

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian berfungsi untuk memberikan rancangan penelitian untuk memberikan kemudahan bagi peneliti dalam membuat langkah-langkah pemecahan permasalahan. Tanpa desain penelitian yang tepat, maka peneliti akan kesulitan dalam menentukan arah dan tujuan dari penelitiannya. Desain penelitian sendiri adalah sebuah teknik maupun prosedur yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan dan analisis data. Desain penelitian tersebut merupakan hasil dari kerangka konseptual dan analisis yang dilakukan oleh peneliti dan bisa juga merupakan elaborasi dari berbagai hasil penelitian. (Siyoto, 2015). Penelitian mengenai perancangan drama audio sebagai pemenuhan fungsi rekreasi perpustakaan ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) yang di definisikan oleh Richey & Klein.

Richey, & Klein menjelaskan definisi dari *Design and Development* (D&D) sebagai berikut:

“ 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 products and tools and new or enhanced models that govern their development” (2007, hlm.1)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami pengertian D&D sebagai sebuah studi sistematis terhadap desain, pengembangannya dan evaluasi dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk dan alat instruksional maupun non-instruksional atau model baru dalam pengembangan dan evaluasi.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan penelitian yaitu pustakawan khususnya pustakawan dari Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung yang berada di bidang layanan pengembangan minat baca anak, ahli naskah dan ahli media.

Ahli naskah akan memberikan penilaian terhadap naskah drama yang akan dijadikan sebagai drama audio. Unsur-unsur penilaian naskah drama akan berkaitan dengan penggunaan dialog pada keseluruhan drama, penggunaan kalimat langsung, penggunaan kosakata sehari-hari dan pemilihan kata yang mendukung aksi dramatis yang ada pada naskah drama.

Ahli media akan memberikan penilaian terhadap unsur-unsur produk drama audio yang meliputi penilaian mengenai *words* (kata-kata), *music* (musik), *sound* (efek suara) yang merupakan unsur-unsur drama audio yang dikemukakan oleh (Effendy dalam Utami, 2019).

Pustakawan akan memberikan penilaian secara khusus mengenai drama audio untuk menilai produk dari segi keberfungsian drama audio dalam meningkatkan minat baca anak.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung, tepatnya di Jl. Seram No.2, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat. Lokasi tersebut merupakan tempat dimana penelitian mengenai pengembangan drama audio terhadap koleksi akan dilaksanakan

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Fungsi rekreasi

Fungsi rekreasi adalah fungsi perpustakaan yang bertujuan untuk menyediakan koleksi maupun fasilitas yang dapat memberikan hiburan kepada

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

pemustaka. Fungsi rekreasi yang akan dikembangkan disini berbentuk drama audio yang di dalamnya memiliki fungsi rekreatif dan hiburan untuk pemustaka yang dapat diakses kapan dan dimana melalui Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung.

3.3.2 Minat Baca

Minat baca dapat dikembangkan dengan melakukan usaha-usaha tertentu untuk terus dapat melakukan kegiatan membaca, sehingga kemampuan membaca mereka akan terus meningkat dan berkembang. Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung sebagai perpustakaan umum di Kota Bandung mengemban tugas untuk dapat meningkatkan minat baca masyarakat bandung dengan melakukan berbagai kegiatan positif yang dapat menarik masyarakat untuk dapat memiliki minat terhadap membaca.

3.3.3 Drama Audio

Drama audio adalah sebuah drama atau sandiwara mengenai suatu cerita yang ditampilkan dalam bentuk audio atau suara. Drama audio yang dibuat akan ditujukan kepada anak, sehingga pemilihan cerita dari drama audio ini juga diadaptasi dari cerita anak dari koleksi buku anak yang dimiliki oleh Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung. Drama audio ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa meningkatkan minat baca masyarakat, khususnya terhadap anak supaya anak memiliki kebiasaan membaca yang tinggi sejak dini.

3.4 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development* menurut J. Ellis & Levy (2010) yang memiliki beberapa tahapan penelitian yakni:

- a) *identify the problems; b) describe the objectives; c) design dan development the artifact; d) test the artifact; e) evaluate the results of testing; and f) communicate the testing result.*

3.4.1 *Identify Problem (Identifikasi Masalah)*

Tahap pertama dari langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah identifikasi masalah. Terdapat identifikasi masalah yang ditimbulkan dari kurangnya minat baca masyarakat Indonesia yang dirasa masih sangat kurang, khususnya di daerah kota Bandung yang mengharuskan Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung sebagai perpustakaan umum kota Bandung yang bertanggung jawab sebagai penyedia bahan bacaan dan mengembangkan minat baca masyarakat Bandung. Dalam pelaksanaannya, terdapat kendala dalam pelaksanaan pengembangan minat baca masyarakat yakni Pandemi Covid-19 yang menyebabkan berhentinya kegiatan pengembangan minat baca yang terjadi di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung. Dikarenakan Pandemi Covid-19 yang mengharuskan perpustakaan untuk menutup layanan langsung, sehingga pemustaka tidak dapat merasakan pengalaman membaca ataupun meminjam koleksi buku di perpustakaan, terutama pada koleksi buku fiksi. Sehingga, peneliti mengagaskan sebuah program untuk dapat mengembangkan minat baca masyarakat yang bisa dilakukan tanpa melakukan kontak fisik dengan memanfaatkan teknologi digital yakni dengan membuat drama audio terhadap koleksi anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung.

3.4.2 *Describe the objectives (Deskripsi Tujuan)*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan drama audio pada koleksi anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung, beberapa diantaranya adalah:

- 1) Mengembangkan drama audio untuk dapat memenuhi fungsi rekreasi perpustakaan
- 2) Mengembangkan drama audio melalui alih media dari cerpen anak berjudul Si Utuk dan Si Meri karangan Djokolelono

3.4.3 *Design dan development the artifact (Perancangan dan Pengembangan*

Perancangan dan pengembangan artifak yang dimaksud adalah pembuatan desain dari drama audio terhadap anak tersebut sesuai dengan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti. Produk dari penelitian ini adalah sebuah drama audio

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

yang merupakan alih media dari buku fiksi yang dikemas ke dalam sebuah audio dalam bentuk drama atau sandiwara. Alur perancangan dan pengembangan pada drama audio ini akan dibagi menjadi tiga tahapan yakni:

- 1) Tahap Pra Produksi
 - a. Merancangan GBPM
 - b. Merancang Sinopsis
 - c. Merancang Naskah
- 2) Tahap Produksi
 - a. Pembacaan Naskah
 - b. Perekaman Audio
- 3) Tahap Pasca Produksi
 - a. *Recording*
 - b. *Mixing*
 - c. *Mastering*

3.4.4 Test the Artifact (Pengujian Produk)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terbatas terhadap beberapa validasi yang telah dibuat. Tahap pengujian artefak berfungsi untuk mendapatkan data yang sesuai terkait pengembangan drama audio.

1) Ahli Naskah

Tahap validasi produk kepada ahli naskah adalah untuk menilai hasil pengerjaan dari naskah drama yang telah dibuat berdasarkan buku bacaan anak yang dipilih oleh peneliti dari Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung. Penilaian naskah drama yang akan dilakukan menggunakan kaidah-kaidah kebahasaan dalam drama yang dikemukakan oleh Mulyadi dalam (Heryadi, 2020) yakni:

- a. Penggunaan dialog pada keseluruhan drama

Penggunaan dialog pada keseluruhan drama yang dimaksud adalah penggunaan dialog yang digunakan dalam naskah yang terlihat dari

tuturan langsung antara tokoh dan tuturan tidak langsung seperti prolog dan epilog di dalam naskah drama.

b. Penggunaan kalimat langsung

Penggunaan kalimat langsung adalah aspek terhadap penggunaan ujaran atau ucapan yang disampaikan oleh tokoh secara lisan, yakni bagaimana kalimat yang ditulis dapat sesuai dengan bagaimana kalimat dikatakan oleh tokoh yang menuturkan.

c. Penggunaan kosakata percakapan sehari-hari

Penggunaan kosakata percakapan sehari-hari adalah aspek dimana penggunaan dialog dalam naskah drama dengan menggunakan kosakata percakapan sehari-hari melalui penulisan kata-kata yang tidak kaku.

d. Pemilihan kata yang mendukung aksi dramatis

Pemilihan kata yang mendukung aksi dramatis adalah aspek terhadap pemilihan kata atau diksi yang mendukung jalan cerita untuk mendeskripsikan suasana dan menciptakan efek dramatis dalam drama. Dengan menggunakan kata dan diksi yang tepat, maka pendengar dapat tersihir oleh kata-kata yang dikeluarkan oleh pengisi suara dan dapat menikmati aksi dramatis yang mampu memberikan suasana khidmat kepada pendengar.

2) Ahli Media

Tahap validasi produk kepada ahli media ditujukan untuk hasil akhir dari penelitian, yakni drama audio pada koleksi anak di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung. Ahli media bertujuan untuk menguji terkait kesesuaian drama audio terhadap anak dengan tujuan untuk mengembangkan minat baca. Penilaian yang digunakan untuk melakukan validasi media diambil berdasarkan unsur-unsur drama audio yang dikemukakan oleh Effendy dalam (Utami, 2019) yakni:

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

a. *Words* (Kata-kata)

Unsur untuk menyampaikan isi cerita dari drama audio dengan menggunakan kata-kata yang disuarakan melalui narasi dan dialog yang disampaikan kepada pendengar.

b. *Music* (Musik)

Unsur di dalam drama audio yang memberikan kesan terhadap drama melalui musik seperti menggunakan lagu tema yang digunakan dalam drama audio. Music digunakan untuk pembuka drama, pembuka adegan, penguat suatu adegan, pergantian adegan dan penutup dari drama audio.

c. *Sound* (Suara)

Sound adalah unsur yang digunakan untuk mengangkat suasana yang menggambarkan suatu adegan di drama audio. *Sound* terdiri dari efek suara yang dapat menggambarkan adegan di imajinasi pendengar.

3) Pustakawan

Tahap validasi produk kepada pustakawan adalah untuk menilai keberfungsian produk terhadap tujuan dari penelitian yakni sebagai pengembangan minat baca anak sehingga dapat bermanfaat untuk perpustakaan maupun pemustaka. Aspek-aspek yang akan digunakan dalam instrumen validasi pustakawan akan dibuat berdasarkan karakteristik minat yang disebutkan oleh Walgito (2004, hlm. 233) yakni

- a. Menimbulkan sikap positif dalam merespon suatu objek
- b. Menimbulkan perasaan yang menyenangkan dikarenakan melihat atau merasakan suatu objek
- c. Mengandung suatu bentuk pengharapan yang menimbulkan keinginan ataupun gairah dalam mendapatkan suatu objek sehingga ia menjadikan objek tersebut sebagai minatnya

Aspek selanjutnya yang akan dinilai oleh pustakawan adalah aspek pemenuhan fungsi rekreasi drama audio, dimana drama audio harus memenuhi aspek pemenuhan fungsi rekreasi berdasarkan pernyataan Darmono (2004) mengenai fungsi rekreasi perpustakaan adalah untuk:

- a. Menciptakan kehidupan yang seimbang antara jasmani dan rohani
- b. Mengembangkan minat rekreasi pengguna melalui berbagai bacaan dan pemanfaatan waktu senggang
- c. Menunjang berbagai kegiatan kreatif serta hiburan yang positif

3.4.5 *Evaluate Testing Results* (Evaluasi Hasil Pengujian)

Evaluasi hasil pengujian adalah tahapan ketika produk yang dihasilkan akan dievaluasi kembali sehingga drama audio dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perpustakaan. Tahap ini berfungsi untuk melihat apakah proses dan langkah-langkah penelitian telah sesuai dan dapat menghasilkan drama audio yang mampu memenuhi fungsi rekreasi perpustakaan.

3.4.6 *Communicationg the Testing Result* (Mengkomunikasikan Hasil Pengujian)

Tahap mengkomunikasikan hasil pengujian adalah tahapan akhir dari penelitian yang memperlihatkan hasil dari keseluruhan langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini akan memaparkan kelebihan dan kekurangan dari produk. Kelebihan dan kekurangan yang telah didapatkan dalam penelitian drama audio ini selanjutnya dapat dijadikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya maupun perpustakaan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian akan memuat aspek-aspek untuk melakukan validasi drama audio yang akan dibuat. Kisi-kisi dari instrumen penelitian yang memuat jenis penilaian yang perlu dilakukan tahap validasi oleh ahli naskah, ahli media dan pustakawan. Kisi-kisi instrument penelitian diperlukan untuk menjadi acuan dari pembuatan instrument penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi instrument yang telah disusun.

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Rujukan	Aspek	Indikator	No. Soal	Responden
1	Mulyadi dalam (Heryadi, 2020)	a. Penggunaan dialog pada keseluruhan drama	Penggunaan dialog dalam naskah yang terlihat dari tuturan langsung antara tokoh dan tuturan tidak langsung seperti prolog dan epilog di dalam naskah drama.	1-3	Ahli Naskah
		b. Penggunaan kalimat langsung	Penggunaan ujaran atau ucapan yang disampaikan oleh tokoh secara lisan, kalimat yang ditulis sesuai dengan yang dikatakan oleh tokoh yang menuturkan.	4-5	
		c. Penggunaan kosakata percakapan sehari-hari	Penggunaan dialog dengan menggunakan kosakata percakapan sehari-hari dengan penulisan kata-kata yang tidak baku.	6-7	
		d. Pemilihan kata yang mendukung	Pemilihan kata atau diksi yang mendukung jalan cerita untuk	8-10	

		aksi dramatis	mendeskrripsikan suasana dan menciptakan efek dramatis dalam drama.		
2	Effendy dalam (Utami, 2019)	a. <i>Words</i> (Kata-kata)	Unsur untuk menyampaikan isi cerita dari drama audio dengan menggunakan kata-kata yang disuarakan melalui narasi dan dialog yang disampaikan kepada pendengar.	1-3	Ahli Media
		b. <i>Music</i> (Musik)	Unsur di dalam drama audio yang memberikan kesan terhadap drama melalui musik seperti menggunakan lagu tema yang digunakan dalam drama audio.	4-8	
		c. <i>Sound</i> (Suara)	Unsur yang digunakan untuk mengangkat suasana yang menggambarkan suatu adegan di drama	9-12	

			audio.		
3.	Darmono (2004)	a. Menciptakan Kehidupan yang Seimbang antara Jasmani dan Rohani	Keberfungsian dalam menimbulkan dan membina jasmani dan rohani	1-3	Pustakawan
		b. Mengembangkan Minat Rekreasi Pengguna Melalui Berbagai Bacaan dan Pemanfaatan Waktu Senggang	Memberikan pengalaman rekreasi yang menyenangkan dan bermanfaat melalui koleksi dan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan dalam pemanfaatan waktu senggang	4-9	
		c. Menunjang Berbagai Kegiatan Kreatif serta Hiburan yang Positif	Menimbulkan berbagai kegiatan bermanfaat yang dapat menghibur sekaligus meningkatkan kreativitas	10-18	
	Walgito (2004)	Menimbulkan sikap positif	Menimbulkan sikap positif dalam merespon suatu objek	1-3	Pustakawan

		Menimbulkan perasaan senang	Menimbulkan perasaan yang menyenangkan dikarenakan melihat atau merasakan suatu objek	4-5	
		d. Menimbulkan pengharapan untuk menjadikan suatu objek minatnya	Mengandung suatu bentuk pengharapan yang menimbulkan keinginan ataupun gairah dalam mendapatkan suatu objek sehingga ia menjadikan objek tersebut sebagai minatnya	6-7	

Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket yang digunakan untuk menghimpun data mengenai produk yang dirancang, yakni drama audio pada koleksi anak. Penggunaan angket dapat dijadikan pedoman untuk mengetahui aspek apa saja yang perlu untuk diperbaiki pada produk drama audio yang akan dibuat sehingga dapat menjadi produk yang bermanfaat dan layak untuk memenuhi fungsi rekreasi di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung. Penyusunan angket mengacu kepada kisi-kisi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan kebutuhan penilaian yang mencakup kriteria bahasa, kriteria media dan kriteria materi.

3.7 Teknik Analisis Data

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2017) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan kumpulan data yang telah ada sebagaimana adanya untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh dari angket kemudian akan dianalisis dengan menggunakan rumus pengukuran skala Likert yang terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian dalam Skala Likert

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

Sumber: Sugiyono (2013)

Dalam melakukan penelitian ini, skala yang digunakan adalah modifikasi skala Likert dengan 4 tingkat skala. Modifikasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari kelemahan yang dapat terjadi pada skala Likert lima skala, juga untuk dapat menjaring data penelitian yang lebih akurat. Peneliti menggunakan skala Likert seperti pada tabel di bawah.

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian dalam Skala Likert

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

Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)

Rahmasiwi Utami Susanto, 2022

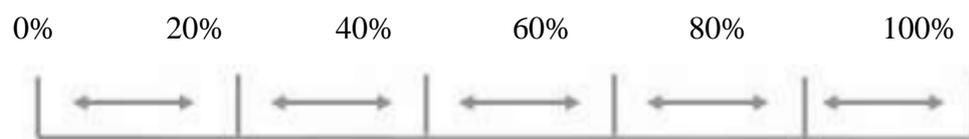
PERANCANGAN DRAMA AUDIO PADA KOLEKSI ANAK UNTUK MEMENUHI FUNGSI REKREASI PERPUSTAKAAN

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

Proses perhitungan hasil dari analisis data yang telah dilakukan melalui angket tersebut kemudian akan dilakukan perbandingan frekuensi dari hasil perolehan dengan frekuensi yang diharapkan. Perhitungan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus persamaan sebagai berikut:

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

Jumlah skor ideal yang didapatkan dari rumus persamaan tersebut kemudian dapat dibandingkan dengan menggunakan kategori skala pengukuran yakni sebagai berikut:



Sumber: Sugiyono (2015)

Skala tersebut akan menjadi acuan dari hasil persentase kriteria nilai akhir pada penilaian berdasarkan skala Likert. Hasil skor persentase kriteria penilaian dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skala Persentase

Kategori Kualitas Drama Audio	Persentase
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup Baik	41%-60%
Kurang Baik	21%-40%
Sangat Kurang Baik	0%-20%

Sumber: Konstruksi Peneliti (2021)