

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam sebuah penelitian, model penelitian sangat berpengaruh terhadap keluaran yang tengah dikembangkan. Oleh sebab itu peneliti berharap dalam pemilihan model penelitian ini dapat mengonstruksi aspek-aspek penting dalam penelitian yang sedang peneliti jalankan ini. Model yang dapat merekonstruksi semua tahapan penelitian dimulai dari tahap analisis, tahap produksi, tahap mengevaluasi serta tahap menyampaikan hasil. Model *Design and Development* (D&D) merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. Hasan (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 108) memberikan definisi bahwasanya D&D adalah “*disciplined investigation conducted in the context of the development of a product or program for the purpose of improving either the thing being developed or the developer*”, yang apabila diterjemahkan secara bebas maksudnya adalah sebuah tahapan-tahapan penelitian yang dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk maupun program dengan tujuan meningkatkan baik itu sesuatu yang dikembangkan maupun bahkan pengembangnya.

Perlu digarisbawahi bahwasanya D&D tidaklah sama dengan *Product Depeloment*. Setidaknya ada 2 hal mendasar yang membedakannya yakni (1) D&D menghasilkan keluaran berupa beberapa bentuk artefak, dan (2) dalam prosesnya jelas melibatkan penelitian (Ellis dan Levy, 2010, hlm. 108). Menurut Richey & Klein (dalam Ellis dan Levy, 2010, hlm. 109) menjelaskan bahwa artefak-artefak ini dapat berupa pengembangan sebuah alat baru, sebuah produk, atau bahkan sebuah proses. Dalam penelitian ini, hal yang dikembangkan merupakan sebuah produk yakni film pendek.

Lebih jauh Richey & Klein (dalam Spector dkk., 2014, hlm. 148) menjelaskan bahwa “*The majority of design and development studies use multimethod approaches typically blending both qualitative and quantitative methods*” Pada umumnya model D&D merupakan model yang menggunakan pendekatan *mixed methods research* yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, walaupun menurut Spector penggunaan pendekatan kualitatif masih lebih dominan.

Peppers *et al* (dalam Ellis dan Levy, 2011, hlm. 111) yang menjelaskan mengenai 6 tahap model D&D yang mana keenam tahap ini merupakan hasil penyempurnaan dari tahapan D&D yang sebelumnya sudah ada. Adapun keenam tahap D&D yang dimaksud adalah sebagai berikut. (1) *identify the problem motivating and research* (2) *describe the objectives* (3) *design and develop the artifact* (4) *subject the artifact to testing* (5) *evaluate the results of testing* (6) *communicate those results*.



Gambar 3.1 Tahap model D&D menurut Peppers, dkk. (dalam Ellis dan Levy, 2011, hlm. 111)

### 3.1.1. Mengidentifikasi masalah (*Identify the problem*)

Mengidentifikasi masalah, atau mengungkap potensi masalah yang dapat menjadi objek penelitian. Biasanya dalam beberapa contoh kasus, permasalahan yang paling umum adalah tidak adanya atau kurang efektifnya produk yang mampu meringankan masalah yang ada sehingga harapan dari dibuatnya produk ini menjadi sangat besar untuk dapat meringankan beban tersebut.

Dalam penelitian ini terdapat potensi masalah yang ditimbulkan dari menurunnya tingkat kunjungan siswa pasca pindahannya lokasi perpustakaan ke area yang dirasa kurang strategis di Sekolah Pribadi Bilingual Boarding School. Sedangkan media promosi yang digunakan masih sangat terbatas dan jelas kurang efektif. Sehingga peneliti menemukan permasalahan umum dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana melakukan promosi perpustakaan dengan cara merancang film pendek di perpustakaan Sekolah Pribadi Bilingual Boarding School Bandung?”

### 3.1.2. Mendeskripsikan tujuan (*Describe the objectives*)

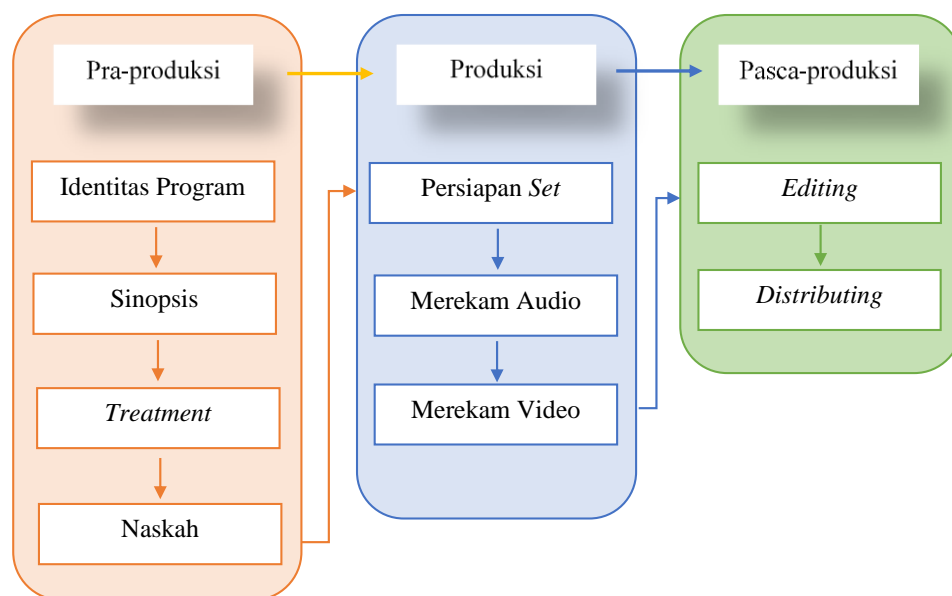
Mendeskripsikan tujuan penelitian yang dikemas pada pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini meliputi

- Bagaimana analisis kebutuhan film pendek itu sendiri?
- Bagaimana perancangan film pendek?
- Bagaimana proses produksi film pendek?

- Bagaimana respon pustakawan dan siswa terhadap hasil dari produk yang dibuat.

### 3.1.3. Perancangan dan Pengembangan (*Design and develop the artifact*)

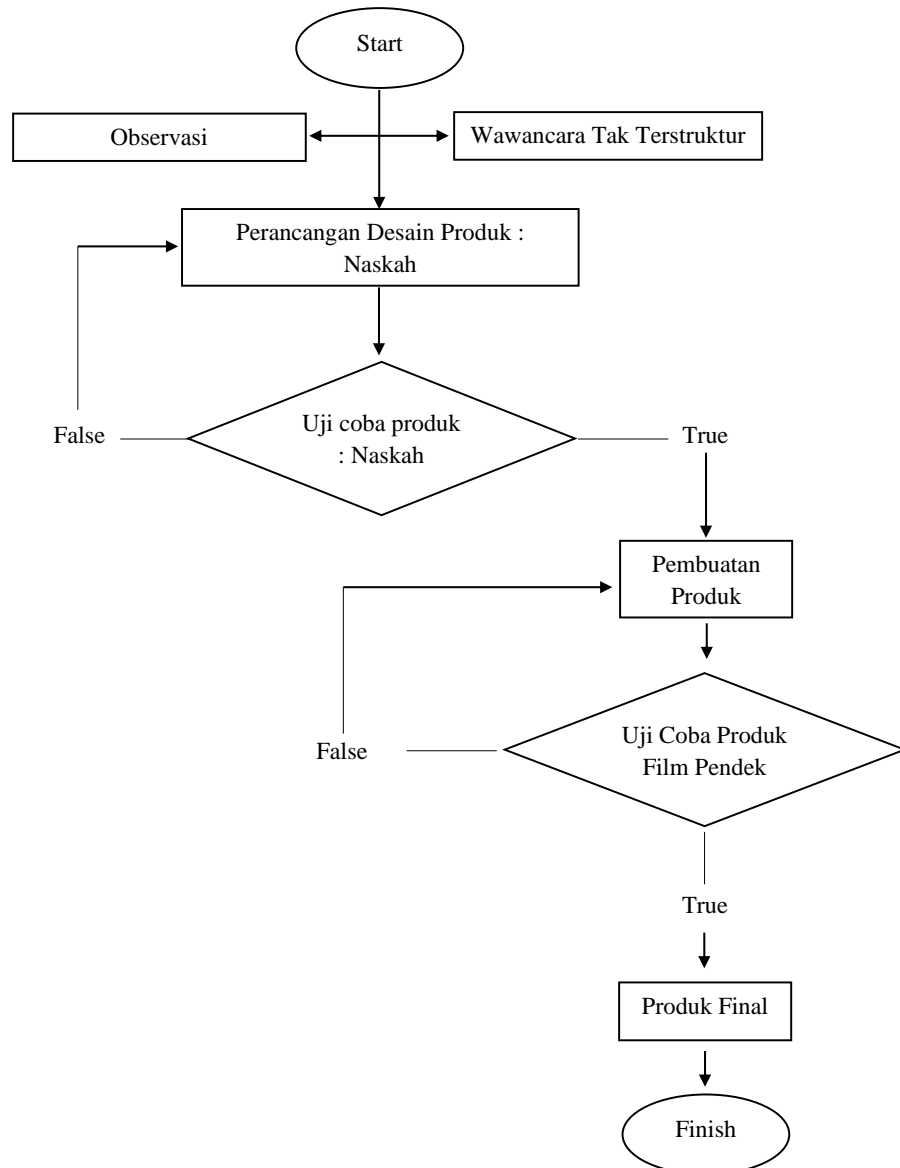
Merancang dan mengembangkan artefak dengan membuat desain film pendek sesuai dengan hasil identifikasi masalah serta deskripsi dari tujuan penelitian. Karena produk yang dibuat merupakan sebuah film, maka desain yang digunakan mengikuti prosedur pembuatan film yang sudah ada, yakni meliputi 3 fase utama, terdiri dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi.



Gambar 3.2 Prosedur pembuatan film diadaptasi dari Bureau Labor Statistics  
(Bureau Labor Statistics, 2013, hlm. 18)

### 3.1.4. Uji coba produk (*Subject the artifact to testing*)

Pengujian artefak dengan memberikan pada ahli-ahli yang membidangi bidang tertentu, dalam penelitian ini melibatkan ahli media, ahli konten, dan ahli bahasa. Proses pengujian dilakukan pada saat sebelum produk dibuat yakni uji coba design dan konsep produk dan kedua saat produk sudah selesai diproduksi. Setelah dilakukan uji coba dalam setiap tahap, dilakukan proses revisi sesuai dengan respon para ahli.



Gambar 3.3 *Flowchart* Alur Penelitian dan Uji Coba

### 3.1.5. Pengujian Hasil Evaluasi (*Evaluate the results of testing*)

Pengujian dan Evaluasi diberikan oleh setiap ahli dengan keterangan apakah dapat diterima atau mengharuskan untuk diperbaiki. Proses berulang sampai desain film yang dibuat diterima. Kemudian peneliti juga melakukan pengumpulan data berupa respon siswa terhadap produk yang telah dirancang tersebut.

### **3.1.6. Mengkomunikasikan hasil (*Communicate those results*)**

Mengkomunikasikan hasil dan kesimpulan yang disampaikan melalui laporan akhir berupa skripsi dan dikomunikasikan pada saat sidang di hadapan dosen penguji. Proses komunikasi ini memuat prosedur pembuatan film dimulai dari pra-produksi, proses produksi dan pasca produksi, respon masyarakat sekolah terhadap produk yang dibuat yang memuat data dari siswa dan pustakawan, kontribusi produk yang dirancang secara general terhadap promosi perpustakaan, keterkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, serta peluang pengembangan lainnya yang dapat ditindak lanjuti dari penelitian yang dilakukan.

## **3.2 Responden dan Tempat Penelitian**

Pada penelitian ini ada beberapa ahli yang terlibat yakni ahli media, ahli konten, ahli bahasa, kemudian pustakawan dan siswa yang ikut sebagai responden. Pemilihan partisipan sangat disesuaikan dengan tujuan serta pendekatan penelitian. Dalam penelitian ini dipilih *purposive sampling* yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016, hlm. 124)

*Design and Development* dilaksanakan di perpustakaan Pribadi Bilingual Boarding School Bandung (PBBSB) yang terletak di Jl. PHH. Mustofa No.41, Sukapada, Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40123. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan belum adanya mahasiswa perpustakaan dan sains informasi UPI yang pernah meneliti di sini, selain itu permasalahan yang ada di perpustakaan cocok dengan tema yang sedang peneliti angkat.

## **3.3 Definisi Operasional**

### **3.3.1. Promosi perpustakaan**

Promosi perpustakaan di sini berkaitan dengan upaya peningkatan citra perpustakaan bagi siswa-siswa generasi Z dengan menunjukkan aspek-aspek positif perpustakaan apabila di bandingkan dengan mesin pencari instan. Hal tersebut berdasarkan pada hasil wawancara terbatas dengan pustakawan dan merupakan hasil analisis yang peneliti lakukan terhadap pemustaka di lokasi penelitian.

### 3.3.2. Film pendek

Film pendek yang dimaksud adalah film pendek berdurasi kurang dari 5 menit yang menceritakan seputar kehidupan sehari-hari di sekolah dan kaitannya dengan pentingnya perpustakaan. Film pendek ini diharapkan dapat memberi dampak yang signifikan dalam upaya promosi perpustakaan di sekolah

### 3.4 Instrumen Penelitian

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Masalah	Indikator	Responden	Alat/ Instrumen	Jumlah Pernyataan
1.	Analisis kebutuhan film pendek sebagai media promosi	Karakteristik pemustaka	Pustakawan	Observasi, Dokumentasi	9
		Bentuk media promosi yang sudah digunakan			
		Minat kunjung siswa ke perpustakaan			
2.	Desain film pendek sebagai media promosi	Kejelasan judul dengan naskah	Ahli Materi	Angket	13
		Kejelasan sasaran yang hendak dituju			
		Kedalaman materi			
		Kejelasan dalam penyampaian materi			
		Kebenaran isi materi			

		Kemudahan dalam penangkapan pesan			
		Kesesuaian dengan tujuan promosi			
		Kesesuaian konten dengan sasaran			
		Konsistensi naskah dengan materi			
		Kata yang digunakan dapat dipahami dengan mudah	Ahli Bahasa	Angket	4
		Kata yang digunakan tidak rancu dan bermakna ganda			
		Kesederhanaan gaya bahasa yang digunakan			
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan karakter siswa sekolah			
3.	Produksi film pendek sebagai media promosi	Kejelasan judul dengan isi film pendek	Ahli Media	Angket	8

		Kejelasan gambar film			
		Kesesuaian durasi dengan kebutuhan			
		Kejelasan huruf dalam film			
		Ketepatan penggunaan musik pengiring			
		Kejelasan kualitas suara			
		Pencahayaan yang cukup			
		Ketepatan pengambilan <i>angle</i> kamera			
4	Respon Terhadap Kualitas Produk Film Pendek	Kejelasan gambar film	Pustakawan dan Siswa	Wawancara	10/12
		Kejelasan tulisan dalam film			
		Kejelasan suara narator			
		Kejelasan suara aktor			
		Kemudahan memahami materi			



		Bahasa yang digunakan dapat dipahami			
		Kemudahan memahami materi			
		Kesesuaian dengan isu			
		Saran perbaikan dari pustakawan dan siswa			

### 3.5 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang mana yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Hal ini dijelaskan oleh Nasution (dalam Sugiyono, 2016) bahwa.

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semua tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu, dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai satu-satunya yang dapat mencapainya (hlm. 306)

Setelah fokus masalah sudah jelas barulah dikembangkan instrumen penelitian. Proses pengumpulan data sudah berlangsung saat peneliti melakukan analisis dari jawaban saat melakukan wawancara terbatas pertama dengan pustakawan sekolah PBBSB. Selanjutnya penelitian ini akan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data. Ditambah dengan angket sebagai instrumen tambahan untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Kisi-kisi instrumen yang digunakan merupakan kisi-kisi yang diadaptasi dari pedoman pengembangan media video oleh Cepi Riyana.

### 3.5.1 Observasi

Penggunaan observasi sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa sering siswa yang berkunjung ke perpustakaan, apa yang dilakukan saat siswa berkunjung ke perpustakaan dan lain sebagainya. Pada tahap awal observasi peneliti belum tahu masalah apa yang akan muncul sehingga data yang terkumpul sangat acak, tahap ini dikatakan juga sebagai *grand tour observation*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif jenis partisipasi pasif. Peneliti hanya datang ke sekolah untuk mengetahui keadaan tanpa ikut terlibat dalam kegiatan apa pun. Selama observasi ini juga dibarengi dengan interviu atau wawancara.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi

No.	Komponen/Indikator	Aspek yang diamati
1	Karakteristik siswa	Karakteristik siswa yang menjadi sasaran
2	Bentuk media promosi yang sudah digunakan	Bentuk media promosi yang sudah ada
		Efektivitas penggunaan media promosi yang sudah digunakan
		Kemampuan penyampaian pesan media promosi yang sudah digunakan
3	Minat kunjung siswa ke perpustakaan	Jumlah siswa yang berkunjung setiap harinya
		Data siswa yang tidak pernah, jarang, dan sering berkunjung ke perpustakaan
		Jenis koleksi yang sering dipinjam

### 3.5.2 Wawancara

Pengertian wawancara menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 317) dapat mewakili mengapa wawancara menjadi salah satu alat pengumpul data dalam penelitian ini, sebagai berikut. *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication*

and joint construction of meaning about particular topic”. Wawancara digunakan untuk mendapatkan respon dari responden secara lebih mendalam lagi, berupa pertemuan dua orang untuk saling bertukar informasi sehingga memiliki pemahaman yang sama dalam satu topik tertentu.

Esterberg (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 319) juga membagi jenis wawancara menjadi 3. (1) wawancara terstruktur (2) wawancara semi terstruktur (3) wawancara terstruktur. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan saat peneliti tahu informasi apa yang ingin dan akan diperoleh saat wawancara (Sugiyono, 2016, hlm. 319).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Visual	Kejelasan gambar video	1	1
		Kejelasan tulisan dalam video	2	1
2	Audio	Kejelasan suara narator	3	1
		Kejelasan suara aktor	4	1
3	Materi	Bahasa yang digunakan	5	1
		Nilai yang ditangkap siswa	6,7	2
		Pemahaman terhadap materi	8, 9, 10, 11	4
4	Pembelajaran	Saran perbaikan dari siswa	12	1

Tabel 3.4 Kisi-kisi Wawancara Pustakawan

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Visual	Kejelasan gambar video	1	1

		Kejelasan tulisan dalam video	2	1
2	Audio	Kejelasan suara narator	3	1
		Kejelasan suara aktor	4	1
3	Materi	Bahasa yang digunakan dapat dipahami	5	1
		Kemudahan memahami materi	6	1
		Kesesuaian dengan isu	7, 8, 9	3
4	Pembelajaran	Saran perbaikan dari pustakawan	10	1

### 3.5.3 Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi akan menunjang data-data yang sudah terkumpul melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Dokumen dapat berupa gambar, tulisan maupun sebuah karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011, hlm. 329). Bentuk dokumen yang digunakan meliputi, buku kunjungan perpustakaan dan media promosi yang sudah pernah ada berupa gambar atau poster.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi

No.	Jenis Dokumen	Aspek	Indikator
1	Buku Kunjung Perpustakaan	Minat kunjung siswa	Jumlah pengunjung perpustakaan
2	Poster	Promosi perpustakaan	Cakupan informasi yang dipromosikan

### 3.5.4 Lembar Uji Coba Produk

Agar produk yang hendak dibuat sesuai dengan kaidah maka diperlukan instrumen pengumpulan data untuk menguji produk yang diperuntukkan bagi para

ahli. Lembar uji coba produk dalam penelitian ini berjenis angket, diperuntukkan untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa di mana formatnya berbentuk isian skala *Likert* serta catatan yang direkomendasikan secara lisan oleh para ahli yang ditulis oleh peneliti.

Lembar uji coba produk dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yakni saat produk masih berupa naskah dan saat produk sudah menjadi film pendek. Lembar uji coba produk yang masih berupa naskah diperuntukkan bagi ahli bahasa, dan ahli materi, sedangkan lembar uji coba produk yang sudah menjadi film diperuntukkan untuk ahli media.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Uji Coba Produk Naskah Untuk Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Penggunaan Kata	Kata yang digunakan dapat dipahami dengan baik	1	1
		Kata yang digunakan tidak rancu atau bermakna ganda	2	1
2	Kesederhanaan	Kesederhanaan gaya bahasa yang digunakan	3	1
3	Linguistik	Bahasa yang digunakan sesuai untuk siswa sekolah	4	1

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Uji Coba Produk Naskah Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Pembukaan	Kesesuaian judul dengan naskah	1	1
		Kejelasan sasaran yang hendak dituju	2	1

2	Materi	Keterpaduan materi	3	1
		Kejelasan dalam penyampaian materi	4	1
		Kebenaran isi materi	5	1
		Kemudahan dalam penangkapan pesan	6	1
		Kesesuaian dengan tujuan promosi	7	1
3	Kesimpulan	Kesesuaian konten dengan sasaran	8	1
		Konsistensi naskah dengan materi	9	1

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Uji Coba Produk Film Pendek Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah
1	Pembuka	Kesesuaian judul dengan isi film	1	1
2	<i>Visual</i>	Kejelasan gambar film	2	1
		Kesesuaian durasi dengan kebutuhan	3	1
		Kejelasan huruf dalam film	4	1
3	<i>Audio</i>	Ketepatan penggunaan musik pengiring	5	1
		Kejelasan kualitas suara	6	1
4	Unsur teknis	Pencahayaan yang cukup	7	1
		Ketepatan pengambilan <i>angle</i> kamera	8	1

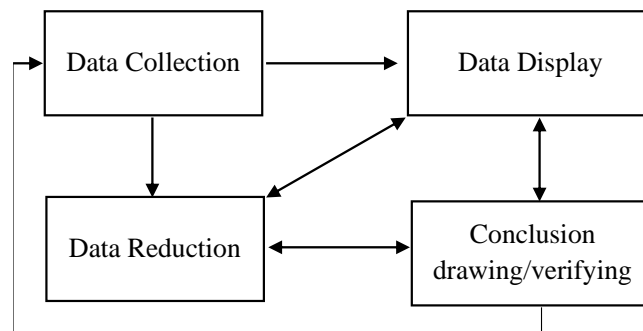
### 3.6 Analisis Data

Pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, namun pada prosesnya penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang digunakan saat melakukan uji coba produk oleh para ahli. Tentang hal ini Sugiyono (2016, hlm. 39) menyebutkan bahwa peneliti yang menggabungkan kedua metode diharuskan memiliki tingkat pemahaman yang luas dan berpengalaman dalam melakukan penelitian. Hal ini dikarenakan masing-masing metode memiliki paradigma yang berbeda. Namun apabila hanya menggabungkan teknik pengumpulan datanya saja (bukan metodenya) tidaklah masalah dengan alasan ingin mendapatkan data yang lebih valid. Data yang diperoleh dari angket lembar uji coba dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala *Likert*. Skala *Likert* biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena (Sugiyono, 2016, hlm. 134). Untuk kemudian hasil analisisnya diubah ke dalam bentuk naratif.

Tabel 3.9 Skala *Likert*

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	60% - 79.99%	Baik (B)
3	40% - 59.99%	Cukup (C)
2	20% - 39,99%	Kurang (K)
1	0% - 19,99%	Sangat Kurang (SK)

Data dari hasil uji coba para ahli merupakan satu dari sekian banyak data yang terkumpul dalam penelitian ini. Sebagai penelitian kualitatif, proses pengumpulan data akan dilakukan secara terus menerus sampai data yang dikumpul menjadi jenuh. Maka dari itu diperlukan aktivitas dalam menganalisis data yang akan sangat banyak itu. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 337) membagi aktivitas analisis data ke dalam 3 aktivitas yang bersifat interaktif, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Hubungan antara ketiganya dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.4 Aktivitas Analisis Data Kualitatif Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 338)

### 3.5.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Proses mereduksi data dilakukan karena banyaknya data yang terkumpul. Proses seleksi ini akan membuang data yang sekiranya tidak dibutuhkan sehingga data terkumpul dalam kategori tertentu yang lebih fokus, terarah dan terorganisir (Sugiyono, 2016, hlm. 339).

### 3.5.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah mereduksi data, data disajikan ke dalam uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, dan sejenisnya untuk menunjukkan hubungan masing-masing data agar dapat dipahami. Dari semua hal itu yang paling sering digunakan untuk menyajikan data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2016, hlm. 341)



### **3.5.3 Pembuatan Kesimpulan (*conclusion drawing/verification*)**

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif yang disampaikan oleh Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini mungkin saja dapat menjawab pertanyaan penelitiannya mungkin juga tidak. Tapi walau demikian masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang selama peneliti masih di lapangan (Sugiyono, 2016, hlm. 345).