

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan proses atau tahapan yang akan dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)*. Model *Design and Development (D&D)* merupakan sebuah metode yang mengutamakan proses dan produk.

Menurut Richey & Klein (2014, Bab 1) metode *Design and Development (D&D)* merupakan:

“The systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products and tools and new or enhanced models that govern their development.”

Artinya model ini merupakan sebuah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk membangun basis empiris untuk penciptaan suatu produk dan alat instruksional maupun non-instruksional atau sebuah model baru maupun penyempurnaan yang mengatur dari pengembangan yang dilakukan.

Model D&D tidaklah sama dengan *Product Development*. Ada 2 hal yang secara mendasar membedakan model ini yaitu 1) D&D menghasilkan luaran berupa beberapa bentuk artefak, dan; 2) D&D jelas menggunakan penelitian dalam prosesnya (Ellis & Levy, 2010, hal. 108). Artefak-artefak yang dihasilkan dari model D&D menurut Richey & Klein (dalam Ellis & Levy, 2010) dapat berupa pengembangan alat baru, produk, atau sebuah proses. Dalam penelitian ini hal yang dikembangkan adalah sebuah produk yaitu majalah perpustakaan digital.

Terdapat 6 tahap model D&D yang dikemukakan oleh Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010) yang merupakan hasil penyempurnaan dari tahapan D&D sebelumnya. Keenam tahapan D&D adalah 1) *Identify the problem motivating and research*; 2) *Describe the objectives*; 3) *Design and develop the artifact*; 4) *Subject the artifact testing*; 5) *Evaluate the results of testing*; 6) *Communicate those results*.

Dimas Ahmad Eka Putra, 2020

PERANCANGAN MAJALAH PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI PROGRAM PERPUSTAKAAN DI TENGAH PANDEMIK

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

3.2. Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa di SMAN 1 Batujajar. Pemilihan partisipan dalam penelitian ini menyesuaikan dengan tujuan dan pendekatan penelitian. Dalam penelitian ini dipilih metode pengambilan sampel *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017).

Desain dan Pengembangan pada penelitian ini akan dilaksanakan di perpustakaan SMA Negeri 1 Batujajar yang berlokasi di Jl. Raya Selacau, Desa Selacau, Kec. Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40561. Penulis memilih lokasi ini karena melihat sesuai permasalahan yang terjadi di perpustakaan dengan tema yang sedang peneliti angkat dan belum ada yang meneliti tentang perpustakaan SMA Negeri 1 Batujajar.

3.3. Definisi Operasional

3.3.1. Majalah Digital

Majalah digital merupakan publikasi yang dapat ditemukan secara daring yang berisi artikel fitur, foto-foto, dan iklan yang dikumpulkan secara terpadu.

3.3.2. Program Perpustakaan

Program perpustakaan adalah rancangan mengenai asas serta usaha yang akan dijalankan oleh perpustakaan terutama dalam kondisi pandemi yang terjadi di dunia saat ini.

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian dengan metode *Design and Development* memiliki beberapa tahapan yaitu 1) *Identifikasi masalah*; 2) *Menentukan tujuan*; 3) *Desain dan pengembangan artefak*; 4) *Uji coba terbatas*; 5) *Evaluasi hasil uji coba*; 6) *Melaporkan hasil uji coba*.

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian
(Ellis & Levy, 2010, hal. 111)



Karena keterbatasan penelitian ini, tahapan yang akan dilaksanakan adalah 1) identifikasi, 2) deskripsi, 3) desain dan pengembangan, 4) dan mengkomunikasikan hasil.

3.4.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah atau dengan kata lain mengungkap potensi masalah yang menjadi objek penelitian. Dalam beberapa contoh kasus, permasalahan umumnya adalah tidak ada atau kurang efektifnya produk yang mampu meringankan masalah yang ada sehingga harapan dari dibuatnya produk ini menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Pada penelitian ini terdapat potensi masalah yang ditimbulkan oleh pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia yang berimbas juga kepada perpustakaan terutama pada perpustakaan sekolah. Akibat adanya pandemi ini program perpustakaan sekolah dapat terhenti, padahal di saat seperti ini perpustakaan dapat menunjukkan perannya sebagai institusi yang memberikan informasi bagi masyarakat.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara tidak terstruktur kepada wakil kepala sekolah serta pustakawan di SMAN 1 Batujajar, didapati bahwa program perpustakaan SMAN 1 Batujajar berhenti akibat pembatasan sosial yang melarang siswa dan guru untuk mendatangi sekolah. Dari hasil wawancara tersebut, penulis ingin membuat penelitian ini yaitu “Bagaimana perancangan majalah digital perpustakaan sebagai program perpustakaan di tengah pandemi pada perpustakaan SMA Negeri 1 Batujajar?”

3.4.2. Menentukan Tujuan

Penentuan tujuan pada penelitian ini dikemas pada rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah penelitian khusus pada penelitian ini meliputi:

- 1) Bagaimana desain majalah perpustakaan digital?
- 2) Bagaimana proses produksi majalah perpustakaan digital?
- 3) Bagaimana respons siswa terhadap majalah perpustakaan digital?

Dimas Ahmad Eka Putra, 2020

PERANCANGAN MAJALAH PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI PROGRAM PERPUSTAKAAN DI TENGAH PANDEMIK

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

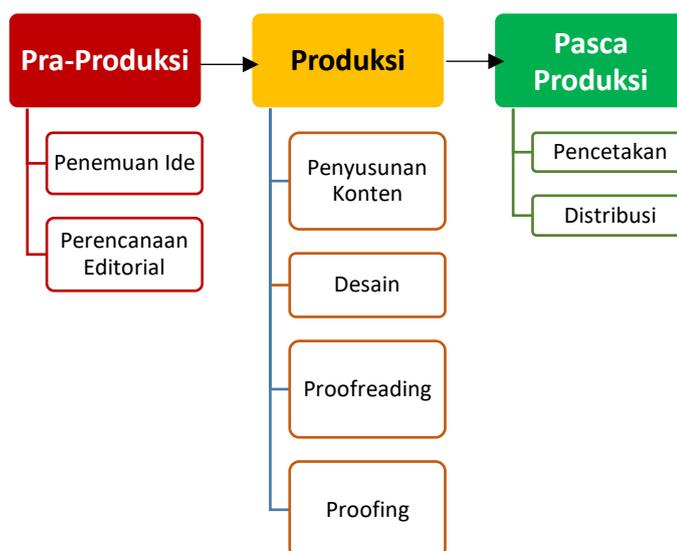
Dengan dibuatnya tujuan pengembangan, diharapkan proses pengembangan akan lebih terarah dan tidak melebar kepada hal-hal di luar tujuan awal.

Majalah yang akan dikembangkan menghimpun berbagai informasi mengenai layanan perpustakaan sekolah, terutama dalam mendukung program belajar jarak jauh selama masa pandemi COVID-19 yang terjadi saat ini.

3.4.3. Perancangan dan Pengembangan Produk

Perancangan dan pengembangan dalam majalah perpustakaan digital ini adalah artefak berupa desain majalah digital sesuai dengan hasil identifikasi masalah serta deskripsi dari tujuan penelitian. Karena produk yang akan dibuat mengikuti prosedur pembuatan majalah yang sudah ada, yaitu meliputi 3 fase utama, terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Gambar 3.2 Tahapan kerja media korporasi
(Siregar & Pasaribu, 2000, hal. 168)



3.4.4. Mengkomunikasikan Hasil

Dalam proses ini hasil dari uji coba dan kesimpulan akan disampaikan dalam bentuk laporan akhir berupa skripsi dan dikomunikasikan saat sidang skripsi di hadapan dosen penguji. Proses komunikasi ini meliputi keseluruhan proses pembuatan majalah perpustakaan digital mulai dari proses *preproduction*, proses produksi, hingga pasca produksi beserta respons siswa sebagai penggunaanya

Dimas Ahmad Eka Putra, 2020

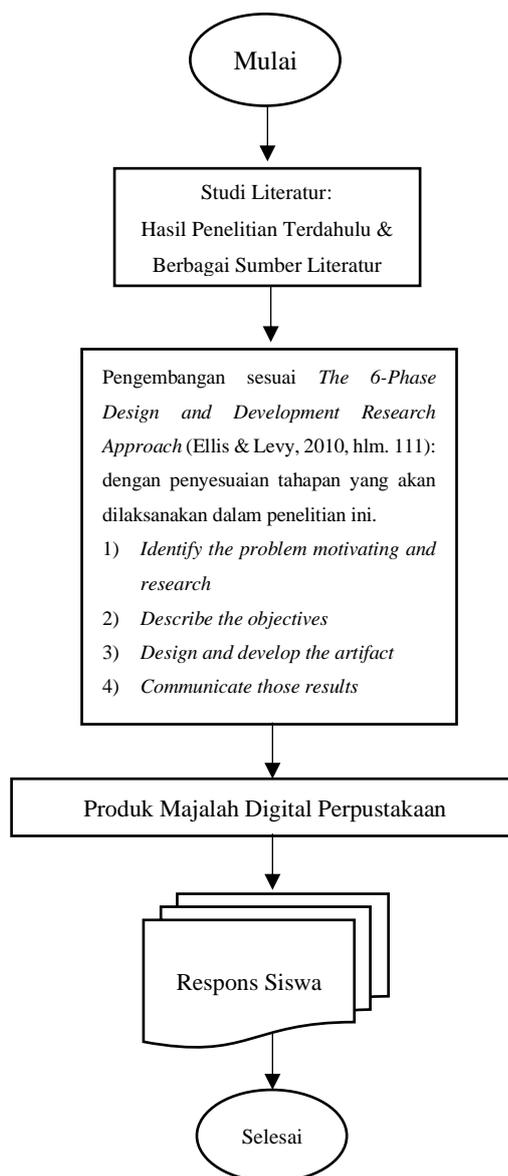
PERANCANGAN MAJALAH PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI PROGRAM PERPUSTAKAAN DI TENGAH PANDEMIK

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

terhadap produk yang dibuat yang didapatkan hasil instrumen yang berupa angket atau kuesioner.

3.5. Alur Prosedur Pengembangan

Gambar 3.3 Alur prosedur pengembangan



3.6. Instrumen Penelitian

Keberhasilan sebuah penelitian diukur dari instrumen penelitian yang digunakan, karena data dan informasi yang didapat pada sebuah penelitian akan

sangat bergantung kepada instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan dan memperoleh data yang diperlukan dari responden.

Instrumen yang dikembangkan akan mengukur bagaimana respons dari siswa terhadap produk majalah digital perpustakaan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Masalah	Aspek	Responden	Jumlah
1	Respons Siswa	Bahasa	Siswa	1
		Desain		4
		Akses		2

3.7. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, angket akan digunakan untuk menghimpun data terkait dengan produk yang telah dirancang. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengetahui hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan yang sudah baik untuk disajikan lewat sebuah produk. Penyusunan angket mengacu kepada kisi-kisi yang dibuat oleh peneliti. Berikut merupakan kisi-kisi yang akan digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	1
2	Desain	Tata letak proporsional dan menarik untuk dibaca	2
		Teks terlihat jelas dan mudah dibaca	3
		Keserasian ilustrasi dan foto dengan teks	4
		Tampilan keseluruhan majalah menarik untuk dibaca	5
3	Akses	Kemudahan akses	6

Dimas Ahmad Eka Putra, 2020

PERANCANGAN MAJALAH PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI PROGRAM PERPUSTAKAAN DI TENGAH PANDEMIK

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

		Ukuran pas dengan perangkat	7
--	--	-----------------------------	---

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif. Statistik deskriptif menurut Sugiyono (2017) merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis sedemikian rupa sehingga dapat memberikan gambaran terkait dengan karakteristik pada masing-masing variabel. Data yang telah didapatkan dari angket dilakukan dengan analisis menggunakan skala *Likert*. Kriteria penilaian menurut Sugiyono (2017, hal. 136) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

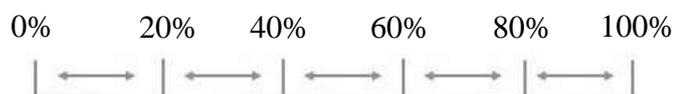
Kategori Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sementara itu untuk menghitung hasil dari analisis data yang dilakukan dari penelitian ini digunakan dengan membandingkan frekuensi dari hasil perolehan dengan frekuensi yang diharapkan. Perhitungan dilakukan dengan rumus persamaan seperti berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil data yang diperoleh lewat skala *Likert* yang berupa angka-angka, kemudian disesuaikan dengan kategori skala *Likert* sebagai berikut.

Gambar 3.4 Kategori Skala Pengukuran



Berdasarkan kategori skala yang ada dapat persentase yang diperoleh dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Skala Persentase

Kategori Kualitas Majalah	Persentase
Sangat Baik	81 – 100 %
Baik	61 – 80 %
Cukup Baik	51 – 60 %
Kurang Baik	25 – 50 %
Tidak Baik	0 – 20 %