

JURNAL

**PENGEMBANGAN PELAYANAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH
MENGUNAKAN *VISUAL BASIC* 2010**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh :

BAYU FADILLAH

11708 / 2009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PENGEMBANGAN PELAYANAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH MENGUNAKAN *VISUAL BASIC 2010*

Bayu Fadillah

Abstrak

Pelayanan perpustakaan sangat memerlukan peranan komputer. Banyak sekali data buku yang harus diolah agar tidak terjadi kesalahan maupun tumpang tindih data buku tersebut. Apabila perpustakaan tidak memiliki aplikasi perpustakaan maka akan sangat membuat pegawai perpustakaan waktunya akan banyak terbuang untuk mengumpulkan data buku perpustakaan saja. Pengembangan pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* perlu dilakukan agar lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan pustaka. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Produk, 4) Uji Coba, dan 5) Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang validator ahli pustaka yakni 2 orang dosen UNP, dan 2 orang pustakawan FIP UNP. Sampel penelitian adalah pustakawan SMP Negeri 1 Kec. Guguk kab. 50 Kota.

Kata Kunci: Perpustakaan ; Pustakawan ; *Visual Basic 2010*

Pendahuluan

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Oleh karena itu, banyak orang yang menggunakan komputer untuk meningkatkan kreatifitas dalam segala bidang. Dan saat ini komputer berperan sangat penting dalam mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan, meningkatkan efisiensi kerja serta meningkatkan kreatifitas dan aktivitas pegawai dan karyawan sehingga memiliki skill atau kemampuan yang bagus. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perusahaan atau instansi pemerintah yang menggunakan sistem komputerisasi sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan dan menjadikan perusahaan atau instansi pemerintah memiliki kualitas dan kuantitas yang tinggi.

Perkembangan dunia teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) sudah semakin pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Sejalan dengan pesatnya kemampuan teknologi maka semua orang berusaha meningkatkan kreatifitas dan aktivitasnya serta mutu di perusahaan

atau badan usaha miliknya dengan menggunakan alat bantu teknologi komputer. Dengan kecanggihan komputer pada masa sekarang ini semua pekerjaan yang biasa dilakukan secara manual jadi lebih mudah, cepat dan akurat baik dari segi penghematan uang, waktu dan tenaga. Komputer bukan barang mewah atau sesuatu yang langka untuk dimiliki oleh seseorang seperti pada awal kedatangannya, tetapi sudah menjadi suatu keperluan bahkan kebutuhan yang sangat penting terutama bagi perusahaan-perusahaan, rumah sakit, akademik dan lain-lain.

Komputer sangatlah penting sehingga segala sesuatu yang dikerjakan dapat dikoordinir secara terkomputerisasi yang sifatnya jauh dari kesalahan, lebih efisien dan dapat bekerja lebih optimal.

Sebagai contoh sebuah Perpustakaan sangat memerlukan peranan komputer. Mengingat banyak sekali data buku yang harus diolah agar tidak terjadi kesalahan maupun tumpang tindih data buku tersebut (Sulistyo, 1991). Apabila suatu perpustakaan tidak memiliki aplikasi perpustakaan maka akan sangat membuat pegawai perpustakaan waktunya akan banyak terbuang untuk mengumpulkan data buku perpustakaan saja. Belum lagi melayani siswa/siswi yang akan meminjam buku maupun mengembalikan buku.

Sekolah yang merupakan salah satu organisasi yang bergerak dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam bidang pendidikan. Salah satu unsur terpenting dari suatu sekolah adalah adanya fasilitas baca bagi setiap siswa seperti perpustakaan. Perpustakaan dalam melaksanakan proses peminjaman buku masih lambat yang disebabkan karena petugas masih memprosesnya secara manual. Petugas dalam melayani proses peminjaman di perpustakaan masih banyak mengalami kendala, diantaranya adalah pembuatan kartu anggota sebagai tanda bukti anggota. Kartu anggota yang digunakan sebagai tanda bukti anggota memberikan informasi koleksi buku yang dimiliki perpustakaan, proses peminjaman buku oleh anggota dan pembuatan laporan sangatlah sulit diakibatkan kemungkinan terjadinya kesalahan-kesalahan antara lain perhitungan uang kurang akurat dan waktu yang cukup lama dalam pengolahan.

SMP N 1 Kec. Guguak Kab. 50 Kota merupakan salah satu instansi Pemerintah yang menyelenggarakan program pendidikan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Guna menunjang untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. SMP N 1 Kec. Guguak Kab. 50 Kota menyediakan perpustakaan yang saat ini masih diolah oleh

petugas perpustakaan dan pelayanannya masih manual. Untuk itu perlu ditingkatkan pelayanan yang lebih efektif dan efisien menggunakan pelayanan berbasis komputer.

Dalam merancang aplikasi pelayanan perpustakaan pada SMP N 1 Kec. Guguak Kab. 50 Kota penulis menggunakan program bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 2010*, yang didukung pula dengan *Microsoft Office Access 2007* sebagai *database server* dan program *Inno Setup Compiler* untuk membuat file setup program tersebut.

Metode Penelitian

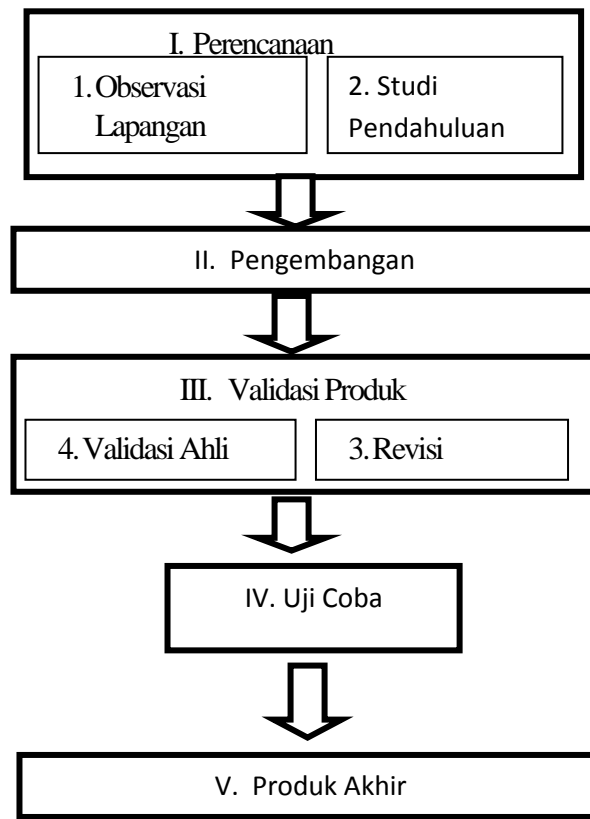
Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan Sugiyono, Nana Syaodih (2011 : 164) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Gay, Mills, dan Airasian (dalam Emzir, 2011 : 263) tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Model dalam penelitian dapat dijadikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (dalam Emzir, 2011 : 270). Borg dan Gall mengemukakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus, yaitu: Penelitian dan pengumpulan informasi, Perencanaan, Pengembangan produk awal produk, Uji lapangan awal, Revisi produk, Uji lapangan utama, Revisi produk operasional, Uji lapangan operasional, Revisi produk akhir, Diseminasi dan implementasi.

Borg dan Gall juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi lima langkah penelitian, yaitu: Perencanaan, Pengembangan produk awal, Validasi produk (validasi dan revisi), Uji coba, Produk.

Secara lebih jelas, prosedur pengembangan produk dapat dilihat pada gambar berikut

ini:



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall

Format penilaian menggunakan skala Likert, dimana skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Riduan, 2012 : 12). Pada skala likert, format penilaian menggunakan respon lima poin, dimana alternatif respon yang diberikan responden adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup bagus/cukup jelas, kurang bagus/kurang jelas, sangat tidak bagus/sangat tidak jelas (Riduan, 2012 : 13).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (*logical validity*). Dalam membuat validitas logis, pembuatan instrument mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, dengan memecah variabel menjadi beberapa indikator, baru kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan, sehingga secara logis akan dicapai validitas instrumen sesuai yang dikehendaki. Validitas kedua adalah validitas empiris (*Empirical Validity*). Menurut Arikunto (2009: 66) validitas empiris adalah validitas yang diperoleh berdasarkan pengalaman dengan cara diujikan. Untuk melihat apakah data yang didapat ketika produk

diujikan valid atau tidak maka akan dihitung nilai dari angket yang telah diisi oleh siswa. Penghitungan dilakukan dengan statistik, dengan tujuan agar dapat dilihat sejauh mana data yang diperoleh apakah valid atau tidak.

Data yang diperoleh setelah melalui uji coba terbagi ke dalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dipaparkan oleh ahli media, ahli pustaka, dan pustakawan (pustakawan ; subjek uji coba), yang kemudian akan dihimpun menjadi satu kesatuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif didapat dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Kemudian, dari data tersebut akan dipaparkan kedalam analisis data kuantitatif deskriptif atau penyajian data melalui tabel, grafik, atau diagram. (Sugiyono, 2011 : 208).

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data mengenai validitas dari validator ahli pustaka dapat di lihat pada tabel 1 dan 2, sedangkan untuk melihat validitas dari validator media dapat dilihat pada tabel 3 dan 4, sedangkan untuk melihat praktikalitas dan persentase (uji coba dapat dilihat pada tabel 5 dan 6).

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Pustaka I.

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Pustaka	Bahasa	1	5
	Tampilan	2	5
	Manfaat	3	5
	Navigasi/button	4	5
	Desain Program	5	5
Jumlah			25
Rata-rata			5

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Pustaka II.

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Pustaka	Bahasa	1	4
	Tampilan	2	4
	Manfaat	3	4
	Navigasi/button	4	4
	Desain Program	5	4
Jumlah			20
Rata-rata			4

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai dari aspek pustaka yang mencakup dari segi bahasa, tampilan, manfaat, navigasi/button dan desain program dari ahli pustaka I diperoleh rata-rata sebesar 5 yang dapat dikategorikan sangat jelas. Sedangkan hasil penilaian dari ahli pustaka II diperoleh rata-rata sebesar 4.5 yang dapat dikategorikan sangat jelas.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media I.

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Media	Tampilan	1	3
		2	3
		3	4
		4	5
		5	4
	Manfaat	6	5
	Navigasi	7	5

		8	5
Jumlah			34
Rata-rata			4.2

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media II.

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
Media	Tampilan	1	4
		2	4
		3	5
		4	4
		5	3
	Manfaat	6	4
	Navigasi	7	5
		8	4
Jumlah			33
Rata-rata			4.1

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai media yang mencakup aspek tampilan, manfaat dan navigasi dari ahli media I diperoleh rata-rata sebesar 4.2 dapat dikategorikan sangat valid. Sedangkan dari ahli media II diperoleh rata-rata sebesar 4.1 dapat dikategorikan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Coba

Aspek		Tampilan					Navigasi		Kemanfaatan			Jumlah
Indikator		1	2	3	5	6	4	7	8	9	10	
Penilai	1	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	44
	2	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	46
	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	44
	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	45
Jumlah		20	19	19	19	16	16	19	17	18	16	179
Rata-rata		5	4.7	4.7	4.7	4	4	4.7	4.2	4.5	4	4.4

Berdasarkan tabel 3. Jika disederhanakan maka akan muncul tabel 4.

Tabel 6. Persentase Kelayakan Uji Coba

Kriteria Variabel	Skor tiap Variabel	Skor Maksimum	Persentase
Tampilan	93	100	93
Navigasi/button	35	40	87.5
Kemanfaatan	51	60	85

Hasil uji coba ditinjau dari aspek tampilan, navigasi, dan kemanfaatan mendapatkan hasil secara keseluruhan, tingkat praktikalitas produk memperoleh persentase sebesar 88.5 % dengan kriteria “Sangat Baik”.

Perpustakaan merupakan unit kerja yang menghimpun, mengelola, dan menyajikan kekayaan intelektual untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberadaan perpustakaan sekolah berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perpustakaan bukan sekedar gedung/ruang

sebagai tempat koleksi, tetapi juga sistem informasi. Jo Bryson dalam buku Lasa Hs (2007 :18) menyatakan bahwa manajemen perpustakaan merupakan upaya pencapaian tujuan dengan pemanfaatan sumber daya manusia, informasi, sistem, dan sumber dana dengan tetap memerhatikan fungsi manajemen, peran dan keahlian. Jo Bryson menekankan bahwa untuk mencapai tujuan perlu adanya teknologi dalam meningkatkan manajemen dan pelayanan perpustakaan.

Perkembangan dunia teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) sudah semakin pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Sejalan dengan pesatnya kemampuan teknologi maka semua orang berusaha meningkatkan kreativitas dan aktivitasnya serta mutu di perusahaan atau badan usaha miliknya dengan menggunakan alat bantu teknologi komputer. Dengan kecanggihan komputer pada masa sekarang ini semua pekerjaan yang biasa dilakukan secara manual jadi lebih mudah, cepat dan akurat baik dari segi penghematan uang, waktu dan tenaga. Komputer bukan barang mewah atau sesuatu yang langka untuk dimiliki oleh seseorang seperti pada awal kedatangannya, tetapi sudah menjadi suatu keperluan bahkan kebutuhan yang sangat penting terutama bagi perusahaan-perusahaan , rumah sakit, akademik dan lain-lain.

Komputer sangatlah penting sehingga segala sesuatu yang dikerjakan dapat dikoordinir secara terkomputerisasi yang sifatnya jauh dari kesalahan, lebih efisien dan dapat bekerja lebih optimal. Sebagai contoh sebuah Perpustakaan sangat memerlukan peranan komputer. Mengingat banyak sekali data buku yang harus diolah agar tidak terjadi kesalahan maupun tumpang tindih data buku tersebut (Sulistyo, 1991). Apabila suatu perpustakaan tidak memiliki aplikasi perpustakaan maka akan sangat membuat pegawai perpustakaan waktunya akan banyak terbuang untuk mengumpulkan data buku perpustakaan saja. Belum lagi melayani siswa/siswi yang akan meminjam buku maupun mengembalikan buku.

Produk/program pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* dapat digunakan sebagai media pelayanan perpustakaan sekolah. Media ini dapat membantu pustakawan dalam melakukan pelayanan perpustakaan. Dengan media ini pustakawan tidak bergantung lagi dengan buku induk sehingga terciptanya pelayanan perpustakaan yang lebih efektif.

Pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* dikembangkan untuk melihat apakah terdapat kelayakan pada pengembangan media sesuai dengan kriteria kelayakan media, kelayakan media pada perpustakaan sekolah, serta apakah terdapat kelayakan dalam penggunaannya. Setelah melalui tahap validasi pustaka dan media didapat hasil bahwa nilai untuk pustaka mencapai 90% atau terkategori “Sangat Baik”. Sedangkan nilai media memperoleh persentase 83.75% atau terkategori “Baik”. Serta uji praktikalitas mendapat hasil 88.5% atau terkategori “Sangat Baik”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* meningkatkan mutu dan efektivitas pelayanan perpustakaan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa program pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* layak digunakan sebagai media pelayanan perpustakaan sekolah. Nilai produk setelah melewati proses validitas dan praktikalitas termasuk dalam kategori “Sangat Baik” pada aspek pustaka. Untuk aspek media termasuk dalam kategori “Baik”. Serta untuk aspek praktikalitas termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pelayanan perpustakaan sekolah menggunakan *Visual Basic 2010* meningkatkan mutu dan efektivitas pelayanan perpustakaan.

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan diatas, berikut ini dikemukakan saran-saran untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan terus mengembangkan program-program yang inovatif dengan menggunakan *Visual Basic 2010*. Mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat mengembangkan program-program yang menggunakan *Visual Basic 2010* dengan mengikuti perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- Andi. 2012. Aplikasi Database untuk tugas Akhir Menggunakan Visual Basic 2010, Semarang: Wahana Komputer.
- Bafadal, Ibrahim. 2006. *Pengolahan Perpustakaan Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lasa Hs. 2007. *Manajemen Perpustakaan Sekolah*, Yogyakarta: Pinus
- M. Yusuf, Pawit. 2007. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*, Jakarta: Kencana.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.