

PENGEMBANGAN KONTEN SIPEJAR MANAJEMEN LEMBAGA INFORMASI BERBASIS INKLUSI SOSIAL UNTUK MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN

Inawati, Setiawan, Moh. Safii
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Corresponding author: setiawan@um.ac.id

Submission Track:

Submission : 18-07-2024

Accept Submission : 18-09-2024

Available Online : 19-09-2024

Copyright @ 2024 Author



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

Abstract.

Microlearning-based learning content is a form of innovation that needs to be carried out to answer current challenges. Microlearning is a method of creating learning content into small, focused parts with the help of information technology. The content is usually created in the form of explanatory videos, motion graphics and infographics. This research aims to develop SIPEJAR content based on microlearning for Information Institution Management courses based on social inclusion for library science students. The research method applied in this study uses an applied research approach with the aim of overcoming practical problems or producing new product innovations that can be implemented directly. The findings from this applied research have practical application, and one of the approaches is the research and development method. This approach is used to produce concrete solutions that can provide direct benefits for practitioners, and has the potential to present innovative products as a result of the exploration and development carried out. Research results. Evaluation results by experts show that the overall validity of the media reached a score of 84 with an average value of 3.84 from a maximum score of 88. With a percentage of 95.45%, this media is categorized as very high and is considered suitable as an effective learning tool. Material validation by validators also gave positive results, with a total score of 52, an average of

3.55, and a percentage of 86.67%, indicating the validity of the material elements in the learning product. Furthermore, the design validation results showed an overall score of 78, an average of 3.91, and a percentage 97.50% (very valid), indicating that the product design is considered very valid and suitable for use in the context of library management learning. Product trials on students also produced positive numbers, with a total of 86.8, an average of 3.48, and a percentage of 86.84%, indicating that the product is suitable for use in the learning process, making a positive contribution to students' understanding of library management. Overall, this research confirms that the evaluated learning products are of high quality and can be relied upon as effective learning tools in the context of library management.

Keywords: micro learning, management, library

Abstrak.

Konten pembelajaran berbasis *microlearning* menjadi salah satu bentuk inovasi yang perlu dilakukan untuk menjawab tantangan saat ini. *Microlearning* merupakan metode dalam membuat konten pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil yang terfokus dengan bantuan teknologi informasi, konten biasanya dibuat dalam bentuk video explainer, motion graphics, dan infografis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten SIPEJAR berbasis *microlearning* mata kuliah Manajemen Lembaga Informasi berbasis inklusi sosial untuk mahasiswa ilmu perpustakaan. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan pendekatan penelitian terapan dengan tujuan mengatasi permasalahan praktis atau menghasilkan inovasi produk baru yang dapat diimplementasikan secara langsung. Temuan dari penelitian terapan ini memiliki aplikabilitas praktis, dan salah satu pendekatannya adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan solusi konkret yang dapat memberikan manfaat langsung bagi praktisi, serta berpotensi menghadirkan produk inovatif sebagai hasil dari eksplorasi dan pengembangan yang dilakukan. Hasil penelitian Hasil evaluasi oleh ahli menunjukkan bahwa validitas media secara keseluruhan mencapai skor 84 dengan nilai rata-rata 3.84 dari skor maksimal 88. Dengan persentase 95.45%, media tersebut terkategori sangat tinggi dan dianggap layak sebagai sarana pembelajaran efektif. Validasi materi oleh validator juga memberikan hasil positif, dengan jumlah skor 52, rata-rata 3.55, dan persentase 86.67%, menunjukkan kevalidan unsur materi dalam produk pembelajaran. Selanjutnya, hasil validasi desain menunjukkan nilai keseluruhan sebesar 78, rata-rata 3.91, dan persentase 97.50% (sangat valid), menandakan bahwa desain produk dianggap sangat valid dan sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran manajemen perpustakaan. Uji coba produk terhadap mahasiswa

juga menghasilkan angka positif, dengan jumlah total 86.8, rata-rata 3.48, dan persentase 86.84%, menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman mahasiswa terkait manajemen perpustakaan. Penelitian ini secara keseluruhan menegaskan bahwa produk pembelajaran yang dievaluasi memiliki kualitas yang tinggi dan dapat diandalkan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam konteks manajemen perpustakaan

Keywords: *pembelajaran mikro, manajemen , perpustakaan*

A. PENDAHULUAN

Mata Kuliah Manajemen Perpustakaan dan Lembaga Informasi merupakan mata kuliah wajib Program Studi S1 Ilmu Perpustakaan, selain perpustakaan ada beberapa lembaga informasi meliputi galeri, lembaga arsip dan museum. Keseluruhan lembaga informasi tersebut biasanya dikenal dengan lembaga informasi yang dimaksudkan meliputi istilah GLAM (*Gallery, Library, Archive, and Museum*) (Kennan & Lymn, 2019). Manajemen merupakan disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana mengelola sebuah organisasi atau lembaga secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan dari organisasi atau lembaga tersebut (Hartono, 2015). Salah satu bentuk organisasi atau lembaga informasi meliputi *Galleries, Libraries, Archives, dan Museums* (GLAM) juga perlu menerapkan manajemen yang baik untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan program pemerintah dalam meningkatkan kemampuan literasi masyarakat maka perlunya pengelolaan lembaga informasi sebagai salah satu fasilitas yang dapat mendukung program tersebut.

Keberagaman masyarakat menuntut GLAM sebagai lembaga informasi perlu memberikan layanan semaksimal mungkin dalam pemenuhan kebutuhan informasi tanpa terkecuali (Yuni Pratiwi et al., 2020). Layanan berbasis inklusi sosial merupakan konsep layanan yang diterapkan di perpustakaan dan lembaga informasi lain dalam memberi pelayanan prima secara luas dan merata, sehingga untuk mewujudkan tujuan dari lembaga informasi maka diperlukan manajemen berbasis inklusi sosial (Inawati, 2022). Saat ini perkembangan IPTEK memberi dampak yang sangat besar terhadap kemajuan dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran sehingga penggunaan teknologi menjadi kebutuhan serta tuntutan di era globalisasi seperti saat ini. Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara efektif dan maksimal dengan menggunakan media interaktif meskipun pembelajaran dilakukan dari jarak jauh (Hayyuningtyas et al., 2021). Penerapan metode pembelajaran dengan penggunaan media yang lebih interaktif,

mudah diakses dan singkat menjadi kebutuhan mahasiswa di era digital seperti saat ini, penggunaan media interaktif yang dimaksudkan seperti video, infografis, dan lain sebagainya yang dapat diakses dengan cepat (Dewi et al., 2018). Aplikasi memiliki peran penting dalam membuat konten pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah dan semenarik mungkin (Djusrar et al., 2022). Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh Universitas Negeri Malang adalah dengan menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran (SIPEJAR), Sipejar merupakan bentuk fasilitas yang diberikan kepada dosen dalam memberikan pembelajaran, yang dilakukan secara daring maupun luring.

Konteks manajemen pada lembaga informasi berbasis inklusi sosial, metode *mikro learning* dapat digunakan untuk memperkuat kemampuan sumber daya manusia dalam mengelola suatu lembaga meliputi manajemen operasional, manajemen sumber daya manusia, manajemen keuangan, manajemen pemasaran dan sebagainya (Prasetya & Utami, 2020). Oleh karena itu, pengembangan konten pembelajaran berbasis *mikro learning* dapat menjadi alternatif yang tepat untuk memberikan pembelajaran manajemen organisasi yang efektif kepada mahasiswa (Nurul Swandari & Abdurahman Jemani, 2023). Penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang berfokus pada layanan berbasis inklusi sosial pada lembaga informasi dan komunitas literasi. Komunitas literasi merupakan komunitas binaan perpustakaan umum dalam implementasi layanan berbasis inklusi sosial yang bertujuan untuk meningkatkan literasi masyarakat yang sejalan dengan program kerja pemerintah. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan beberapa bentuk implementasi layanan berbasis inklusi sosial yang diterapkan baik di perpustakaan maupun pada komunitas literasi akan tetapi pengimplementasiannya belum maksimal. Kemudian pada penelitian lain dilakukan analisis terkait kemampuan pustakawan dalam menerapkan layanan berbasis inklusi sosial yang juga belum maksimal khususnya pada kompetensi literasi informasi sehingga perlunya konsep manajemen berbasis inklusi sosial yang perlu diterapkan pada lembaga informasi. dengan penggunaan manajemen berbasis inklusi sosial pada lembaga informasi maka dapat meningkatkan tata kelola untuk mencapai tujuan dari lembaga informasi tersebut. Disamping itu pula penelitian yang dilakukan belum menunjukkan bahwa implementasi layanan berbasis inklusi sosial belum maksimal, baik dalam perpustakaan maupun komunitas literasi. Diperlukan pemahaman yang lebih mendalam dan konsep manajemen yang tepat untuk memaksimalkan pelayanan ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indraswari dengan judul Sosialisasi Dan Pengembangan Course Kolaboratif Dan Edukatif Pada Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) *Blended Learning* Bagi Program Studi Hubungan Internasional Universitas Mataram. Penelitian ini menggunakan konsep pembelajaran *blended learning* yang berfokus kepada *course collaborative* antara dosen dan mahasiswa yang menekankan pada pemanfaatan fasilitas diskusi tanpa melakukan pengembangan terhadap konten SPADA. Hasilnya cukup efektif dan sangat bermanfaat dalam menemukan solusi pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, penelitian ini merupakan pengembangan konten Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR) yang berfokus pada *microlearning* yang berbasis inklusi sosial pada mahasiswa ilmu perpustakaan yang berbentuk video *eksplainer* dan *motion graphic*, *E-book*, *power point*, infografis.

Model manajemen berbasis inklusi sosial perlu dikembangkan dalam mata kuliah Program Studi Ilmu Perpustakaan khususnya pada bidang KBK Manajemen Perpustakaan. Pengembangan model manajemen berbasis inklusi sosial yang tepat dapat mendukung pengelolaan lembaga informasi sebagai lembaga pendidikan sepanjang hayat. Lembaga informasi juga berperan penting dalam meningkatkan literasi masyarakat sehingga manajemen berbasis inklusi sosial ini perlu diterapkan dalam mata kuliah agar mahasiswa dapat mengetahui, memahami dan menganalisis dan menerapkan dalam proses kegiatan pembelajaran dan praktek kerja lapangan. Untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif maka perlu menggunakan konten pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini. Konten pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk konten berbasis multimedia *microlearning*. Konten berbasis multimedia dapat berupa bentuk video. Latar belakang diatas menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan konten pembelajaran pada Mata Kuliah Manajemen Lembaga Informasi berbasis inklusi sosial menjadi bagian-bagian kecil yang terfokus dengan bantuan teknologi informasi.

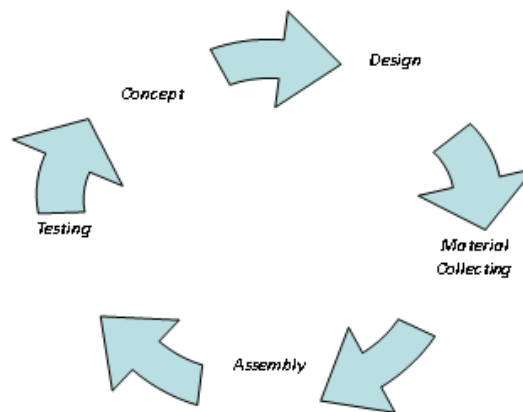
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah praktisi atau menghasilkan produk baru. Hasil dari penelitian terapan dapat digunakan langsung, salah satu jenis metode riset terapan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*)

(Mulyatiningsih & Nuryanto, 2014).

Pengembangan konten pembelajaran berbasis *micro learning* dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC adalah suatu model pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collection*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Birsyada et al., 2022). Penelitian ini merupakan penelitian terapan, sehingga dari keenam tahapan pengembangan konten pembelajaran SIPEJAR Manajemen Lembaga Informasi berbasis inklusi sosial, hanya akan mengadopsi hingga tahapan kelima yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly* dan *testing*. Adapun siklus atau tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

Gambar 1 Tahapan Metode MDLC



Sumber : (Birsyada et al., 2022)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa produk yaitu Rencana Pembelajaran Semester (RPS), buku ajar (e-book), video pembelajaran, audio, infografis, assesment tools. Dalam menemukan tingkat ketergunaan dan pentingnya dari produk tersebut penulis melakukan validasi yang terdiri, validasi media, validasi materi, validasi desain dan hasil uji coba produk Penyajian data hasil uji coba melibatkan pelaporan data yang muncul setelah produk pembelajaran dinilai oleh dua dosen dari ilmu perpustakaan dan Teknologi Pembelajaran (TEP) (sebagai validator) dan diujikan kepada mahasiswa Prodi D4 Perpustakaan Digital Universitas Negeri Malang. Langkah uji coba produk ini bertujuan untuk menentukan apakah

produk pembelajaran tersebut memenuhi standar yang diperlukan. Hasil validasi mencakup hal-hal berikut ini.

1. Validasi Media

Pada validasi ini produk yang digunakan adalah semua produk pembelajaran. Hasil validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk pembelajaran manajemen perpustakaan. Dari data tabel 1 dibawah, dapat ditemukan hasil validasi dengan indikator tujuan dengan instrumen pertanyaan, media pembelajaran berisi tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran disampaikan secara komunikatif dalam media pembelajaran dan media yang digunakan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai yang hasilnya. Para validator memberikan nilai 4 dengan jumlah dari ketiga pertanyaan 12 dan dengan nilai rata-rata 4, artinya pada indikator tujuan validator memberikan nilai sangat valid (sangat layak).

Pada indikator visual terdapat 5 instrumen pertanyaan yaitu, materi dalam media pembelajaran tersampaikan dengan baik, penjelasan pada setiap materi dalam media pembelajaran bermanfaat untuk gambaran awal mahasiswa dalam memahami materi, media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi yang sesuai dan kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran, memiliki nilai 4 dengan jumlah total skor 19. Sedangkan penggunaan gambar dan animasi pada media pembelajaran memiliki daya tarik dengan memiliki nilai 3, sehingga nilai rata-rata 3.8 (sangat layak/valid) indikator Audio dengan 4 pertanyaan, validator memberikan jawaban dengan nilai 4 pada tiap-tiap pertanyaan. Sehingga nilai yang di dapat memiliki skor 4 dengan jumlah 16 dan memiliki nilai rata-rata 4, artinya nilai rata-rata 4 validator memberikan nilai valid pada indikator visual, artinya Kesesuaian dubbing dan visualisasi dalam media pembelajaran sudah tepat, Kesesuaian Backsound (music) pada media pembelajaran video, Kombinasi warna teks dengan background pada media pembelajaran terlihat dengan jelas dan Kejelasan audio/suara dalam media pembelajaran dinyatakan valid.

Pada indikator penggunaan media validator memberikan nilai 4 dari ketiga instrumen pertanyaan dengan jumlah 12 dengan nilai rata-rata 12 dengan nilai rata-rata 4. Pada indikator manfaat media dengan 2 instrumen pertanyaan dengan nilai 4 dengan jumlah 8 dengan rata-rata 4 artinya pada indikator ini media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan juga memberikan manfaat dalam pembelajaran. Pada indikator desain interface validator pada instrumen pertanyaan Media pembelajaran komunikatif, Tampilan media pembelajaran simple dan mudah difahami, Media pembelajaran informatif untuk digunakan dalam pembelajaran validator memberikan nilai 3 dan memberikan nilai 4 pada

instrumen pertanyaan Media pembelajaran memiliki nilai interaktif yang baik dan media pembelajaran mudah digunakan. Sehingga nilai rata-rata pada indikator ini sebesar 3.4

Hasil validasi media yang dilakukan penilaian oleh validator ahli dapat disimpulkan bahwa jumlah keseluruhan sebesar 84 dengan nilai rata-rata 3.84 dengan skor maksimal 88 sehingga diperoleh persentase 95,45 % pada validitas media yang sangat tinggi dan memiliki kelayakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

Tabel 1. Validasi media

Indikator	Pernyataan	Nilai	Jumlah	Rata-rata	Skor Maksimal
Tujuan	P.1	4	12	4	4
	P.2	4			4
	P.3	4			4
Visual	P.4	4	19	3.8	4
	P.5	4			4
	P.6	4			4
	P.7	3			4
	P.8	4			4
Audio	P.9	4	16	4	4
	P.10	4			4
	P.11	4			4
	P.12	4			4
Penggunaan	P.13	4	12	4	4
	P.14	4			4
	P.15	4			4
Manfaat	P.16	4	8	4	4
	P.17	4			4
Desain Interface	P.18	3	17	3.4	4
	P.19	3			4
	P.20	3			4

P.21	4		4
P.22	4		4
Jumlah Nilai		84	3.87
Persentase (%)			95.45

Sumber : Data diolah (2023)

Dalam validasi media pembelajaran untuk manajemen perpustakaan, sejumlah indikator dinilai untuk mengevaluasi kualitasnya. Pertama, tujuan pembelajaran terbukti tersampaikan secara efektif dan komunikatif kepada mahasiswa dengan nilai rata-rata 4, menandakan kesesuaian yang tinggi antara tujuan pembelajaran dengan penyampaian dalam media pembelajaran. Kedua, dari segi visual, materi dalam media pembelajaran dinilai terpapar dengan baik, memberikan pemahaman awal yang baik kepada mahasiswa. Meskipun demikian, penggunaan gambar dan animasi masih memiliki potensi untuk ditingkatkan dalam hal daya tarik visual. Ketiga, aspek audio dinilai sesuai dan mendukung pemahaman materi, menunjukkan bahwa kualitas audiovisual media pembelajaran telah diimplementasikan dengan baik. Keempat, penggunaan media dalam pembelajaran mendapat penilaian maksimal, menunjukkan bahwa media pembelajaran digunakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa. Kelima, media pembelajaran dinilai memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Terakhir, desain interface media pembelajaran dianggap cukup baik, namun masih ada ruang untuk peningkatan dalam hal interaktivitas dan kemudahan penggunaan.

2. Validasi Materi

Hasil penilaian oleh validator ahli mencakup beberapa indikator. Pada indikator tujuan pembelajaran, dua pertanyaan yang diajukan memperoleh nilai 4 masing-masing, dengan total skor 8. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas dalam media pembelajaran dan sesuai dengan materi yang disampaikan, dengan tingkat validitas yang tinggi dan rata-rata skor sebesar 4. Pada indikator materi pembelajaran, terdapat delapan pertanyaan yang dinilai. Isi materi yang disampaikan secara jelas dan runtut, penting bagi mahasiswa, judul dan pembahasan materi yang sesuai memperoleh nilai validitas 4. Sementara pemilihan kata sesuai dengan materi, penyajian materi yang dapat menarik minat belajar, penyajian materi yang dapat disimak dengan baik, dan penyajian materi yang dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa mendapatkan nilai 3. Rata-rata skor pada indikator ini adalah 3.373.

Untuk indikator metode dan kegiatan pembelajaran, pertanyaan tentang ketepatan metode dan kemampuan mahasiswa untuk mempraktikkan materi langsung memperoleh skor 3. Namun, pertanyaan tentang media pembelajaran yang mencakup kalimat pembuka, penutup, dan kesimpulan memperoleh nilai 4. Total rata-rata skor pada indikator ini adalah 3.33. Pada indikator sumber pembelajaran, terdapat dua pertanyaan. Penggunaan sumber yang relevan memperoleh nilai 3, sedangkan kemampuan media pembelajaran sebagai sumber belajar memperoleh nilai 4. Dengan jumlah total skor 7, rata-rata skor pada indikator ini adalah 3.5. Dengan demikian, hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli menunjukkan jumlah keseluruhan sebesar 52 dengan skor rata-rata 3.55, dengan persentase 86.67%. Hal ini mengindikasikan bahwa validasi materi dalam produk pembelajaran dianggap valid oleh validator dan memenuhi unsur materi yang diharapkan dalam pembelajaran manajemen perpustakaan.

Tabel 2. Validasi Materi

Indikator	Pernyataan	Nilai	Jumlah	Rata-rata	Skor Maksimal
Tujuan Pembelajaran	P.1	4	8	4	4
	P.2	4			4
Materi Pembelajaran	P.3	4	27	3.375	4
	P.4	3			4
	P.5	4			4
	P.6	3			4
	P.7	4			4
	P.8	3			4
	P.9	3			4
	P.10	3			4
Metode dan Kegiatan Pembelajaran	P.11	3	10	3.33	4
	P.12	3			4
	P.13	4			4
Sumber	P.14	3	7	3.5	4

Pembelajaran	P.15	4		4
Jumlah Nilai		52	3.55	60
Persentase (%)				86.67

Sumber : Data diolah (2023)

Secara keseluruhan, hasil validasi materi oleh validator ahli menunjukkan jumlah keseluruhan yang memadai dengan rata-rata skor yang cukup tinggi, yaitu 3.55, dengan persentase 86.67%. Hal ini menandakan bahwa produk pembelajaran telah dianggap valid oleh validator ahli dan memenuhi unsur-unsur materi yang diharapkan dalam pembelajaran manajemen perpustakaan. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu perbaikan dan peningkatan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan produk pembelajaran.

3. Validasi Desain

Validasi desain yang dilakukan validator untuk melakukan penilaian terhadap desain pada produk pembelajaran meliputi. Indikator cover dengan 4 instrumen pertanyaan dengan nilai tiap item 4 dengan jumlah 16, artinya sampul media pembelajaran sesuai dengan topik, Kalimat pembuka setiap media pembelajaran menarik, Penggunaan warna pada sampul menarik dan sesuai topik dan penggunaan animasi atau gambar pada setiap halaman pembuka menarik dan sesuai dengan topik pembahasan dengan skor rata-rata 4 (sangat layak/bagus). Apabila dilihat dari indikator isi materi dengan 5 instrumen pertanyaan dengan masing-masing item pertanyaan memiliki nilai 4 dengan total jumlah sebanyak 20, yang meliputi Materi yang disajikan mudah difahami, Materi yang disajikan menarik, Isi materi dapat mencapai tujuan pembelajaran, Isi materi sesuai dengan topik pembahasan, Isi materi sesuai dengan RPS dan deskripsi matakuliah memiliki total skor rata-rata 4 (sangat layak/valid).

Indikator penyajian isi materi terdapat 4 instrumen pertanyaan, pada ukuran huruf dan font yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca, Penyampaian materi setiap media pembelajaran jelas dan mudah difahami, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran memiliki poin 4. Sedangkan pertanyaan terkait media yang digunakan dalam menyajikan materi menarik validator memberikan nilai 3, sehingga jumlah skor total 15 dengan nilai rata-rata sebesar 3,75. (sangat valid). Indikator pada ilustrasi gambar dengan 5 instrumen pertanyaan menjelaskan bahwa Ukuran gambar dan teks pada media pembelajaran konsisten, Penggunaan animasi dan gambar pada setiap media pembelajaran sesuai dengan topik, Desain komponen-komponen media

pembelajaran menarik, Ketepatan penempatan gambar dan teks pada media pembelajaran mendapatkan nilai 4, sedangkan terkait dengan Kombinasi gambar yang digunakan pada desain masih belum menarik dengan nilai 3, sehingga jumlah keseluruhan penilaian sebesar 19 dengan nilai rata-rata 3.8 (sangat valid). Indikator dalam instrument evaluasi desain gambar terdapat 2 instrumen pertanyaan. Kesesuaian Instrumen evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan dan intrumen evaluasi apakah mudah dibaca atau tidak mendapatkan nilai 4 artinya validator menilai sangat valid, sehingga skor total 8 dengan nilai rata-rata 4 (sangat valid)

Hasil data validasi desain di temukan bahwa jumlah kseluruhan nilai sebesar 78 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3.91 dengan skor maksimal sebesar 80 dan persentase sebesar 97.50 (sangat valid) dengan persentase 97.50 (sangat valid) maka pihak validator dalam memberikan penilaian terhadap produk dilihat dari desain yang di tampilkan pada produk sangat valid, artinya desain pada produk sesuai, dan bisa digunakan.

Tabel 3. Validasi Desain

Indikator	Pernyataan	Nilai	Jumlah	Rata-rata	Skor Maksimal
Cover	P.1	4	16	4	4
	P.2	4			4
	P.3	4			4
	P.4	4			4
Isi Materi	P.5	4	20	4	4
	P.6	4			4
	P.7	4			4
	P.8	4			4
	P.9	4			4
Penyajian Isi Materi	P.10	4	15	3.75	4
	P.11	4			4
	P.12	4			4

	P.13	3			4
Ilustrasi Gambar	P.14	4	19	3.8	4
	P.15	3			4
	P.16	4			4
	P.17	4			4
	P.18	4			4
Instrument Evaluasi	P.19	4	8	4	4
	P.20	4			4
Jumlah Nilai			78	3.91	80
Persentase (%)					97.50

Sumber : Data diolah (2023)

Hasil validasi desain produk pembelajaran menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi menurut penilaian validator. Dari indikator cover hingga instrumen evaluasi desain gambar, setiap aspek desain dinilai sangat layak dan valid. Sampul media pembelajaran disebutkan sesuai dengan topik, dengan kalimat pembuka yang menarik dan penggunaan warna yang sesuai. Isi materi disajikan dengan mudah difahami, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta deskripsi matakuliah. Penyajian materi dinilai jelas dan mudah difahami, meskipun media yang digunakan dalam menyajikan materi masih perlu sedikit peningkatan menurut validator. Ilustrasi gambar juga dinilai konsisten, menarik, dan sesuai dengan topik, meskipun ada sedikit kekurangan dalam kombinasi gambar yang digunakan. Selain itu, instrumen evaluasi desain gambar juga dinilai sangat valid.

4. Hasil Uji Coba Produk.

Untuk mendapatkan hasil dari pengembangan produk yang sudah dilakukan (validasi ahli) pada bagian ini penulis melakukan uji coba produk dengan mahasiswa sebagai validator terhadap produk yang dikembangkan apakah produk ini sesuai apakah tidak apa bila diterapkan di pembelajaran. Produk berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS), buku ajar (e-book), video pembelajaran, audio, infografis, assesment tools. Hasil uji coba produk pada indikator materi dengan 5 instrumen pertanyaan dengan jumlah nilai sebesar 17.3 dengan nilai rata-rata sebesar 3,46 (valid). Pada Indikator manfaat dengan 3 instrumen pertanyaan

menjelaskan bahwa jumlah total skor 10.9 dengan nilai rata-rata 3.46, dengan skor rata-rata ini menunjukkan bahwa hasil uji coba dilihat dari indikator manfaat itu bisa dikatakan valid.

Indikator penggunaan produk dalam pembelajaran dengan 4 instrumen pertanyaan yang meliputi media pembelajaran mudah digunakan, media pembelajaran mudah diakses, media pembelajaran mudah dipahami dan media pembelajaran tidak membosankan memiliki jumlah nilai 14.0 dengan rata-rata 3.49 (valid) yang artinya penggunaan produk ini memiliki nilai guna bagi pengembangan ilmu dibidang manajemen perpustakaan. Indikator kesesuaian media dengan aspek-aspek yang dinilai. Pada indikator ini menggunakan 4 instrumen penelitian yang meliputi, setiap media pembelajaran sesuai dengan topik, Kesesuaian penggunaan animasi dan gambar pada setiap media pembelajaran, Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada setiap media pembelajaran, Kesesuaian desain setiap media pembelajaran dengan topik yang dibahas dengan jumlah skor sebesar 13, 6 dengan nilai rata-rata 3.41 (valid) artinya mahasiswa memberikan penilaian bahwa indikator ini memiliki kesesuaian media.

Indikator visual yang memiliki 5 instrumen pertanyaan yang terdiri dari Materi di dalam media pembelajaran tersampaikan dengan baik, Penjelasan pada setiap materi dalam media pembelajaran bermanfaat sebagai gambaran awal mahasiswa untuk memahami materi, Media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi sesuai, Penggunaan gambar dan animasi pada media pembelajaran menarik dan Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran. Dari pertanyaan itu hasil uji coba produk terhadap mahasiswa memiliki jumlah total sebesar 13.6 dengan nilai skor rata-rata 3.41 (valid). Indikator audio dalam produk tersebut dari 4 instrumen pertanyaan Kesesuaian dubbing dan visualisasi dalam media pembelajaran sudah tepat, Kesesuaian Backsound pada media pembelajaran video, kombinasi warna teks dengan background pada media pembelajaran terlihat dengan jelas, Kejelasan audio/suara dalam media pembelajaran dengan total dan jumlah total skor 13.5 dengan nilai rata-rata 3,38 (valid)

Data hasil uji coba produk dari beberapa indikator yang di uji cobakan kepada beberapa mahasiswa di dapat jumlah total 86.8 dengan rata-rata 3.48 dan mendapatkan persentase sebesar 86.84, nilai persentase ini menunjukkan bahwa semua produk yang dijadikan sebagai media pembelajaran pada matakuliah manajemen perpustakaan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Uji Coba Produk

Indikator	Pernyataan	Nilai	Jumlah	Rata-rata	Skor Maksimal
Materi	P.1	3.6	17.3	3.46	4
	P.2	3.5			4
	P.3	3.5			4
	P.4	3.5			4
	P.5	3.3			4
Manfaatebesar	P.6	3.7	10.9	3.63	4
	P.7	3.6			4
	P.8	3.6			4
Penggunaan	P.9	3.6	14.0	3.49	4
	P.10	3.7			4
	P.11	3.5			4
	P.12	3.2			4
Kesesuaian Media	P.13	3.5	13.6	3.41	4
	P.14	3.4			4
	P.15	3.4			4
	P.16	3.4			4
Visual	P.17	3.6	17.5	3.49	4
	P.18	3.6			4
	P.19	3.5			4
	P.20	3.4			4
	P.21	3.4			4
Audio	P.22	3.4	13.5	3.38	4

	P.23	3.3		4
	P.24	3.4		4
	P.25	3.4		4
Jumlah Nilai		86.8	3.48	100
Persentase (%)				86.84

Sumber : Data diolah (2023)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pembelajaran untuk mata kuliah manajemen perpustakaan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3.48 dan persentase 86.84%. Ini menegaskan bahwa produk tersebut memenuhi standar kualitas dan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli, ditemukan bahwa validitas media secara keseluruhan mencapai skor 84, dengan nilai rata-rata sebesar 3.84 dari skor maksimal 88. Dengan persentase 95.45%, validitas media tersebut dapat dikategorikan sebagai sangat tinggi, menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Pada validasi materi oleh validator, jumlah skor mencapai 52 dengan rata-rata 3.55, dan persentase 86.67%, menandakan kevalidan unsur materi dalam produk pembelajaran. Dalam validasi desain, nilai keseluruhan mencapai 78 dengan rata-rata 3.91, dan persentase 97.50% (sangat valid), menunjukkan bahwa desain produk dinilai sangat valid dan sesuai untuk digunakan. Hasil uji coba produk terhadap mahasiswa juga menunjukkan angka positif, dengan jumlah total 86.8, rata-rata 3.48, dan persentase 86.84%, mengindikasikan bahwa produk tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran manajemen perpustakaan.

REFERENSI

- Birsyada, M. I., Gularso, D., Fairuzabadi, M., Baihaqi, M. K., Abdu, M., & Setiaji, A. W. (2022). *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum*.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.
<https://doi.org/10.21009/PENSIL.7.2.6>

Djusr, S., Fajrizal, & Asril, E. (2022). Pengembangan Konten dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring di Madrasah Aliyah Negeri 4 Kota Pekanbaru. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 2(1), 7–14.
<https://doi.org/10.31849/JCOSCIS.V2I1.7742>

Hartono. (2015). *Dasar-Dasar Manajemen Perpustakaan dari masa ke masa*. UIN Maliki Press.

Hayyuningtyas, K., Husein Batubara, H., Walisongo Semarang, U., & Husein Batubara UIN Walisongo Semarang, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69.
<https://doi.org/10.19105/MUBTADI.V3I1.4804>

Inawati. (2022). Implementation Analysis Of Services Based On Social Inclusion In The Community Of The Republik Gubuk. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(April), 156–166.

Kennan, M. A., & Lymn, J. (2019). Where is the I(nformation) in GLAM? Education, Knowledge and Skill Requirements of Professionals Working in GLAM Sector Institutions. *Journal of the Australian Library and Information Association*, 68(3), 236–253. <https://doi.org/10.1080/24750158.2019.1613708>

Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik Endang Mulyatiningsih*.

Nurul Swandari, & Abdurahman Jemani. (2023). Pengembangan Soft Skill Peserta Didik melalui Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial (Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang). *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2(2), 127–147.
<https://doi.org/10.58218/literasi.v2i2.632>

Prasetya, W. D., & Utami, D. (2020). Penguatan Perpustakaan Untuk Pembangunan: Sebuah Konsep Transformasi Berbasiskan Inklusi Sosial. *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 5(2), 293–299. <https://jurnal.ipi.web.id/jurnalipi/article/view/45>

Yuni Pratiwi, K., . S., & Setiawan, B. (2020). Analisis Penerapan Konsep GLAM (Gallery, Library, Archives, Museum) di Perpustakaan Bung Karno Blitar. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 9(2), 53. <https://doi.org/10.20473/jpua.v9i2.2019.53-62>