

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keberadaan perpustakaan di era informasi saat ini mempunyai peran yang sangat penting dalam mendukung kegiatan pendidikan dan sebagai salah satu alat penunjang kegiatan pembelajaran. Perpustakaan merupakan pusat dan sumber belajar serta sarana pembelajaran yang mempunyai tugas pokok dalam penyediaan, pengelolaan dan pelayanan informasi bagi pengguna di lingkungan perpustakaan. Kebutuhan informasi setiap orang berbeda-beda dan jenis bahan pustaka yang beragam menyebabkan perpustakaan memiliki beberapa jenis. Salah satu jenis perpustakaan yang ada yaitu perpustakaan sekolah.

Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah, dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan utama membantu sekolah untuk mencapai tujuan khusus sekolah dan tujuan pendidikan pada umumnya (Sulistyo-Basuki, 1993: hal. 50). Keberadaan perpustakaan sekolah bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat di lingkungan sekolah yang bersangkutan, khususnya guru dan murid. Perpustakaan berperan sebagai media dan sarana untuk menunjang kegiatan PBM (Proses Belajar Mengajar) di tingkat sekolah. Oleh karena itu, perpustakaan merupakan komponen utama pendidikan di sekolah.

Salah satu perpustakaan sekolah yang ada di Payakumbuh adalah perpustakaan MAN 1 Payakumbuh. Ketika penulis sedang melaksanakan praktek kerja lapangan di perpustakaan MAN 1 Payakumbuh, perpustakaanannya masih

menggunakan sistem manual dan penyusunan koleksinya tidak sesuai dengan nomor klasifikasi. Setelah penulis melaksanakan praktek kerja lapangan selama 54 hari di perpustakaan MAN 1 Payakumbuh pada tanggal 8 Januari – 2 Maret 2018, penulis membuat automasi yang dikenal dengan OPAC (*Online Public Acces Catalog*) untuk perpustakaan guna penyusunan koleksi sesuai dengan nomor klasifikasi. Terjadinya perubahan dari sistem manual menjadi sistem terautomasi menyebabkan pemustaka mengalami kesulitan dalam menggunakannya sebagai alat telusur serta mengakses informasi koleksi dan temu kembali koleksi.

Dari hasil observasi di perpustakaan MAN 1 Payakumbuh penulis menemukan pemustaka belum memahami dan terampil dalam menggunakan alat telusur koleksi OPAC sebagai alat telusur. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan Laporan Praktik Kerja Lapangan di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh yang ditulis oleh Reska Sari (2018, hal. 51) yang menyebutkan bahwa pengunjung perpustakaan belum mengetahui prosedur pemanfaatan perpustakaan, terutama sejak Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh menerapkan sistem automasi. Dari hasil wawancara penulis dengan 5 siswa MAN 1 Payakumbuh pada tanggal 21 Mei 2018 menyatakan bahwa siswa-siswa tersebut tidak mengetahui cara penggunaan fasilitas alat telusur koleksi melalui OPAC sebagai media temu kembali koleksi di perpustakaan.

Berdasarkan kondisi tersebut sudah selayaknya pihak madrasah khususnya perpustakaan memberikan pendidikan untuk pemustaka. Pendidikan Pemustaka atau bimbingan pemustaka merupakan salah satu layanan yang ada di

perpustakaan. Pendidikan pemustaka merupakan suatu pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan perpustakaan secara maksimal. Pemustaka diberi bimbingan untuk dapat mengetahui dan bisa memanfaatkan fasilitas perpustakaan, jenis layanan, dan segala sesuatu yang ada di perpustakaan. Dengan pendidikan pemustaka, diharapkan pemustaka dapat memanfaatkan perpustakaan secara efektif dan efisien. Kegiatan pendidikan pemustaka bisa dilakukan ketika awal tahun ajaran baru masuk pada kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS) untuk siswa baru, sedangkan untuk siswa lama, guru, dan karyawan bisa dilakukan pada kegiatan lainnya. Pentingnya kegiatan pendidikan pemustaka ini diadakan berguna akan berdampak pada kesiapan pemustaka dalam menelusuri semua informasi yang ada di perpustakaan terutama tentang koleksi yang menunjang terhadap proses pembelajaran.

Kegiatan pendidikan pemustaka yang dilaksanakan setiap awal tahun ajaran baru bisa memanfaatkan sarana media audiovisual seperti video. Video merupakan salah satu bagian dari pembelajaran multimedia yang memberikan beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Multimedia yang menggunakan berbagai macam media seperti gambar, video, suara, teks, dan lain sebagainya membuat orang yang melihat tidak hanya belajar dari satu media saja. Sebagian orang ada yang menyerap informasi dengan mengandalkan indera pendengaran dan ada juga yang mengandalkan indera penglihatan. Pengajaran dengan menggunakan multimedia juga lebih menarik perhatian, selain itu, pengajaran akan lebih efektif jika materi yang disampaikan dapat disampaikan secara realistik ( Sanjaya, W., 2012, hal. 222-223).

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud membuat sarana sumber informasi tentang pemanfaatan perpustakaan. Sarana sumber informasi tersebut berupa video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana rancangan video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh, yang berguna untuk membimbing pemustaka dalam memanfaatkan perpustakaan secara maksimal.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk akan dibuat dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif. Pemustaka dapat menentukan sendiri bagian materi yang ingin ditayangkannya tanpa harus melihat dari awal hingga akhir. Produk terdiri dari unsur gambar, animasi, teks, suara, dan instrumen musik. Video tersedia dalam bentuk *softcopy* yang disimpan di dalam CD/DVD atau *flashdisk*, dan dapat juga dapat diakses melalui *youtube*.

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Produk yang akan dihasilkan adalah berupa video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh. Pengembangan produk dilakukan agar perpustakaan MAN 1 Payakumbuh dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh

pemustaka. Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh belum pernah melaksanakan kegiatan pendidikan pemustaka, karena Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh baru menerapkan sistem automasi pada tanggal 17 Februari 2018.

## **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran tugas akhir ini, berikut penjelasan istilah yang terdapat di dalam judul tugas akhir antara lain.

**Video** : Menurut KBBI, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran.

**Pendidikan Pemustaka** : Menurut Sutarno NS dalam tanggung jawab perpustakaan (2005) pendidikan pemustaka merupakan suatu proses dimana pemustaka perpustakaan diberikan bimbingan untuk memahami sistem layanan, sumber-sumber informasi, fasilitas, sistem dan kebijakan perpustakaan.

**Perpustakaan Sekolah** : Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah, dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan

utama membantu sekolah untuk mencapai tujuan khusus sekolah dan tujuan pendidikan pada umumnya (Sulistyo-Basuki, 1993: hal. 50).

MAN 1 Payakumbuh : MAN 1 Payakumbuh pada mulanya berasal dari lembaga pendidikan di bawah koordinasi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Imam Bonjol Padang. Sekolah Persiapan IAIN pada mulanya menempati gedung bekas sekolah Cina yaitu *Kong Hu Chu* yang terletak di Payakumbuh. Sekolah Persiapan IAIN dilebur menjadi Madrasah Aliyah Negeri 1 pada tahun 1978. MAN 1 Payakumbuh berada di jalan Rasyid Thaher No.56, Payakumbuh. MAN 1 Payakumbuh memiliki 3 jurusan yaitu jurusan MIA, IS, dan IPK.

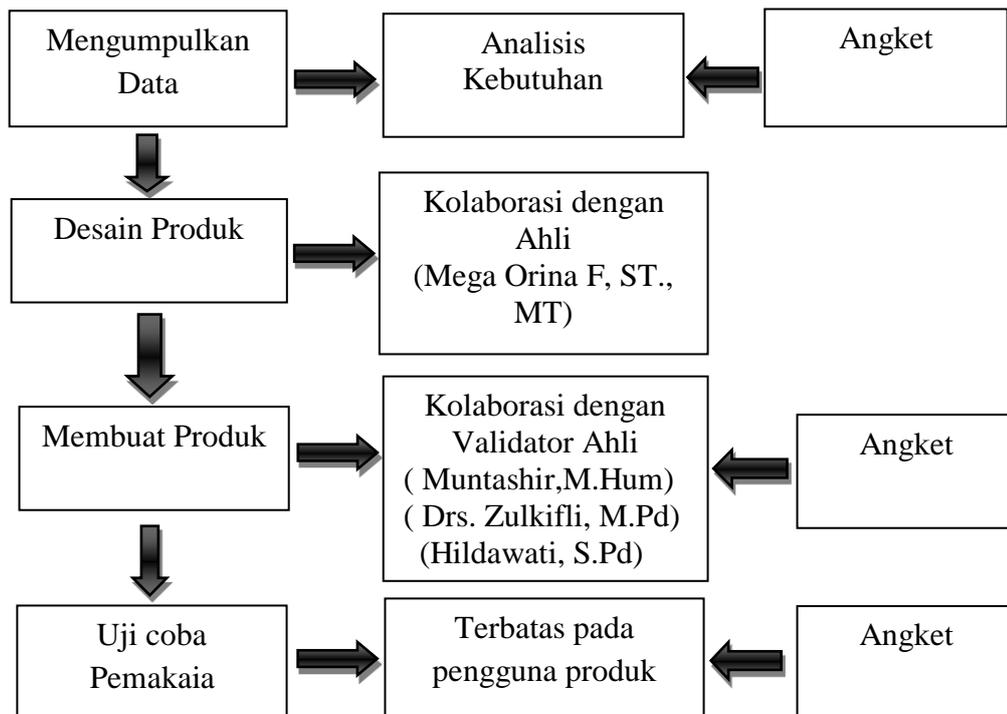
## **G. Metode Pengembangan**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat atau mengadakan percobaan untuk sebuah produk informasi (Sopiah, 2010), yang hasilnya dalam bentuk format video, siap diuji cobakan kepada pengguna perpustakaan. Jadi, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk yaitu Rancangan Video Pendidikan Pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

## 2. Prosedur Pengembangan

Bagian ini terdiri dari beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang akan dilalui. Secara garis besar tahapan ini terdiri dari 4 langkah yaitu analisis kebutuhan, rancangan produk, pengembangan produk, dan evaluasi/Pengujian Produk.



### a. Analisis Kebutuhan

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dan penyebaran angket. Angket diberikan kepada pemustaka Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh sebanyak 15 orang yaitu 10 angket untuk siswa, 3 angket untuk guru, 1 angket untuk karyawan, dan 1 angket untuk pustakawan MAN 1 Payakumbuh. Aspek-Aspek yang terdapat di dalam angket seperti media pendidikan pemustaka yang disukai, apakah dalam bentuk format tercetak atau dalam bentuk audio visual serta unsur-unsur yang terdapat di masing-masing

media tersebut. Data yang diperoleh lalu diolah dengan mengelompokkan setiap kebutuhan dari pengguna dan dianalisis dengan menentukan kebutuhan yang paling dibutuhkan oleh pemustaka.

#### **b. Rancangan Model (Produk)**

Rancangan produk pada penelitian ini yaitu sebuah video pendidikan pemustaka yang berisi materi-materi tentang gedung, fasilitas, jenis layanan, cara penelusuran koleksi dan kebijakan yang berlaku di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh. Video akan dibuat dalam bentuk format MP4. Dalam pembuatan rancangan produk ini akan berkolaborasi dengan Pembimbing 1 yaitu ibu Mega Orina F, ST., MT. Adapun strategi dalam merancang produk ini yaitu:

- 1) Mengumpulkan semua data tentang materi video pendidikan pemustaka.
- 2) Membuat rancangan video .

Pada tahap ini akan dibuat sebuah *storyboard* yang berisi materi-materi yang akan disampaikan di dalam video tersebut.

#### **c. Pembuatan dan Pengembangan Model Produk**

Produk yang akan dihasilkan dalam bentuk format video yang menyajikan tentang pemanfaatan perpustakaan dan disertai dengan unsur gambar, suara, teks, musik, dan unsur-unsur lainnya. Video ini memuat materi pendidikan pemustaka seperti gambaran umum perpustakaan, jenis layanan, cara penelusuran informasi koleksi, sistem dan kebijakan yang berlaku di perpustakaan dan lain sebagainya.

Dalam pengembangan produk akan berkolaborasi dengan validator ahli yaitu bapak Muntashir, S.Sos., M.Hum dan Bapak Drs. Zulkifli, M.Pd yang merupakan dosen Ilmu Perpustakaan di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang. Kemudian dengan ibu Hildawati, S.Pd, sebagai kepala perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

#### **d. Evaluasi dan Pengujian Model (Produk)**

Pada bagian tahap ini produk video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh yang telah selesai akan di uji coba. Angket Penelitian uji coba produk akan disebar kepada calon pengguna perpustakaan MAN 1 Payakumbuh untuk mengetahui keefektifan produk dan kepuasan pengguna terhadap produk.

##### **1) Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk ini berupa angket penelitian yang nantinya akan disebar kepada calon pengguna. Adapun aspek-aspek yang tersaji di dalam angket antara lain yaitu saya tertarik dengan video yang ditampilkan, susunan penyajian informasi dalam video sudah terstruktur, suara yang ada di video terdengar jelas dan video ini dapat membantu saya dalam menggunakan fasilitas yang tersedia di perpustakaan.

##### **2). Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu sebanyak 10 orang siswa, 3 orang guru, 1 orang karyawan, dan 1 orang pustakawan dari MAN 1 Payakumbuh. Penetapan subjek uji coba di perpustakaan MAN 1 Payakumbuh karena produk ini akan dimanfaatkan oleh pemustakanya.

### **3. Jenis Data**

#### **a. Data Primer**

Data mentah dapat diperoleh langsung dari hasil observasi di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh dan angket disebar kepada calon pengguna. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung mengenai Video Pendidikan Pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder yang dapat digunakan dalam penelitian ini antara lain buku, tugas akhir, jurnal, dan internet, dan sumber lain yang berhubungan dengan topik yang dibahas yaitu Video Pendidikan Pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

### **4. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah orang-orang yang memberikan informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang memberikan informasi adalah pemustaka MAN 1 Payakumbuh itu sendiri yaitu siswa, guru, karyawan, dan pustakawan MAN 1 Payakumbuh.

### **5. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa angket penelitian yang berisi pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden untuk diberi penilaian menurut pendapat mereka. Pada angket penelitian ini terdapat 10

item kebutuhan, adapun pernyataan-pernyataan yang tersaji dalam angket penelitian antara lain yaitu media yang digunakan dalam bentuk format tercetak atau dalam bentuk format video, video tersebut terdiri dari unsur teks, unsur animasi, unsur suara, dan video tersedia di *youtobe*. Pada angket penelitian terdapat 3 tingkat kebutuhan yaitu butuh, kurang butuh, dan tidak butuh. Angket penelitian berfungsi untuk melihat tingkat keberhasilan suatu produk.

## **6. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diambil dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket penelitian. Hasil Observasi dibuat berbentuk tabel-tabel yang berisi hasil pengamatan di lapangan. Wawancara dapat berupa kegiatan tanya jawab antara penulis dengan pemustaka, sedangkan angket penelitian berisi pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden untuk diberi penilaian menurut pendapat mereka.

## **7. Teknik Analisis Data**

Teknis analisis data yang penulis lakukan dalam pembuatan Video Pendidikan Pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh adalah:

- a. Mengumpulkan semua data tentang materi-materi pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh.

- b. Mengevaluasi produk video pendidikan pemustaka di Perpustakaan MAN 1 Payakumbuh yang telah di uji coba, kemudian dilakukan perbaikan terhadap produk, sehingga produk ini dapat digunakan.