

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

Hakikat metode penelitian menurut Hardini (2020, hlm. 242) adalah sebuah cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data ataupun informasi sebagaimana adanya dan bukan sebagaimana harusnya, dengan memperhatikan tujuan serta kegunaan tertentu. Sementara, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengembangan *Reelsbrary* dapat dimanfaatkan sebagai media User Education di Perpustakaan.

Penelitian pengembangan *Reelsbrary* sebagai media User Education di Perpustakaan ini menggunakan model *Design and Development* (D&D). Menurut (Darmawan, 2021, hlm. 104) *Design and Development* (D&D) merupakan sebuah desain model penelitian yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori serta memvalidasi suatu praktik yang berulang dan dilakukan secara esensial untuk menetapkan prosedur-prosedur, teknik-teknik, serta peralatan baru yang didasari pada suatu analisis mengenai kasus-kasus yang spesifik.

### **3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian**

Partisipan pada penelitian ini antara lain yaitu, pustakawan Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung sebagai ahli konten untuk membantu peneliti mengembangkan *Reelsbrary* sebagai media *user education* di perpustakaan sekolah. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan sebanyak 20 siswa yang merupakan pemustaka Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung untuk kemudian memberikan tanggapannya atas pengembangan *Reelsbrary* sebagai media *user education* di perpustakaan.

Lokasi dari penelitian ini sendiri akan dilangsungkan di SMA Pasundan 2 Bandung, yang beralamatkan di Jl. Cihampelas No.167, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan peneliti tertarik untuk membantu pihak perpustakaan sekolah dalam mengembangkan media User Education di perpustakaan tersebut.

### 3.3 Definisi Operasional

#### 3.3.1 *User Education*

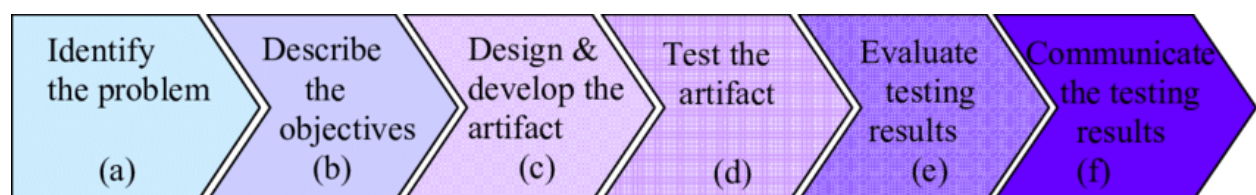
*User education* dalam penelitian ini berkaitan dengan pendidikan pengguna atau orientasi dalam perpustakaan bisa dilakukan dengan melakukan penyuluhan materi yang berkaitan mengenai arahan dalam menggunakan layanan di perpustakaan, dan juga pengajaran bibliografi, yang merupakan bimbingan pengguna untuk mengenalkan perpustakaan secara umum dan juga teknis dalam penggunaan perpustakaan.

#### 3.3.2 *Instagram Based*

Dalam mengembangkan *Reelsbrary* yang bertujuan untuk memudahkan pustaka dalam memahami instruksi penggunaan perpustakaan, dalam penelitian ini peneliti akan memanfaatkan *Instagram based* sebagai salah satu solusi modern dalam melakukan *user education*.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode *Design and Development* menurut Ellis & Levy (2010) dapat beberapa alur prosedur yang harus diperhatikan yaitu meliputi a) Identifikasi masalah; b) Menentukan tujuan; c) Desain dan pengembangan artefak; d) Uji coba terbatas; e) Evaluasi hasil uji coba; f) Melaporkan hasil uji coba.



**Gambar 3. 1** Tahapan Penelitian

*The 6-Phase Design and Development Research Approach*

(Ellis & Levy, 2010, hlm. 111)

#### 3.4.1 Identifikasi Masalah

Sebagai langkah awal dari suatu tahapan penelitian, peneliti harus dapat mengungkapkan dan mengidentifikasi permasalahan berdasarkan fenomena yang

muncul dan berkaitan dengan objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menjumpai sebuah potensi masalah di SMA Pasundan 2 Bandung yang disebabkan oleh pandemik Covid-19, meskipun pandemi telah berlalu dan kegiatan yang dilakukan baik di sekolah maupun perpustakaan berangsur membaik namun, tidak dapat dipungkiri bahwasannya pandemi berimbas kepada perpustakaan hingga kini, dikarenakan pada masa pandemi kegiatan yang berada di sekolah terpaksa harus dilakukan di rumah, hal ini membuat pemustaka khususnya siswa kelas 10 yang diterima di SMA Pasundan 2 Bandung pada masa pandemi kurang mengenal perpustakaan sekolahnya dikarenakan kegiatan *user education* tidak dapat dilakukan secara langsung.

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur sebagai studi pendahuluan kepada salah satu pustakawan di SMAN Pasundan 2 Bandung, diungkapkan bahwasannya banyak siswa yang masih tidak memahami bagaimana cara untuk memanfaatkan layanan di perpustakaan sekolah dengan baik. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yakni “Pengembangan *REELSBRARY* sebagai Media *User Education* di Perpustakaan” di mana *user education* dilakukan dengan memanfaatkan sebuah media *online* yang banyak digunakan oleh siswa dan siswi di SMA Pasundan 2 Bandung yaitu *Instagram*.

### **3.4.2 Menentukan Tujuan**

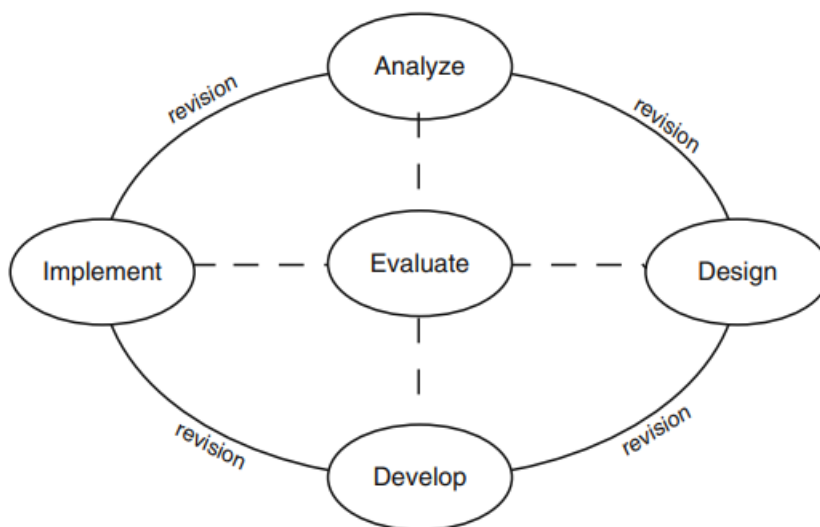
Pada tahap kedua dalam melakukan penelitian menggunakan metode desain dan pengembangan yaitu peneliti harus dapat menentukan sebuah tujuan pada penelitian ini yang telah dikemas oleh penulis dalam sebuah rumusan masalah khusus yang meliputi:

1. Bagaimana analisis kebutuhan konten *REELSBRARY* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?
2. Bagaimana perancangan konten *REELSBRARY* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung sesuai kebutuhan?
3. Bagaimana uji kelayakan terhadap konten *REELSBRARY* sebagai media *user education* di Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung?

Dengan adanya tujuan pengembangan diharapkan hal tersebut dapat mengarahkan penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan awalnya dan tidak melenceng kepada hal-hal yang tidak berkaitan dengan tujuan tersebut. Konten *Reelsbrary* yang akan dikembangkan sifatnya akan menjadi konten edukatif bagi pemustaka sekolah yang menghimpun berbagai informasi terkait orientasi dan juga layanan perpustakaan sekolah dengan memanfaatkan salah satu media sosial populer saat ini yaitu *Instagram*.

### 3.4.3 Perancangan dan Pengembangan Produk

Pada tahap ketiga ini, peneliti mulai mendesain dan juga mengembangkan *Reelsbrary* sebagai artefak produk dari penelitian ini dengan berdasarkan masalah serta tujuan masalah yang telah disusun. Tahap perancangan dan pengembangan produk pada *Reelsbrary* ini akan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009).



**Gambar 3. 2** Tahapan Perancangan dan Pengembangan Produk

*The ADDIE Concept*

(Branch, 2021, hlm.2)

Berdasarkan metode ADDIE pengembangan penelitian akan memiliki lima tahapan, yaitu yang akan dimulai dari:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis mengenai kebutuhan perpustakaan dalam menyampaikan materi *user education*, peneliti akan memaparkan hasil analisis terkait dengan materi pendidikan pengguna Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung yang akan disuguhkan dalam bentuk konten video *Reelsbrary*.

2. *Design* (Desain)

Sementara pada tahap desain peneliti akan menjabarkan terkait hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pengembangan *Reelsbrary* dengan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, diantaranya yaitu desain penelitian, *out-put* produk penelitian, dan juga strategi pengembangan produk.

3. *Develop* (Pengembangan)

Dalam mengembangkan *Reelsbrary* peneliti akan mengembangkann produk yang dibuat berdasarkan skema prosedur pengembangan media video yang dipaparkan oleh Aleassi & Trollip (2001).

Berikut merupakan empat tahapan tersebut yakni:

- a) Memproduksi video dan audio, yaitu pembuatan tampilan, musik/audio pendukung, narasi, serta instrument yang dibutuhkan dalam pengembangan *Reelsbrary*.
- b) Memprogram materi, tahapan ini merupakan bentuk penggabungan keseluruhan materi yang telah dikumpulkan dan juga dikembangkan termasuk aplikasi program pendukung yang akan digunakan dalam mengembangkan video *Reelsbrary*.
- c) Menyiapkan komponen pendukung.
- d) Melakukan evaluasi terkait video yang telah dibuat dan melakukan peninjauan kembali hingga menghasilkan produk *Reelsbrary*.

4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap implelementasi peneliti akan menjabarkan terkait bagaimana konten video *Reelsbrary* yang berisikan materi *user education* di perpustakaan sekolah yang akan diterapkan di SMA Pasundan 2 Bandung dengan

memperhatikan kebutuhan perpustakaan sekolah tersebut yang telah dianalisis pada tahap pengembangan sebelumnya. Hingga kemudian konten *Reelsbrary* didistribusikan dengan memanfaatkan media sosial *Instagram* agar materi *user education* yang ingin disampaikan dapat tersebar luas dan dapat diakses secara efektif oleh pemustaka Perpustakaan SMA Pasundan 2 Bandung.

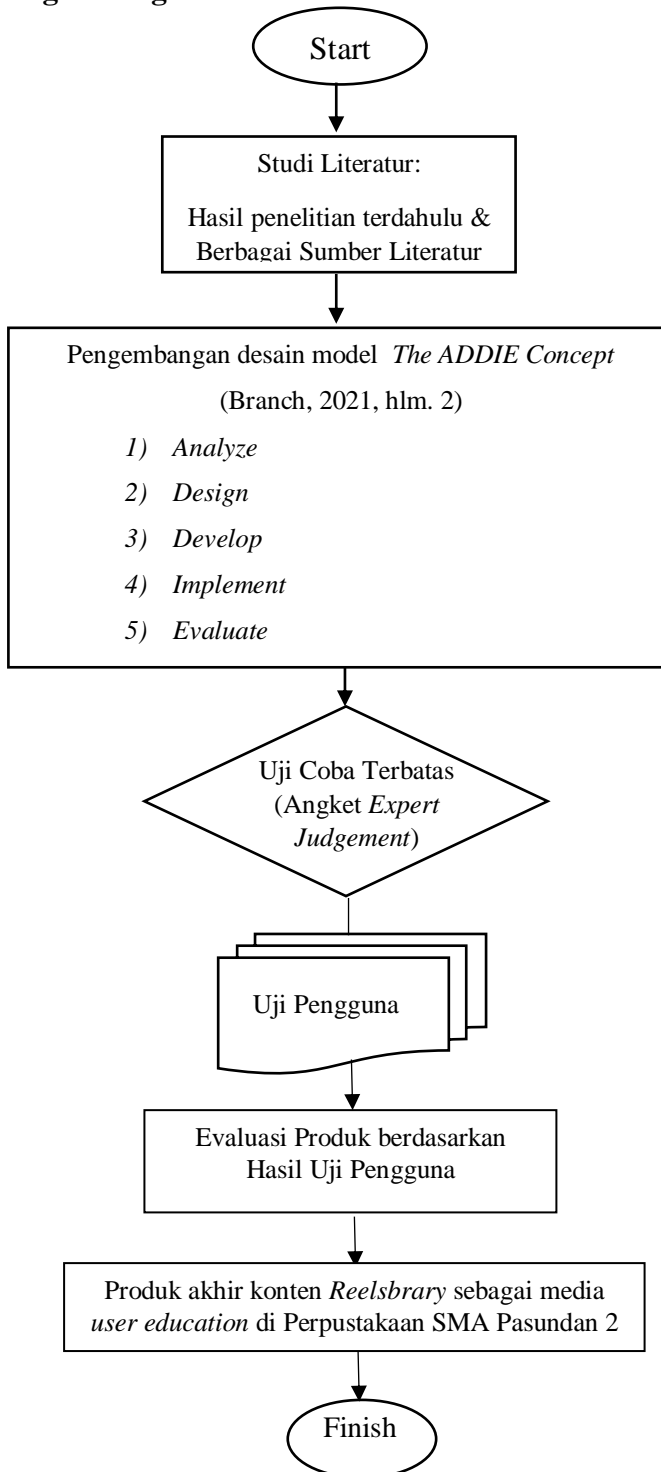
#### 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi peneliti akan memaparkan mengenai hasil terkait proses pengembangan *Reelsbrary* yang telah dilakukan dengan menggunakan pedoman berdasarkan langkah-langkah dari metode ADDIE. Evaluasi ini akan memuat tentang bagaimana pengembangan *Reelsbrary* dan juga penerapannya sebagai salah satu media *user education* yang akan dilakukan pada lingkup perpustakaan sekolah.

#### **3.4.4 Mengkomunikasikan Hasil**

Dalam tahapan ini hasil dari uji coba yang telah dilakukan akan disimpulkan dan juga dikomunikasikan dalam bentuk laporan akhir yaitu skripsi dan disinggung saat melakukan sidang skripsi bersama dosen penguji skripsi. Proses ini mengkomunikasikan terkait keseluruhan proses pengembangan *Reelsbrary* mulai dari tahap analisis, proses pengembangan dan produksi konten video, hingga proses evaluasi yang berupa respons pemustaka sebagai *user experience* terhadap produk *Reelsbrary* yang telah dikembangkan dengan informasi yang diperoleh melalui hasil instrumen berupa angket atau kuisisioner yang disebarkan kepada 20 siswa sebagai pemustaka/*user*.

### 3.5 Alur Prosedur Pengembangan



**Gambar 3. 3** Alur Prosedur Pengembangan

### 3.6 Instrumen Penelitian

**Tabel 3. 1** Kisi-Kisi Istrumen Penelitian

No	Regulasi	Aspek	Indikator	No. Soa 1	Responden
1	Pažėraitė & Repovienė (2016)	Elemen konten berkualitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Relevance</i></li> <li>- <i>Informative</i></li> <li>- <i>Reliability</i></li> <li>- <i>Emotions</i></li> <li>- <i>Uniqueness</i></li> <li>- <i>Value</i></li> <li>- <i>Intelligence</i></li> </ul>	1-2 3-4 5-6 8-9 10 11- 12 13- 14	Ahli Konten
2	Kustandi & Sutjipto (2013)	Kriteria dalam penentuan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tujuan</li> <li>- Koherensi</li> <li>- Bentuk tampilan dari media menarik</li> <li>- Media bersifat praktis luwes dan tahan lama</li> <li>- Cakap penggunaan</li> <li>- Pengelompokkan sasaran</li> <li>- Mutu teknis</li> </ul>	1-2 3 4 5-6 7 8 9	Ahli Media
3	Rahayuningsi	Kebergunaan	- Keterjangkauan	1-2	<i>User</i>



h (2007)	n user education (pendidikan pengguna)	- Efisiensi	3-4	(Pemustaka )
		- Relevansi	5	
		- Ketersediaan informasi	6	
		- Orientasi koleksi	7-8	
		- Bimbingan pengguna	9- 11	
		- Pengembangan minat baca	12	

### 3.7 Instrumen dan Uji Coba Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini akan memanfaatkan penyebaran angket atau kuisioner kepada responden terkait dengan produk yang telah dirancang. Melalui angket penilaian tersebut peneliti dapat menguji kelayakan *Reelsbrary* sekaligus mengetahui kekurangan dan juga kelebihan pada produk *Reelsbrary* yang telah dirancang dan dikembangkan sebagai bahan evaluasi. Angket penilaian akan memuat beberapa butir pertanyaan yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang dibuat dengan mengadaptasi teori dari para ahli dan kemudian dikemas menjadi sebuah instrumen penilaian yang utuh.

Pada tahapan sebelumnya peneliti telah mengelompokkan kisi-kisi ke dalam beberapa jenis yang diantaranya ditinjau melalui penilaian para ahli. Pada proses penyusunan, angket dikembangkan lalu kemudian digunakan untuk proses *Expert Judgement* yang dilakukan oleh beberapa ahli dan juga pemustaka sebagai *user*. Berikut merupakan angket penelitian yang akan digunakan unruk menghimpun data pada penelitian ini:

**Tabel 3. 2** Instrumen Penilaian Konten Berkualitas

Sumber: Pažeraitė &amp; Repovienė (2016)

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Relevance</b>					
1	Konten <i>Reelsbrary</i> relevan dengan tujuan <i>user education</i> di perpustakaan				
2	Konten <i>Reelsbrary</i> relevan untuk memenuhi kebutuhan informasi pemustaka				
<b>Informative</b>					
3	Konten <i>Reelsbrary</i> memuat informasi terkait <i>user education</i> di perpustakaan				
4	Konten <i>Reelsbrary</i> menyampaikan informasi yang dapat dengan mudah untuk dipahami				
<b>Reliability</b>					
5	Konten <i>Reelsbrary</i> dapat diandalkan sebagai media <i>user education</i> di perpustakaan				
6	Konten <i>Reelsbrary</i> memiliki konsistensi yang baik				
<b>Emotions</b>					
8	Konten <i>Reelsbrary</i> dapat menjadi hiburan bagi pemustaka sekaligus mempelajari <i>user education</i>				
9	Konten <i>Reelsbrary</i> dapat memotivasi pemustaka dalam mengenal dan memanfaatkan layanan perpustakaan				
<b>Uniqueness</b>					
10	Konten <i>Reelsbrary</i> memiliki ciri khas atau daya tarik tersendiri				
<b>Value</b>					
11	Konten <i>Reelsbrary</i> dibuat sesuai dengan nilai fungsionalnya				
12	Konten <i>Reelsbrary</i> dibuat sesuai dengan nilai emosionalnya				
<b>Intellegence</b>					
13	Konten <i>Reelsbrary</i> dapat ditemukan dengan mengakses laman akun <i>Instagram</i> @smapas2.library				
14	Konten <i>Reelsbrary</i> dapat ditemukan melalui pencarian dengan fitur <i>hashtag</i> tanpa mengakses laman akun <i>Instagram</i> @smapas2.library				

Shahnaz Farah Diba, 2023

PENGEMBANGAN REELSRARY SEBAGAI MEDIA USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN

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

Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Kriteria Pemilihan Media

*Diadaptasi dari Teori Kustandi (2013)*

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Tujuan</b>					
1	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang sesuai untuk tujuan <i>user education</i> di perpustakaan				
2	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang inovatif				
<b>Koherensi</b>					
3	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang sesuai dengan materi <i>user education</i> di perpustakaan				
<b>Atraktifitas</b>					
4	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang menarik untuk melakukan <i>user education</i> di perpustakaan				
<b>Efisiensi</b>					
5	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang bersifat praktis untuk melakukan <i>user education</i> di perpustakaan				
6	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang bersifat ekonomis untuk melakukan <i>user education</i> di perpustakaan				
<b>Aksesabilitas</b>					
7	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang ramah akses baik bagi pustakawan ataupun pengguna perpustakaan (pemustaka)				
<b>Sasaran</b>					
8	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang tepat untuk menjangkau sasarannya dalam melakukan <i>user education</i> di perpustakaan				
<b>Mutu Teknis</b>					
9	<i>Reelsbrary</i> menggunakan media yang berdaya guna untuk melakukan <i>user education</i> di perpustakaan				

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Kebergunaan Pendidikan Pengguna (user education)

Shahnaz Farah Diba, 2023

PENGEMBANGAN REELSBRARY SEBAGAI MEDIA USER EDUCATION DI PERPUSTAKAAN

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

Diadaptasi dari Teori Rahayuningsih (2007)

No	Indikator	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>Keterjangkauan</b>					
1	Saya dapat menjangkau konten <i>Reelsbrary</i> yang terdapat pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
2	Saya dapat menjangkau perpustakaan tanpa terhalangi jarak dengan mengakses konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
<b>Efisiensi</b>					
3	Saya tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk mengakses konten <i>Reelsbrary</i> yang terdapat pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
4	Saya dapat mengakses konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i> dimanapun dan kapanpun				
<b>Relevansi</b>					
5	Saya dapat menemukan informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan saya setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
<b>Ketersediaan Informasi</b>					
6	Saya dapat mengetahui informasi apa saja yang bisa saya peroleh di perpustakaan setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
<b>Orientasi Koleksi</b>					
7	Saya dapat memahami jenis-jenis koleksi dan cirinya setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
8	Saya dapat menganalisis jenis koleksi yang sesuai dengan kebutuhan saya setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman akun <i>Instagram @smapas2.library</i>				
<b>Bimbingan Pengguna</b>					
9	Saya dapat mengetahui profil perpustakaan setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman <i>Instagram @smapas2.library</i>				
10	Saya dapat mengetahui layanan yang tersedia				

	di perpustakaan setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman Instagram @smapas2.library				
11	Saya dapat memahami penggunaan layanan di perpustakaan setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman Instagram @smapas2.library				
<b>Pengembangan Minat Baca</b>					
12	Saya jadi tertarik untuk mengunjungi perpustakaan dan membaca buku setelah melihat konten <i>Reelsbrary</i> pada laman <i>Instagram</i> @smapas2.library				

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data secara deskriptif. Menurut Sugiyono (2014 hlm. 167) Statistik deskriptif merupakan suatu model statistika yang ditujukan untuk menganalisis data melalui pendeskripsian ataupun penggambaran data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk menarik kesimpulan yang menggeneralisasi. Statistika deskriptif sifatnya hanya meninjau paradigma secara umum berdasarkan data yang telah diperoleh, data tersebut kemudian dikaji sehingga menghasilkan uraian terkait dengan karakteristik dari masing-masing variabel. Data yang diperoleh melalui angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala *likert*. Berikut merupakan tabel kriteria penilaian menurut Morisson (2012, hlm. 88)

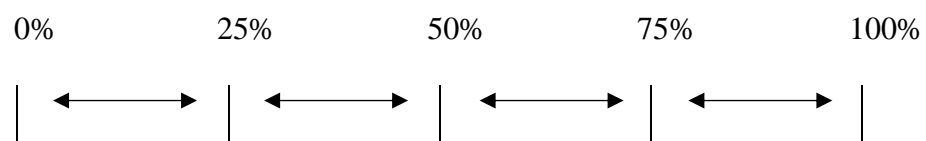
**Tabel 3. 5** Kriteria Penilaian

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menghitung hasil dari analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini peneliti akan membandingkan frekuensi hasil perolehan dengan frekuensi yang diharapkan. Adapun perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus persamaan sebagai berikut:

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

Hasil data yang telah diperoleh kemudian disesuaikan dengan kategori skala *likert*:



**Gambar 3. 4** Kategori Skala Pengukuran

*Likert Scale*

Sugiyono (2015, hlm.137)

Berdasarkan kategori skala pengukuran yang telah dikonversikan dalam bentuk persentase, skala yang diperoleh kemudian dikelompokkan pada skala persentase sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Skala Presentase Penilaian

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	76%-100%
Setuju	51%-75%
Tidak Setuju	26-50%
<b>Sangat Tidak Setuju</b>	<b>0-25%</b>