

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan merupakan sebagai lembaga pendidikan bagi masyarakat umum baik itu di perguruan tinggi dan sekolah-sekolah dengan menyediakan berbagai macam informasi ilmu pengetahuan, budaya dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan oleh masyarakat luas.

Penyelenggaraan pelayanan perpustakaan di Indonesia hendaklah diberikan sesuai dengan dinamika perkembangan informasi dan teknologi yang berkembang di dunia. Sehingga iklim yang tercipta tidak memberikan *image* bagi kelompok pustakawan yang selalu dianggap ketinggalan perkembangan informasi dan teknologi. Mengingat pertanyaan yang hadir pada ruang publik yang memang disediakan sebagai bagian dari kegiatan layanan, yaitu memberikan kebebasan kepada pengguna yang ingin mendapatkan informasi dalam bentuk keilmuan dan pengetahuan secara detail dan beragam.

Maka penyediaan program layanan penelusuran informasi cepat dan tepat akan meningkatkan peran pustakawan dalam keikutsertaannya terlibat mencedaskan kehidupan bangsa. Disamping itu dengan penguasaan informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang diinginkannya, diharapkan dapat membantu masyarakat pengguna, mampu mengambil keputusan untuk melakukan tindakan atau membuat pilihan hidup sesuai bidang yang di sukai dan diyakininya. Sehingga hasilnya akan memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat pada umumnya.

Kemas ulang informasi merupakan upaya untuk menarik untuk pengguna dalam menemukan dan menggunakan informasi, dan layanan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara spesifik. Jenis kemas ulang informasi sangat beragam salah satunya dengan *pathfinder*. *Pathfinder* suatu jalan kecil/jalan pintas untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkannya.

Jurusan D3 Ilmu Perpustakaan merupakan jurusan umum yang ada di Fakultas Adab dan Humaniora. Pada proses perkuliahan berlangsung, mata kuliah yang diberikan banyak menggunakan buku atau informasi yang bersumber dari buku ber subjek Perpustakaan. Hal ini membuat para mahasiswa merasa kesulitan ketika ingin mencari buku di perpustakaan dalam waktu yang cepat.

Maka dari itu, penting sekali alat temu kembali informasi diberikan untuk memudahkan dalam membantu temu kembali informasi. Hal ini diketahui oleh hasil wawancara dengan kepala Perpustakaan UIN IB Padang yaitu Ibu Zulfitri mengatakan bahwasanya “dengan banyaknya mahasiswa D3 Ilmu Perpustakaan yang kuliah disini, tentu harus ada alat telusur bagi mereka tentang ilmu perpustakaan dan mereka juga membutuhkan alat temu kembali informasi yang bisa mempermudah mereka dalam mencari informasi yang mereka butuhkan”.

Hal ini juga diketahui oleh hasil wawancara dengan mahasiswa/wi Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yaitu, Risna Oktavia Mahasiswi D3 Ilmu Perpustakaan mengatakan “dalam mencari informasi yang dibutuhkan tidak sesuai yang ada di OPAC dengan yang di rak”, menurut Yolán Fernando

mahasiswa Sejarah Peradaban Islam konsentrasi IIP mengatakan “alat untuk menemukan informasi yang kita butuhkan masih kurang, jadi kalau dapat alat telusur informasi ditambah supaya memudahkan pemustaka dalam mencari informasi”. Dari hasil wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa perlu menerbitkan suatu produk untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan berupa *Pathfinder*.

Bibliografi adalah daftar pustaka yang mencakup isi dan deskripsi sebuah buku, hal tersebut meliputi, judul, pengarang, edisi, cetakan, kota penerbit, nama penerbit, tahun terbit, dan jumlah halaman.

Jadi, *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan merupakan bagian dari bibliografi yang berisi tentang subjek Ilmu Perpustakaan dengan tujuan memudahkan pemustaka menemukan informasi yang dibutuhkan. Isinya adalah untuk mengemas informasi buku, berupa 8 daerah yaitu judul, penulis/penanggung jawab, ed/cet., penerbit, tempat terbit, tahun terbit, deskripsi fisik, ISBN, dan informasi tambahan lokasi, lantai, dan rak.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk berupa alat telusur yaitu *Parthfinder* Ilmu Perpustakaan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Imam Bonjl Padang, yang akan memudahkan Mahasiswa/wi dalam menelusuri Informasi secara cepat dan tepat yang berkaitan dengan Ilmu Perpustakaan.

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang dulunya bernama masih Institut Agama Islam Negeri (IAIN) yang terletak di Jln. Muh. Yunus, Lubuk Lintah, kec. Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat. Kampus UIN terdiri dari 6 Fakultas, yaitu Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Dakwah, Fakultas Ushuluddin, Fakultas Syariah, Fakultas Febi, dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Fakultas Adab dan Humaniora merupakan salah satu Fakultas yang ada di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, terdiri dari tiga jurusan yaitu jurusan Sejarah Peradaban Islam, Bahasa dan Sastra Arab, dan D3 Ilmu Perpustakaan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah bagaimana pembuatan *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang untuk mahasiswa/wi D3 Ilmu Perpustakaan?

Batasan masalah berdasarkan rumusan masalah, adalah pembuatan *Parthfinder* Ilmu Perpustakaan di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang valid, efektif dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk *Parthfinder* Ilmu Perpustakaan di Perpustakaan Pusat Universitas

Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Parthfinder ini bertujuan untuk mempermudah pemustaka dalam menemukan informasi tentang Ilmu Perpustakaan.

D. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Spesifik produk yang diharapkan merupakan berbentuk tercetak. *Pathfinder* ini memuat beberapa informasi yang berisi tentang judul buku, penulis/penanggung jawab, edisi/cetakan, penerbit, tempat terbit, tahun terbit, deskripsi fisik, ISBN, lokasi, lantai/rak, dan penjelasan tentang buku yang disusun secara sistematis dalam bentuk buku yang berukuran B5 dengan gaya tulisan *cambria* dengan ukuran tulisan 12. Rancangan produk ini juga diisi dengan gambar yang berwarna pada bagian cover, dan bagian punggung pada buku dibuat dalam bentuk spiral agar bisa dipahami dan dimengerti.

E. Pentingnya Pengembangan

Tujuan pengembangan produk ini dilakukan untuk mengumpulkan semua sumber daya yang paling berguna, relevan, dan dapat diandalkan pada berbagai topik yang berhubungan dengan mata kuliah Ilmu Perpustakaan. *Pathfinder* ini akan memudahkan pemustaka dalam mencari berbagai sumber informasi yang dibutuhkan untuk proses perkuliahan yang sedang dijalani. Jika tidak ada *Pathfinder* ini maka pemustaka akan lambat ataupun sulit untuk menemukan informasi bahan bacaan yang dibutuhkan.

F. Defenisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap pembaca dalam memahami judul penelitian ini, maka dapat dijelaskan istilah-istilah yang dianggap penting sebagai berikut.

1. Kemas ulang informasi yaitu rekaman fisik, pengaturan, dan penyajian informasi pada media tertentu dan dalam bentuk yang diberikan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan produk informasi.(Dongardive, 2013).
2. *Pathfinder* yaitu bibliografi dibuat untuk membantu memulai penelitian di topik tertentu atau area subyek. Pathfinder juga disebut panduan sebagai subjek, panduan topik, panduan penelitian, portal informasi, daftar sumber daya atau panduan belajar.(Dunsmore, 2002).
3. Ilmu Perpustakaan adalah suatu pengetahuan yang ada hubungannya dengan penyelenggaraan suatu Perpustakaan untuk mencapai tujuannya, misalnya mengenai cara pengadaan buku, pengolahan bahan pustaka, pelayanan perpustakaan, jenis-jenis perpustakaan, fungsi dan tujuan dari masing-masing perpustakaan dan lain-lain.(Zurni Zahara, 2004: 1).

G. Metode Pengembangan

1. Jenis Penelitian

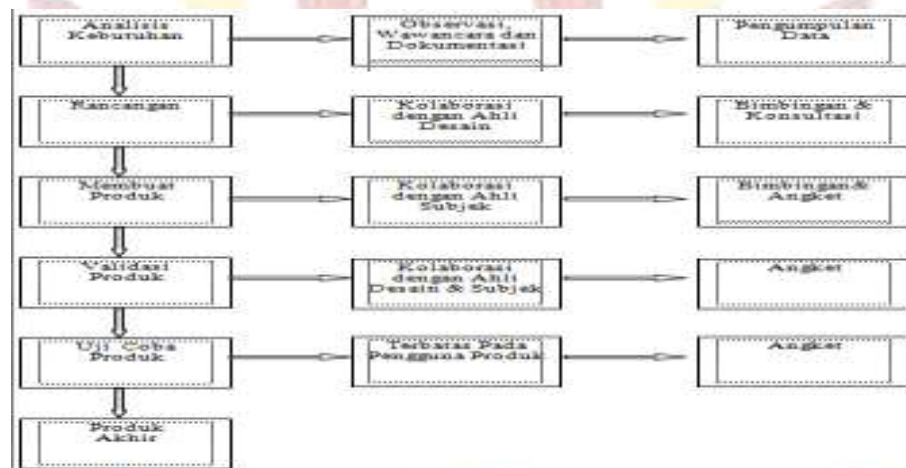
Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.(Sugyono, 2013).

Jadi, dalam penelitian pengembangan ini dibuat bentuk produk yaitu *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

2. Prosedur Penelitian/Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Sumber: Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Diploma Tiga (D3) Ilmu Perpustakaan (Revisi Februari)

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahapan dalam melakukan pengembangan produk buku *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan. Tahapan-tahapan dalam penelitian/pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Menurut Sugiyono (2013) mengungkapkan bahwa proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang mudah dipahami. Produk yang

akan dibuat yaitu *Parthfinder* Ilmu Perpustakaan dalam bentuk buku. Dalam proses pembuatan produk ini, diperoleh data dengan mendatangi kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Setelah data diperoleh, akan dilakukan pengolahan dengan cara mengumpulkan koleksi Ilmu Perpustakaan yang akan dibuatkan buku *Parthfinder* dengan menggunakan Microsoft Word. Setelah itu data dianalisis dengan cara verifikasi kembali data tersebut. Untuk itu, akan dibuatkan *Parthfinder* jurusan Ilmu Perpustakaan dalam bentuk buku sebagai media informasi.

b. Observasi, Wawancara dan Dokumentasi

Sebelum penulis wawancara dengan kepala perpustakaan terlebih dahulu observasi dan mengambil dokumentasi untuk pendukung informasinya. Dengan mewawancarai kepala perpustakaan pada tanggal 27 juli 2018 dan 2 orang mahasiswa/wi Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang pada tanggal 30 juli 2018.

c. Pengumpulan Data

Desain produk adalah suatu bidang keahlian desain yang mempelajari dan merencanakan benda pakai yang di produksikan dan dapat digunakan.(Arikunto,2006). Setelah informasi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi

masalah tersebut. Disini diperlukan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

d. Rancangan Model (Produk)/ Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Rancangan model (produk) ini, akan berkolaborasi dengan ahli/validator yang dibutuhkan yaitu ibu Fadhila Nurul Husna Zalmi, M. Hum. Salah seorang Dosen Ilmu Perpustakaan di Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, yang dapat membantu dalam mendiskusikan isi atau informasi penting dalam pembuatan produk *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan. Kemudian mendiskusikan tata cara dan aturan pembuatan produk *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan.

Rancangan model (produk) yang nantinya dibuat dalam bentuk spiral dengan ukuran B5 dengan jenis tulisan *campria* dengan ukuran 12. Produk ini akan dicetak dengan kertas ukuran B5. Strategi yang akan penulis lakukan dalam merancang produk *Pathfinder* Ilmu Perpustakaan Pembuatan atau Pengembangan Model (Produk) sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan semua data koleksi buku tentang Ilmu Perpustakaan.
- 2) Kemudian melakukan rancangan *Pathfinder*, dimana dalam pembuatan atau pengembangan model (produk) penulis akan membuat unsur unsur apa saja yang akan

digunakan dalam pembuatan sebuah *Pathfinder*, supaya *Pathfinder* ini dapat digunakan oleh pemustaka dengan mudah.

3) Menyusun *Pathfinder* dilakukan berdasarkan subjek tentang Ilmu Perpustakaan. Sehingga dapat digunakan oleh pemustaka atau pengguna informasi dengan mudah.

e. Validasi Produk

Validasi produk/desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk bisa diterapkan. Dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

f. Validasi Produk/ Perbaikan Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

g. Revisi Desain/Produk

Pengujian efektivitas metode mengajar baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar baru ternyata yang lebih efektif dari metode lama.

h. Pembuatan atau Pengembangan Model (Produk)

Produk yang telah dihasilkan akan tersusun berdasarkan subjek tentang Ilmu Perpustakaan yang didalam produk tersebut tersebut terdapat judul, penulis/penanggung jawab, edisi/cetakan, penerbit, tempat terbit, tahun terbit, deskripsi fisik,ISBN, Call number, lokasi, lantai/rak, dan dan penjelasan buku.

i. Evaluasi atau Pengujian Model (Produk)

Tahapan berikutnya yaitu evaluasi pengujian model produk. Pada tahapan ini, produk yang telah dijadikan diuji. Apakah produk tersebut sudah bisa dibutuhkan, untuk menentukan praktikalitas dan efektivitas produk tersebut. Maka akan dibuat daftar pernyataan untuk menilai produk yang dihasilkan.

a) Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahapanya itu uji coba kelompok kecil 5 orang mahasiswa D3 Ilmu Perpustakaan, yaitu Annisa Fadilla, Egi Nora Fitri, Risna Oktavia, Resti Juliani, dan Refi Selfiani. Sedangkan lapangan 10 orang mahasiswa Sejarah Peradaban Islam, yaitu Yoga Zia AlFaraq Syafri, Aprilia Ningsih, Lidia Maijar, Winda Zulma Oktafia, Cintia Andriani, Fitri Darola, Viona Yoseka Putri, Maysi Fauji Lara, Yolana Fernando, dan Rafiqatul Fikri. Setelah kedua tahapan uji coba itu selesai

kemudian penulis melakukan evaluasi terhadap produk (*Parthfinder*) yang dibuat tersebut sehingga data yang dibutuhkan untuk memperbaiki produk ini dapat diperoleh dengan lengkap.

b) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- i. Mahasiswa jurusan Ilmu Perpustakaan 5 orang yaitu Annisa Fadilla, Egi Nora Fitri, Risna Oktavia, Resti Juliani, dan Refi Selfiani.
- ii. Mahasiswa jurusan Sejarah Peradaban Islam 10 orang yaitu Yoga Zia AlFaraq Syafri, Aprilia Ningsih, Lidia Maijar, Winda Zulma Oktafia, Cintia Andriani, Fitri Darola, Viona Yoseka Putri, Maysi Fauji Lara, Yolanda Fernando, dan Rafiqatul Fikri.

3. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017). Data secara langsung dengan mewawancarai kepala perpustakaan pada tanggal 27 juli 2018 dan 2 orang mahasiswa/wi Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang pada tanggal 30 juli 2018 dan melalui observasi yang dilakukan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2017). Data juga diperoleh dari literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yaitu jumlah data mahasiswa/wi Fakultas Adab dan Humaniora dari tahun 2014, 2015, 2016, dan 2017.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa daftar angket yang berfungsi untuk melihat tingkat keberhasilan suatu produk. Adapun langkah-langkah dalam menyusun daftar angket sebagai berikut: menyusun beberapa pertanyaan untuk angket, memvalidasi daftar angket kepada dosen pembimbing dan validator.

Angket yang dibuat ini akan disebarakan kepada validator dan subjek uji coba sehingga data yang dibutuhkan untuk memperbaiki produk ini diperoleh secara lengkap, yang mana hasil angket tersebut dicatat, guna untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang dicobakan.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam pembuatan produk *Parthfinder* Ilmu Perpustakaan adalah:

- a) Skor hitung : Nilai maksimal x 100 (Nilai)
- b) Jumlah Responden x Jumlah poin Pilihan (Maxsimal)
- c) Jumlah nilai : Jumlah penilaian (Rata-rata)

Contoh: a. $62 : 75 \times 100 = \dots$ b. $15 \times 5 = \dots$ c. $532 : 6 = \dots$