

# **PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN DIGITAL BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI INFORMASI SISWA SMA DI BANDARLAMPUNG**

Oleh: Nurul Watifah, Herpratiwi, Ing Helmi Fitriawan  
FKIP Unila, Jalan Dr. Sumantri Brojonegoro 1, Bandarlampung  
*e-mail:* [nurul\\_solikin@yahoo.com](mailto:nurul_solikin@yahoo.com)  
HP: 085789899908

**Abstrak:** Pengembangan Perpustakaan Digital Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Informasi Siswa SMA di Bandarlampung. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan potensi sekolah, 2) menghasilkan produk perpustakaan digital, 3) menganalisis efektivitas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dilakukan ditiga Sekolah Menengah Atas di Bandarlampung, yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri 12, Negeri 15, dan Al-azhar 3. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, angket, dan test dianalisis menggunakan uji t-test independen. Hasil penelitian menunjukkan: 1) sekolah memiliki potensi, yakni setiap sekolah menyediakan sekitar 2-3 unit komputer pada ruang perpustakaan, sudah memiliki ruang laboratorium komputer sendiri, komputer yang disediakan sesuai dengan jumlah siswa, spesifikasi komputer sesuai dengan tuntutan *software*, 2) sebuah produk perpustakaan digital berbasis komputer yang dimuat dalam kepingan CD (*Compact Disk*).

**Kata kunci:** bahasa Indonesia, literasi informasi, perpustakaan digital

**Abstract:** Developing Indonesian Digital Library To Improve The Literacy Of Information In Senior High School Student In Bandarlampung. This research was aimed at 1) describing the schools' method potency, 2) producing digital library, 3) analyzing its effectivity. This research used research and development. The research was conducted in three senior high schools in Bandarlampung: SMA 12, SMA 15 and SMA Al-Azhar 3. The data were obtained by using observation sheet and questionnaire. The test was analyzed by using Independent t-test. The research result showed that 1) the schools had a potency in which each school supplied about 2-3 computers in the library, then they have had their own computer laboratory and the computers have been supplied was based on the students' amount, then the computers' specification have been suitable with the standard of its software, 2) a computer based digital library product was contained in a CD (*Compact Disk*).

**Keywords:** digital library, indonesian, the literacy of information

## **PENDDAHULUAN**

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diajarkan sejak SD

hingga ke perguruan tinggi. Bahasa Indonesia juga adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dalam Ujian Nasional dari berbagai tingkat dan program pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia menjadi penting untuk diperhatikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, pada dasarnya ada dua pokok yang harus dipelajari siswa, yaitu kebahasaan dan kesusastraan. Aspek kebahasaan dalam pembelajaran mencakup penggunaan ejaan dan pelafalan, pembentukan kata, pemilihan kata dan pemakaian istilah, struktur kalimat dan pembentukan frasa, penyusunan kalimat, sedangkan aspek kesusastraan dalam pembelajaran mencakup puisi, prosa, dan drama. Dari kedua aspek yang disebutkan tersebut, masing-masing tetap dalam ruang lingkup keterampilan-keterampilan yang ada dalam pembelajaran berbahasa.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah, tetapi paradigma anak mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia sulit karena soal-soal banyak yang menjebak dalam memilih jawaban. Dalam pelajaran bahasa untuk mendapat nilai sempurna

saja, anak harus lebih teliti dan jeli dalam menganalisis soal. Namun, tidak menutup kemungkinan masih ada siswa yang menganggap remeh pelajaran ini. Dengan paradigma seperti itu, prestasi belajar anak akan menurun atau rendah.

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar, dalam hal ini pencapaian yang dicapai merupakan proses untuk menentukan hasil melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar. Pengertian prestasi belajar sendiri menurut Muhibbin Syah (2008) adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran. Prestasi belajar sering dikatakan sebagai hasil dari melakukan kegiatan belajar baik secara sengaja dilakukan atau tidak untuk menggambarkan suatu kemampuan ke arah positif. Kenyataan saat ini dalam dunia pendidikan prestasi belajar siswa tergolong masih rendah. tidak terkecuali pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pada hasil UAS mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih banyak yang belum memenuhi kriteria nilai UAS atau belum memenuhi KKM. Prestasi Bahasa Indonesia tidak terlepas dari kemampuan literasi yang dimiliki siswa. Kemampuan literasi dibutuhkan dalam memahami dan menemukan kata kunci atau pokok pikiran dalam suatu bacaan, apalagi sebagian besar materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA berbentuk wacana.

Menurut Lenox and Walker (1993) literasi informasi adalah kemampuan seseorang untuk mengakses dan memahami berbagai sumber informasi, dengan demikian seorang siswa dapat menjadi pembaca setia, pemikir yang kritis, seorang pemikir kreatif, komunikator yang efektif, pengguna informasi yang bertanggung jawab, dan pengguna terampil alat teknologi. Pengertian literasi informasi secara umum adalah kemelekan atau keberaksaraan informasi. Menurut kamus bahasa Inggris pengertian literacy adalah kemelekan huruf atau kemampuan membaca dan information adalah informasi. Maka literasi informasi adalah kemelekan terhadap informasi.

Peningkatan prestasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat menggunakan perpustakaan digital. Dengan perpustakaan digital, guru ataupun siswa dalam proses belajar dan pembelajaran di sekolah dapat lebih mudah dalam mencari informasi yang diperlukan. Perkembangan perpustakaan tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Seiring kemajuan teknologi, perpustakaan mengambil peran-peran positif dalam mempermudah para pengguna mendapatkan bahan pustakan yang diinginkan.

Teori *Algo-heuristic* (Landa, 1983) merupakan salah satu bagian dari teori belajar sibermetik. Teori belajar sibermetik merupakan teori belajar yang berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibermetik, belajar adalah pengolahan informasi. Teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar daripada hasil belajar, namun dalam teori sibermetik, yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari siswa.

Informasi inilah yang akan menentukan proses.

Bagaimana proses belajar akan berlangsung, sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. Asumsi lain dari teori siberetik adalah bahwa tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk segala situasi, dan yang cocok untuk semua siswa sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Sebuah informasi akan dipelajari seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses belajar yang berbeda.

Menurut Harvey (1993) beberapa pertimbangan perlunya membangun perpustakaan digital yang menjadi keunggulan dari perpustakaan digital adalah 1) Menghemat ruang penyimpanan, 2) Dapat disimpan dalam berbagai bentuk media dan dapat ditransfer dari satu media penyimpanan ke media penyimpanan yang lain, 3) Menawarkan proses temu kembali serta akses terhadap informasi dengan lebih cepat, 4) Dapat diduplikasikan dengan cepat dan ddisebarkan tanpa penurrnan kualitas melalui jaringan

komunikasi elektronik di mana pun pengguna berada.

Kelebihan-kelebihan perpustakaan digital seperti itu, bukan berarti pengadaannya sangat sulit atau sangat mahal. Sarana yang perlu di persiapkan unit komputer beserta ruangan yang memadai, misalnya, laboratorium komputer atau perpustakaan yang sudah difasilitasi dengan komputer. Pengembangan perpustakaan digital ini pun tidak terlepas dari pertimbangan sarana prasarana yang memungkinkan dilakukannya pengembangan perpustakaan digital.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukannya pengembangan perpustakaan digital di SMA Bandarlampung guna meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan potensi sekolah yang akan dikembangkan perpustakaan sekolah,
- 2) Menghasilkan produk berbentuk multimedia (perpustakaan digital),
- 3) Menganalisis efektivitas multimedia interaktif pada perpustakaan,
- 4) Menganalisis efisiensi perpustakaan digital di SMA

Bandarlampung, 5) Menganalisis daya tarik perpustakaan digital di SMA Bandarlampung.

## METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) engan tujuh tahapan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 10 SMA Negeri 12, SMA Negeri 15, dan SMA Al-azhar 3 di Bandarlampung dan ddilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah

- 1) Hasil pretest dan posttest untuk memperoleh data peningkatan pencarian informasi dan efektivitas penggunaan perpustakaan digital.
- 2) Efisiensi pemanfaatan perpustakaan digital dilihat berdasarkan waktu lamanya penggunaan produk.
- 3) Penggunaan angket ilakukan untuk memperoleh data daya tarik perpustakaan digital.

Setelah pengumpulan data, data dianalisis dengan uji validasi ahli.

Instrumen penelitian uji ahli oleh ahli media, ahli materi, dan ahli perpustakaan mengikuti skala Likert yang memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Dari penilaian tersebut kemudian dilihat skor rata-ratanya lalu diinterpretasikan kelayakannya. Selanjutnya, uji terbatas I. Instrumen penelitian uji coba tahap I memiliki 4 skala penilaian. Penilaian kelayakan pengembangan perpustakaan digital menurut penilaian calon pengguna (siswa) ini berdasarkan jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah total skor ideal dan hasilnya dikalikan 100%.

$$\text{skor penilaian} = \frac{\text{hasil yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah itu, skor penilaian ikonversi menjadi beberapa tingkat kelayakan, yaitu seperti pada tabel 3.1 sebagai berikut

### 3.1 Penilaian Kualitas Pengembangan Perpustakaan digital Bahasa Indonesia

Skala penilaian	klasifikasi
90% -100%	sangat menarik
70% -89%	Menarik
50% -69%	cukup menarik
0% -49%	kurang menarik

Uji selanjutnya adalah uji terbatas II yang terdiri dari efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Efektivitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *independent t test*. Namun, sebelum menggunakan *independent t test* dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Pengukuran efisiensi penggunaan perpustakaan digital dilakukan dengan cara melihat waktu penggunaan dalam pencarian informasi. Berdasarkan pengujian tersebut akan diperoleh rasio dari perbandingan waktu yang disediakan (waktu yang digunakan berdasarkan perencanaan) dengan waktu yang digunakan oleh siswa. Jika rasio waktu yang digunakan lebih dari 1 maka pembelajaran dikatakan efisiensinya tinggi, begitu juga sebaliknya.

Daya tarik diperoleh dari uji lapangan pada siswa sebagai pengguna. Angket respon terhadap penggunaan produk dinilai menggunakan skala bertingkat yang memiliki 4 pilihan jawaban. Selanjutnya, daya tarik di klasifikasikan menjadi sangat menarik, menarik, cukup menarik, dan kurang menarik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Potensi Sekolah**

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, terutama pada ketiga sekolah yang dijadikan subjek penelitian, sekolah tersebut telah memiliki sarana dan prasarana sesuai aspek produk yang dikembangkan.. Ketiga sekolah tersebut memiliki potensi untuk mengembangkan perpustakaan digital. Observasi yang dilakukan dari ketiga sekolah menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang ada cukup memadai, yakni setiap sekolah menyediakan sekitar 2-3 unit komputer pada ruang perpustakaan, setiap sekolah sudah memiliki ruang laboratorium komputer sendiri, komputer yang disediakan sesuai dengan jumlah siswa, spesifikasi komputer sesuai dengan tuntutan *software*.

### **2. Produk yang Dihasilkan**

Setelah melakukan tahapan-tahapan dalam pengembangan produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa, dihasilkan sebuah produk multimedia, yakni perpustakaan digital. Produk perpustakaan digital ini memudahkan dan menghemat waktu siswa dalam mencari informasi. Produk ini tersaji dalam bentuk *offline* (tersimpan dalam

komputer atau pun CD disertai dengan buku petunjuk).

Pengembangan perpustakaan digital melalui beberapa tahapan uji coba, yakni uji validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

pertama, uji validasi ahli adalah saran dan kritik dari ahli terhadap produk yang dihasilkan. Tinjauan diperoleh dari 3 ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli perpustakaan. Saran dan kritik dari ahli diperoleh dari lembar observasi.

Hasil validasi dari tinjauan ahli media, produk ini memperoleh nilai validitas sebesar 90,7% atau dengan kategori sangat menarik. Tinjauan ahli materi Bahasa Indonesia, produk perpustakaan digital ini memperoleh nilai validitas sebesar 82,14% kriteria baik. Tinjauan ahli perpustakaan, produk ini memiliki nilai validitas 71,42% atau dengan kriteria baik.

Kedua, uji coba perorangan dilakukan dengan melibatkan 3 orang siswa secara individual dari setiap sekolah. Siswa yang dipilih, yaitu mempunyai kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Adapun maksud dari evaluasi ini untuk

mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada produk perpustakaan digital dan mendapatkan komentar dari siswa tentang produk tersebut. Data yang diperoleh dari uji coba perorangan tentang kemenarikan produk perpustakaan digital, yakni 65,87% atau dengan kategori cukup menarik.

Ketiga, uji coba kelompok kecil menggunakan sekelompok kecil siswa yang terdiri dari 10 orang dan representatif untuk mewakili, yaitu 3 orang memiliki kemampuan rendah, 4 orang dengan kemampuan sedang, dan 3 orang dengan kemampuan tinggi maka terdapat 30 siswa yang terdiri dari 3 sekolah sasaran.

Tujuan dari uji coba kelompok kecil adalah mengidentifikasi kekurangan program perpustakaan digital setelah direvisi berdasarkan uji coba perorangan. Data uji coba kelompok kecil dihimpun dengan menggunakan angket. Proses pelaksanaan uji coba, pertama, dilakukan sosialisasi program perpustakaan digital kepada siswa kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengoperasikan sendiri pembelajaran dengan menggunakan perpustakaan

digital. Berdasarkan hasil penilaian siswa, penilaian perpustakaan digital pada kelompok kecil, yakni 82,44% atau dengan kategori menarik.

Keempat, uji coba kelompok besar adalah uji kemanfaatan produk yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pada segi peningkatan kemampuan, efisiensi dengan batasan aspek waktu, dan daya tarik. Uji ini dilakukan setelah produk awal direvisi sesuai hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil dan evaluasi ahli (*expert judgement*).

### **3. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pencarian informasi mengacu pada kecepatan dalam mencari informasi. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan *treatment* pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Efektivitas berupa peningkatan kemampuan diukur dengan *independent t-test*. Sebelum melakukan uji statistik ini penulis melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Ditinjau dari segi efektivitas, media ini membantu siswa dalam melakukan pencarian informasi. Merujuk pada

hasil *posttest* pada kelas kontrol diketahui bahwa rerata skornya adalah 50.31, sedangkan rerata skor *posttest* pada kelas eksperimen adalah 83.75 lebih tinggi dari rerata skor *posttest* pada kelas kontrol. Dari hasil perolehan data yang berdistribusi normal dan homogen dan *test* yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{table}$  ( $35.364 > 1.671$ ), terlihat adanya perbedaan yang signifikan dari pencarian informasi yang menggunakan produk perpustakaan digital dan perpustakaan konvensional. Dengan demikian, perpustakaan digital lebih efektif dapat meningkatkan literasi.

### **4. Efisiensi Pembelajaran**

Penilaian efisiensi pencarian informasi ini mengacu pada penggunaan waktu yang dibutuhkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Perbandingan waktu yang diperlukan pada kelas kontrol sebanyak 10 menit berbeda dengan waktu yang menggunakan perpustakaan digital sebanyak 2-4 menit. Pencarian informasi yang menggunakan perpustakaan digital lebih efisien dibandingkan dengan perpustakaan konvensional.



$$\text{Efisiensi Pembelajaran} = \frac{\text{waktu yang}}{\text{waktu yang}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{320 \text{ menit}}{128 \text{ menit}} \\ &= 2,5 \text{ menit} \end{aligned}$$

Pada kelas eksperimen didapatkan hasil uji efisiensi 2,5 menit. Hasil uji efisiensi yang menunjukkan bahwa nilai rasio perbandingan waktu yang diperlukan pada pembelajaran dengan perpustakaan digital lebih besar dari pada pembelajaran menggunakan perpustakaan konvensional. Hasil tersebut membuktikan bahwa perpustakaan digital terbukti efisien digunakan untuk pencarian informasi. penggunaan perpustakaan digital dapat memberikan berbagai keunggulan dibanding dengan perpustakaan secara konvensional. Penggunaan perpustakaan digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa untuk lebih cepat dalam mencari informasi. Efisiensi waktu juga dapat lebih terkontrol secara maksimal, siswa juga dapat terpacu untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Jika kondisi demikian berlangsung secara terus menerus maka dapat diperoleh kemampuan secara

maksimal.

## 5. Daya Tarik

Untuk mengetahui daya tarik, sebaran angket diberikan pada sasaran responden kelas eksperimen. Angket yang dipergunakan merujuk pada kriteria daya tarik yang dikemukakan Reigeluth (2009:77), yaitu sejauh mana siswa menikmati instruksi dan seberapa besar dapat memotivasi siswa untuk mengulang-ulang pelajaran hingga tercapai kondisi yang diharapkan karena pembelajaran ini menggunakan program.

Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian pengembangan harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi atau mencapai tujuan dari pengembangannya. pada penilaian aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan perpustakaan digital menunjukkan bahwa 92,13% responden menyatakan bahwa produk ini sangat menarik dan mudah digunakan. Demikian pula hasil evaluasi ahli multimedia yang memberikan penilaian sangat baik. Hasil rekapitulasi angket dan penilaian ahli multimedia, menunjukkan bahwa

produk hasil penelitian ini memiliki kualitas daya tarik media.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Sekolah memiliki potensi untuk pengembangan perpustakaan digital. Ditinjau dari segi keterampilan TIK, 100% siswa dapat mengoperasikan komputer dan segi sarana-prasarana yang berasal dari tiga sekolah tersebut dikategorikan cukup baik.
2. Hasil pengembangan berupa produk perpustakaan digital bahasa Indonesia untuk pencarian informasi tentang pelajaran Bahasa Indonesia,
3. Ditinjau dari segi efektivitas, media ini membantu siswa dalam melakukan pencarian informasi, hasil dari uji efektivitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 35,364.
4. Ditinjau dari segi efisiensi, perpustakaan digital ini memberikan efisiensi dari segi waktu karena siswa dapat mempelajari tutorial yang ada. Pada kelas eksperimen didapatkan hasil uji efisiensi 2,5 menit. Berdasarkan waktu perbandingan yang

diperlukan kelas kontrol dengan waktu kelas eksperimen hasilnya lebih dari 1 maka produk yang digunakan di kelas eksperimen lebih efisien.

5. Daya tarik perpustakaan digital ini terbilang sangat baik dengan hasil sebesar 92,13% karena siswa semakin tertarik dalam pencarian informasi.

### **Saran**

- 1) Sebaiknya pihak sekolah menyediakan sarana pendukung untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi siswa.
- 2) Penggunaan perpustakaan perlu dikembangkan dalam proses pencarian informasi karena terbukti efektif dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa sehingga siswa tidak kesulitan dalam mencari informasi.
- 3) Sebaiknya dilakukan pengembangan perpustakaan digital baik dari segi konten maupun tampilan sehingga dapat membantu siswa dalam mencari informasi. Selain membantu siswa, juga membantu kinerja guru selama proses pembelajaran. Ditinjau dari segi

efisiensi, penggunaan perpustakaan digital jauh lebih efisien.

- 4) Bagi peneliti, untuk menghasilkan media yang menarik, sebaiknya dilakukan penelitian awal secara lebih mendalam lagi, sehingga dapat menghasilkan media yang benar-benar menarik bagi siswa serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Harvey, Ross. 1993. *Preservation in libraries: Principles, strategies, and Practice for Librarian*. London: Bowker Saur.

Landa, L.N. 1983. *The Algo-Hueristic Theory of Instruction*. Dalam C.M. Reigeluth, (Editor), *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Lenox, M.F. and Walker, M.L. 1993. *Information Literacy in the Educational Process*. *The Educational Forum*. 52 (2), 312-324.

Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. New York: Taylor & Francis Richey, R.C & Klein J.D. 2007. *Design and Development Research, Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawyer ErlbaumAssociates.

Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.