibatasi hanya pada tahap penyebaran media sebagai sarana *user education* di perpustakaan, sehingga tidak membahas efektivitas media dalam jangka panjang maupun perbandingan dengan media pembelajaran lain yang sejenis. Materi yang digunakan dalam pengembangan fabel digital ini berfokus pada pengenalan dasar perpustakaan yang materinya khusus di Perpustakaan SD Alfa Centauri Bandung.

Fabel digital ini diharapkan dapat menjadi contoh untuk diadaptasi oleh perpustakaan sekolah dasar lain dengan menyesuaikan materi dengan kondisi dan kebutuhan perpustakaan sekolah masing-masing.