

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sudah dapat dilihat ketika banyaknya inovasi-inovasi yang bermunculan dalam segala bidang yang dapat membantu memudahkan kehidupan manusia, tidak terkecuali di bidang perpustakaan. Perpustakaan merupakan sebuah lembaga yang dikelola untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi pemustaka, keberadaan perpustakaan berpengaruh terhadap pemustaka dimana perpustakaan itu berada. Sudah banyak inovasi yang masuk ke dunia perpustakaan, untuk terus memperlihatkan eksistensinya maka perpustakaan harus mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Inovasi yang ada dalam bidang perpustakaan contohnya adalah aplikasi untuk mengelola data perpustakaan, inventarisasi hingga pengolahan koleksi perpustakaan, layanan pun kini sudah dapat diakses dalam waktu dan jarak yang tak terbatas, pemustaka tidak harus berkunjung ke perpustakaan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan atau tidak perlu datang ke perpustakaan untuk melihat apakah koleksi yang dibutuhkan sudah ada di perpustakaan atau belum, karena hal tersebut dapat diakses melalui katalog online.

Berdasarkan UU No. 43 Tahun 2007 Pasal 24 Ayat 3, menyebutkan bahwa perpustakaan perguruan tinggi diharapkan mengembangkan layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang kegiatan penelitian. Salah satu layanan berbasis elektronik yang terdapat di perpustakaan UPI adalah Layanan Jurnal yang menyajikan koleksi elektronik, Koleksi elektronik yang dimiliki perpustakaan UPI terdiri dari Jurnal elektronik, Buku elektronik, serta repository yang terdiri dari skripsi, tesis, disertasi, artikel, pidato serta prosiding.

Perpustakaan perguruan tinggi sebagai pusat informasi memiliki sumber daya informasi atau koleksi perpustakaan yang relevan sesuai dengan bidang studi atau kurikulum yang ada di universitas tersebut. Setelah koleksi tersebut dihimpun dan dikelola maka informasi tersebut akan dilayankan. Seperti yang dijelaskan oleh Yusup (2016, hlm.147) “Fungsi lain dari pelayanan perpustakaan adalah sebagai

fungsi penyebar atau distribusi informasi. Perpustakaan bertugas menyebarluaskan segala macam informasi dan sumber-sumber informasi yang bermanfaat bagi masyarakat luas tanpa membeda-bedakan status sosial dan kedudukannya.”

Perpustakaan erat kaitannya dengan pengguna perpustakaan, karena pengelolaan perpustakaan berdasarkan pada kebutuhan penggunanya. Tetapi perpustakaan yang memiliki fasilitas dan layanan lengkap tidak dapat berjalan secara maksimal jika penyampaiannya belum tepat, maksud dari penyampaian disini adalah bagaimana pustakawan memberikan informasi mengenai perpustakaan, layanan yang dimiliki, hingga cara mengakses koleksi yang dimiliki. Karena perpustakaan tidak lepas dari informasi yang dikelolanya.

Manfaat dari perpustakaan akan dirasakan oleh pemustaka ketika mampu menggunakan fasilitas perpustakaan, karena perpustakaan merupakan aset berharga yang memiliki nilai. Achmad dkk (2012, hlm.25) mengemukakan bahwa “nilai intrinsik adalah nilai kemanfaatan dari perpustakaan. Nilai intrinsik perpustakaan meliputi nilai pendidikan, nilai sosial, nilai demokrasi, nilai budaya, dan nilai ekonomi.”

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakannya pendidikan pemustaka atau yang biasa disebut *User Education*. Agar pemustaka dapat memahami dan menggunakan fasilitas serta layanan yang ada di perpustakaan. Dalam mengembangkan keterampilan pemakai, perlu dijelaskan beberapa aspek. Aderibigbe & Ajiboye (2013) mengemukakan bahwa :

*User Education has many parts to it, ranging from information literacy to library orientation and bibliographic instruction, and information technology literacy. Information literacy is the ability to recognize one's information needs, i.e. when it is needed, and how to locate, evaluate, effectively use and communicate information in its various formats. (hlm. 247)*

Berdasarkan pengertian di atas *User Education* atau yang biasa disebut pendidikan pengguna memiliki beberapa bagian, mulai dari literasi informasi, orientasi perpustakaan, instruksi bibliografi, serta literasi teknologi informasi. Literasi informasi merupakan kemampuan untuk mengenali kebutuhan informasi

seseorang dan bagaimana cara mencari, mengevaluasi menggunakan informasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai format. Malley (dalam Rangkuti, 2014. hlm. 42) membedakan pendidikan pemustaka kedalam dua kategori, yakni *library orientation* dan *library instruction*. Yang menyebutkan bahwa tujuan orientasi perpustakaan adalah "...untuk mengenalkan pemustaka akan keberadaan perpustakaan dan layanan apa saja yang tersedia di perpustakaan..." Dalam tahap orientasi perpustakaan pemustaka dikenalkan secara umum mengenai jasa dan fasilitas perpustakaan, sedangkan dalam hal instruksi perpustakaan Rangkuti (2014) menyebutkan bahwa "Instruksi perpustakaan bertujuan agar para pemakai dapat memperoleh informasi yang diperlukan dengan tujuan tertentu dengan menggunakan semua sumber daya dan bahan yang tersedia di perpustakaan. Instruksi perpustakaan berkaitan dengan temu kembalil informasi. (hlm. 42).

Dari hasil wawancara dengan pustakawan layanan jurnal UPI, Yakni Ibu Lisna Nurhalisma, S.Pd, terdapat pemustaka yang masih kebingungan dalam mengakses koleksi elektronik yang tersedia di perpustakaan UPI, sehingga koleksi elektronik yang sudah dilanngankan oleh perpustakaan UPI belum dimanfaatkan secara maksimal. Berdasarkan statistik pengunjung layanan Jurnal Perpustakaan UPI, dapat dilihat bahwa pengunjung S2 lebih unggul jika dibandingkan dengan mahasiswa S1, dan disebutkan juga pihak perpustakaan masih terbatas dalam mengadakan sosialisasi *e-Resources*. Setiap tahunnya sosialisasi *e-Resources* hanya diadakan untuk mahasiswa S2.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmita (2014, hlm. 101) mengemukakan "saran bagi pustakawan UPI yang melaksanakan program *User Education* perlu untuk lebih memperhatikan kembali metode yang diterapkan pada kegiatan *User Education* agar pemustaka dapat merasakan manfaat lebih setelah mengikuti kegiatan *User Education*."

Salah satu komponen yang keberadaannya cukup penting dalam kegiatan *User Education* tersebut adalah media. Hickok (2002, hlm. 99) mengemukakan bahwa "*Effective orientation is often the first step toward the larger goal of*

*information literacy. Historically, user orientation has been achieved through printed guides, maps, conducted tours, etc.*“ pendidikan pemustaka yang efektif merupakan tahap awal untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, diperlukan alternatif untuk melaksanakan program *User Education* khususnya instruksi perpustakaan dengan penekanan konten mengenai koleksi elektronik perpustakaan yang tersedia dan dilanggan oleh perpustakaan UPI, dengan adanya buku elektronik, memungkinkan pemustaka untuk mempelajari materi secara mandiri.

Menurut Tancheva (2007, hlm.4) disebutkan bahwa jenis instruksi perpustakaan yang efektif adalah “...preferably in a hands-on computer lab, accompanied by customized papper or online handsout”. Hal tersebut menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan buku panduan elektronik yang menyajikan materi mengenai panduan akses koleksi elektronik perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, agar pemustaka dapat mempelajari cara mengakses koleksi elektronik Perpustakaan UPI dimanapun dan kapanpun.

Terdapat beberapa penelitian mengenai instruksi perpustakaan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Prissila Resanda Esy dan Ary Setyadi pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Kegiatan Pendidikan Pemakai Perpustakaan Menggunakan Buku *Pop-up* di SMP Negeri 21 Semarang” penelitian ini menggunakan metode *action research*, materi yang diberikan kepada pemustaka merupakan instruksi perpustakaan, dijelaskan bahwa materi instruksi perpustakaan yang disajikan dalam bentuk buku *pop-up* membantu pengguna untuk melaksanakan kegiatan di perpustakaan mulai dari denah perpustakaan, cara penggunaan OPAC dan jenis-jenis bahan pustaka.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Indri Yanti Aulia pada tahun 2018, yang berjudul “Perancangan Media Pendidikan Pemustaka berbasis Audio Visual (*Design and Development* di Perpustakaan SMP Negeri 1 Lembang) hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman partisipan dalam kegiatan pendidikan pemustaka berbasis Audio Visual.

Penelitian mengenai *Canva* dilakukan oleh Wahyuni dan Thohiriyah yang dilaksanakan pada tahun 2018, yang berjudul “*Infographic: Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials*” penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tinjauan pustaka yang bertujuan untuk memberikan perspektif mengenai info grafis untuk kebutuhan pendidikan. Dalam penelitiannya disebutkan bahwa *Canva* sangat berguna bagi siswa untuk mendapatkan poin utama dari suatu materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu pengembangan buku panduan berbasis elektronik yang dapat diakses oleh pemustaka dimanapun dan kapanpun, dengan penekanan konten atas dasar hasil studi pendahuluan yang belum dipahami oleh pemustaka yakni materi mengenai cara mengakses koleksi elektronik yang tersedia di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia yang dikembangkan agar pemustaka mampu mempelajarinya secara mandiri untuk menumbuhkan pengetahuan serta kecakapan mengenai cara mengakses koleksi elektronik.

Dengan adanya buku panduan elektronik, pemustaka dapat mengatur proses belajarnya sendiri, karena pemustaka dapat memilih bagian mana yang belum dipahami dan kemudian dapat mempelajari secara mandiri dengan melihat pada materi buku panduan elektronik yang telah tersedia. Sehingga pengetahuan yang telah diperoleh dapat diaplikasikan untuk mengakses koleksi elektronik yang tersedia dan yang dilanggan oleh perpustakaan UPI.

Pengembangan buku panduan elektronik pada program *library instruction* diharapkan dapat dijadikan inovasi pada kegiatan *User Education* khususnya pada kegiatan *library instruction*. Sebagai Alternatif dari masalah terbatasnya kegiatan sosialisasi koleksi elektronik . Aplikasi *Canva* ini merupakan aplikasi yang berfungsi untuk membuat desain grafis dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dengan berbagai format seperti Dokumen A4, presentasi, poster, media sosial dan sebagainya. Aplikasi ini disediakan oleh situs resmi <https://www.canva.com/> yang dibantu dengan koneksi internet dalam mendesain

produk, aplikasi ini memungkinkan penyimpanan file dengan beberapa format diantaranya JPG, PNG, dan PDF.

Kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut membantu proses kegiatan *library instruction* khususnya dalam sosialisasi koleksi elektronik, yang dapat membantu pustakawan mengatasi keterbatasan waktu dan tempat pelaksanaan sosialisasi. Maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Buku Panduan Elektronik pada Program *Library Instruction* dengan Menggunakan Aplikasi *Canva*” (*Design and Development pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia*)”. Karena buku panduan elektronik tersebut merupakan produk yang akan peneliti kembangkan untuk memberikan informasi mengenai koleksi elektronik perpustakaan UPI.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diuraikan beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- (1) Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku panduan elektronik pada program *library instruction*?
- (2) Bagaimana prosedur pengembangan buku panduan elektronik pada program *library instruction*?
- (3) Bagaimana hasil evaluasi terhadap buku panduan elektronik pada program *library instruction*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- (1) Mengetahui hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan buku panduan elektronik pada program *library instruction*.
- (2) Mengetahui prosedur pengembangan buku panduan elektronik pada program *library instruction*.

- (3) Mengetahui hasil evaluasi terhadap buku panduan elektronik pada program *library instruction*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan buku panduan elektronik pada materi koleksi elektronik perpustakaan UPI, sebagai media untuk instruksi perpustakaan, khususnya kegiatan sosialisasi koleksi elektronik.

### **1.4.2 Manfaat praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi pustakawan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan sosialisasi koleksi elektronik, sehingga kegiatan sosialisasi tidak hanya diselenggarakan untuk mahasiswa S2, melainkan kepada seluruh sivitas akademika UPI dengan menggunakan buku panduan elektronik yang dapat diakses secara mandiri.

#### **1.4.2.2 Bagi pemustaka**

Peneliti berharap, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pemustaka untuk dapat lebih memahami panduan akses *e-Resources* yang diberikan pada kegiatan *library instruction*, khususnya produk dapat bermanfaat sebagai bahan belajar mandiri dalam memperoleh informasi mengenai panduan akses *e-Resources*.

## **1.5 Spesifikasi Produk**

- 1.5.1 Desain pengembangan buku panduan elektronik dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*.
- 1.5.2 Desain pengembangan buku panduan elektronik menggunakan fasilitas yang tersedia untuk membuat Buku elektronik seperti *background*, *font*, gambar.

1.5.3 Konten yang dikembangkan untuk kepentingan *library instruction* hanya dibatasi untuk materi koleksi elektronik seperti *e-Journal*, *e-Book*, hingga *e-Repository* serta cara mengakses koleksi elektronik

1.5.4 Konten materi dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi Pengembangan**

Dalam pengembangan buku panduan elektronik ini, memiliki beberapa asumsi, diantaranya:

1.6.1.1 Aplikasi *Canva*, merupakan aplikasi desain yang ditujukan untuk membuat berbagai desain grafis, dan memungkinkan untuk pembuatan desain *e-Book* dengan format PDF.

1.6.1.2 Pengembangan buku panduan elektronik untuk materi koleksi elektronik UPI, merupakan solusi untuk mengatasi masalah pemahaman pemustaka yang masih kurang dalam hal cara mengakses koleksi elektronik UPI.

### **1.6.2 Pembatasan Pengembangan**

1.6.2.1 Pengembangan buku panduan elektronik untuk materi koleksi elektronik perpustakaan UPI, menggunakan aplikasi *Canva* dibatasi pada materi koleksi elektronik *e-Journal*, *e-Book*, hingga *e-Repository* serta cara mengakses koleksi elektronik.

1.6.2.2 Pengembangan buku panduan akses *e-Resources* pada program *library instruction* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) tetapi pada tahap evaluasi penelitian ini terbatas pada tahap validasi pengguna.

## **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang dan membahas permasalahan yang terjadi di lapangan sebagai landasan dalam mengembangkan konten, selain itu juga dibahas rumusan

Sylvia Elyani Nur Falah, 2019

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN ELEKTRONIK PADA PROGRAM LIBRARY INSTRUCTION DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan produk serta struktur organisasi skripsi.

## BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pembahasan pada bab ini meliputi kajian teori yang relevan dengan topik penelitian dan pengembangan produk. Yakni mengenai perpustakaan perguruan tinggi, pustaka, pendidikan pustaka, buku panduan, bahan ajar dan pembelajaran, buku panduan elektronik berbasis aplikasi *canva*, prosedur pengembangan bahan ajar, model pengembangan ADDIE.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini mengenai metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan produk, yang meliputi desain penelitian, partisipan, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data penelitian.

## BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi pemaparan mengenai pengembangan buku panduan elektronik untuk materi koleksi elektronik, temuan hasil pengembangan produk berdasarkan metode yang telah dirumuskan pada BAB III. Serta hasil dari uji coba produk.

## BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir ini dibahas simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi dan juga rekomendasi terhadap hasil dari pengembangan serta hasil dari uji coba buku panduan elektronik

Sylvia Elyani Nur Falah, 2019

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN ELEKTRONIK PADA PROGRAM LIBRARY INSTRUCTION  
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu