

EFEKTIVITAS *VLOG* SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN PEMUSTAKA TERHADAP KEMAMPUAN PENELUSURAN INFORMASI DI PERPUSTAKAAN (Pre Eksperimental pada Peserta Didik SMA N 5 Bandung)

The Effectiveness of a Vlog as Users Education Media on the Information Seeking Ability in Library (A Pre-Experimental on the Students of SMAN 5 Bandung)

Oleh:

Mateus Deli¹, Cepi Riyana², Hana Silvana³

Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

email: mateus.deli@student.upi.edu,

email: ceppy@upi.edu,

email: rainasilva10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari perlunya inovasi pada pendidikan pemustaka yang dilaksanakan oleh perpustakaan sekolah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifitasan *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka terhadap kemampuan pemustaka dalam penelusuran informasi di Perpustakaan SMA N 5 Bandung. Metode penelitian yang digunakan ini ialah kuasi eksperimen pada satu kelompok sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 SMA N 5 Bandung. Sampel pada penelitian ini ialah kelas 10-G yang menerima pendidikan pemustaka dengan materi penelusuran informasi melalui media *vlog*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil pretes dan postes, serta lembar observasi dan angket untuk melengkapi data terkait gambaran *vlog* dan pelaksanaan pendidikan pemustaka. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini ialah *vlog* pendidikan pemustaka berupa channel pendidikan pemustaka perpustakaan SMA N 5 Bandung pada situs *youtube*, yang memuat video asinkron berisi materi penelusuran informasi. Pendidikan pemustaka dilaksanakan melalui *vlog*, dimana pemustaka dapat mengaksesnya masing-masing melalui alamat URL yang disediakan Terdapat efektivitas *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka terhadap kemampuan penelusuran informasi di perpustakaan, yang ditunjukkan dari perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir penelusuran informasi.

Kata Kunci: Pendidikan pemustaka, penelusuran informasi, *vlog*.

1*: Penulis

2*: Penanggung jawab penulis 1

3*: Penanggung jawab penulis 2

Abstract

This research was motivated by the existence of social media trends in the form of online media, which can become an innovation in a library. This study was aimed to discover the effectiveness of a vlog as an users education media on the information seeking ability in library of SMAN 5 Bandung. The research method used in this study was a pre-experimental on a sample group. The population in this research was students from class 10 (ten) of SMAN 5 Bandung. The sample of this research was the 10-G class students that received user education with the material for information searching through a vlog. In this research, the data were collected from pre-test and post-test results, an observation sheet, and a questionnaire in order to complete the data related to vlog description and the implementation of user education. The conclusion obtained from this research was that user education vlog in the form of SMA N 5 Bandung library user education on youtube site, load asyncon video containing information seeking material. User education implemented trough vlog, where user's can acces each by the URL adrees that has been provide. There were an effectivity of vlog as a user education media on the information seeking ability in a library, which was shown from a significant difference between the initial ability and final ability on the information searching.

Keyword: *user education, information seeking, vlogs.*

Perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber informasi, akan selalu terlibat dengan pengguna yang memiliki berbagai keinginan, kemampuan literasi informasi serta karakter yang berbeda. Perpustakaan sekolah memiliki peranan yang sangat penting, hal ini terkait dengan fungsi perpustakaan selaku pusat informasi bagi seluruh warga sekolah. Terkait hal itu, petugas perpustakaan tidak dapat melakukannya pendampingan setiap saat kepada pemustaka dalam menemukan informasi yang dibutuhkannya. Maka dari itu, perpustakaan dapat memberikan pengajaran bagi pemustaka terkait bagaimana memanfaatkan fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan untuk menemukan informasi, termasuk menyaring informasi tersebut. Kegiatan tersebut disebut dengan pendidikan pemustaka.

Pendidikan pemustaka dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, baik dilakukan dengan pertemuan

langsung dengan pemustaka (orientasi perpustakaan), kunjungan/ *tour* perpustakaan, maupun melalui media-media seperti buku pengayaan. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan pemustaka dapat dirancang lebih ringkas dan menarik. Perkembangan dalam media sosial baru-baru ini melahirkan berbagai tren baru yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan perpustakaan, salah satunya adalah *video blogging* atau yang lebih dikenal dengan *video blog/vlog*, yaitu sebuah kegiatan *blog* yang menggunakan video untuk menyampaikan informasi. *Vlog* merupakan salah satu aplikasi media sosial yang populer saat ini.

Molyneaux (dalam Mogallapu, 2011) mendefinisikan *video blogging* atau *vlog* sebagai kegiatan memproduksi dan membagikan video kepada pengguna. *vlog* sama seperti *blog*, namun yang berbeda adalah *vlog* menggunakan video tanpa teks untuk menyampaikan

informasi. Jika pada *blog* hanya memerlukan alat pengedit teks, maka *vlog* juga memerlukan alat perekam video dan pengunggahan.

Berangkat dari hal diatas, timbul ketertarikan peneliti untuk mengetahui bagaimana respon pemustaka jika pendidikan pemustaka yang dilaksanakan perpustakaan sekolah menggunakan media *video blog*.

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, rumusan masalah umum dari penelitian ini adalah **“Bagaimana efektivitas *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka terhadap kemampuan penelusuran informasi di Perpustakaan SMA N 5 Bandung?”**

Adapun Rumusan masalah khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka untuk meningkatkan kemampuan penelusuran informasi di perpustakaan SMA N 5 Bandung?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan program pendidikan pemustaka dengan media *vlog* untuk meningkatkan kemampuan

penelusuran informasi di perpustakaan SMA N 5 Bandung?

- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penelusuran informasi pemustaka sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka?

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitasan *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka terhadap kemampuan pemustaka dalam penelusuran informasi di Perpustakaan SMA N 5 Bandung. Dengan tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Mengetahui gambaran *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka untuk meningkatkan kemampuan penelusuran informasi di perpustakaan SMA N 5 Bandung
- b. Mengetahui gambaran pelaksanaan program pendidikan pemustaka dengan media *vlog* untuk meningkatkan kemampuan penelusuran informasi di perpustakaan SMA N 5 Bandung
- c. Mengetahui perbedaan kemampuan penelusuran informasi pemustaka sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan Pemustaka

Pendidikan pemakai atau pendidikan pemustaka dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *user education* yang kadang juga disebut *user instruction*. Sutarno (2006) mendefinisikan pendidikan pemustaka di perpustakaan sebagai “kegiatan yang dilakukan oleh petugas layanan untuk menjelaskan seluk-beluk perpustakaan, diantaranya pemanfaatan perpustakaan, persyaratan keanggotaan, tata tertib, jenis layanan, kegunaan sistem katalogisasi dan klasifikasi, serta partisipasi masyarakat di dalam perpustakaan. Semua dikerjakan dalam rangka memberikan pengetahuan dan keterampilan masyarakat pemakai dan memanfaatkan perpustakaan, secara cepat

dan tepat tanpa banyak menghadapi kesulitan.

Adapun hal-hal yang mendasari pelaksanaan pendidikan pemustaka ialah agar perpustakaan yang dikembangkan dengan biaya mahal dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka. Selain itu, sumber informasi yang disediakan berada pada tempat dan tujuan yang tepat dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Fungsi pendidikan pemustaka pada dasarnya adalah agar supaya layanan informasi yang disediakan perpustakaan dapat digunakan secara mandiri oleh pemustaka. Tujuan pendidikan pemustaka adalah untuk memperkenalkan kepada pengguna bahwa perpustakaan adalah suatu sistem, yang terdiri dari

tempat, koleksi, sumber daya manusia, pelayanan dan pemustaka. Semua hal tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Rahayuningsih, 2007).

Pendidikan pemustaka yang dirancang dalam pelaksanaannya tentu memiliki materi pokok yang akan disampaikan, Ade Abdul Hak (2004) memaparkan, materi yang disampaikan dalam pendidikan pemustaka antara lain:

a. Orientasi Perpustakaan,

Orientasi perpustakaan meliputi pengenalan gedung perpustakaan, pengenalan katalog dan alat penelusuran lainnya, dan pengenalan beberapa sumber bacaan termasuk bahan rujukan dasar atau referensi.

b. Pengajaran Perpustakaan.

Berisi materi penjelasan lebih dalam lagi mengenai bahan-bahan perpustakaan secara spesifik.

c. Pengajaran Bibliografi

Pengajaran bibliografi ini berisi materi yang lebih condong sebagai langkah persiapan mengadakan atau sebagai dasar penelitian dalam rangka penyusunan tugas/karya tulis akhir.

Ade Abdul Hak (2004) mengemukakan ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam melaksanakan pendidikan pemustaka, diantaranya:

- a. Presentasi Atau Ceramah Dikelas
- b. Wisata Perpustakaan
- c. Penggunaan Audio-Visual
- d. Penggunaan Buku Pedoman Atau Pamflet

Pemilihan tata cara pendidikan pemustaka dilakukan dengan melihat kebutuhan perpustakaan dan jumlah pemustaka, menggunakan satu metode atau kombinasi dari beberapa metode.

Media Pendidikan

Kata media berasal dari basa Latin “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara. Gagne (dalam Sadiman dkk., 2009) menyatakan bahwa media adalah

berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Pada dasarnya kegunaan media pendidikan ialah untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa agar terjadinya proses belajar. Sadiman dkk (2009) menyatakan bahwa media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisitis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Keunikan sifat setiap siswa yang ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, akan menimbulkan kesulitan untuk ditangani secara sendiri oleh guru.

Sadiman dkk dkk (2009) mengidentifikasi media pendidikan kedalam beberapa jenis media yang sering dipakai di Indonesia, yaitu:

- a. Media grafis: media ini termasuk dalam media visual.
- b. Media Audio: media ini adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran.
- c. Media proyeksi diam: media ini memiliki persamaan dengan media grafik, dimana media ini menyajikan rangsangan secara visual dengan menggunakan alat proyeksi diam.

Video Blog Sebagai Media Pendidikan Pemustaka

Video blog merupakan media baru yang dihasilkan dari perkembangan pesat TIK, khususnya perkembangan internet. Selain itu semakin bertambahnya konten internet yang berupa video, serta hadirnya situs yang menyediakan

layanan untuk membagikan video seperti *YouTube*, membuat pelaku *vlog* semakin bertumbuh. Molyneaux (dalam Mogallapu, 2011) mendefinisikan *video blogging* atau *vlog* sebagai kegiatan memproduksi dan membagikan video kepada pengguna. *Vlog* sama seperti *blog*, namun yang berbeda adalah *vlog* menggunakan video tanpa teks untuk menyampaikan informasi. Jika pada *blog* hanya memerlukan alat pengedit teks, maka *vlog* juga memerlukan alat perekam video dan pengunggahan.

Vlog berbeda dengan *video sharing*. Sebuah situs berbagi video (*video sharing*) mungkin saja berisi berbagai macam video (misalnya iklan, review film, dan berita). Sedangkan *video blog* adalah rekaman video yang dihasilkan oleh individu secara mandiri dan isi dari video itu biasanya terkait dengan kehidupan seseorang atau opininya tentang suatu isu.

Perangkat (*hardware* maupun *software*) yang dibutuhkan dalam membuat *vlog* diantaranya:

- a) Alat perekam video: terdiri dari kamera, *microphone*, dan memori penyimpanan data.
- b) Perangkat untuk mengedit video: berupa komputer dan aplikasi khusus untuk mengedit video.
- c) Jaringan internet dan *boardband*: ini dibutuhkan untuk mengunggah video.

Wen Gao dkk (2010, hal. 5) mengungkapkan siklus kehidupan sebuah *vlog* memiliki tiga tahap, yaitu:

- a) Membuat: Pada tahap ini, *vlogger* membuat dan mengedit sebuah video, dan meng-*upload*-nya ke situs *hosting* dan kemudian sebuah *vlog* baru telah dihasilkan.
- b) Memposting: *Vlog* baru telah didistribusikan secara *online* dan mulai dikenali di *vlogosphere* dan sering terhubung ke *vlog* yang lain.

- c) Mengarsipkan: Ketika *vlog* menjadi ketinggalan zaman atau kurang berguna, *vlog* akan diarsipkan atau bahkan dihapus.

Penelusuran Informasi

Jusni Djatin (1996, hal. 1) memaparkan bahwa: penelusuran informasi adalah mencari kembali informasi yang pernah ditulis orang mengenai suatu topik tertentu. Informasi tersebut terdapat dalam publikasi yang diterbitkan baik didalam maupun di luar negeri. Penelusuran informasi dapat dilakukan secara manual ataupun dengan bantuan komputer (perangkat pencarian informasi).

Untuk menemukan informasi yang relevan dengan kebutuhan, terdapat tahapan yang ditujukan untuk menemukan informasi sesuai dengan topik yang diinginkan dan mengurangi kesalahan dalam melakukan penelusuran. Chowdhury (dalam Purwono, 2008) mengemukakan pencarian terpasang (*online*) mempunyai tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Pelajari topik yang akan dicari sampai paham, apa sebenarnya yang diperlukan oleh pencari informasi.
- b. Dapatkan akses ke sebuah jasa informasi terpasang
- c. Mendaftar (*logon*) ke penyedia jasa yang dilanggan
- d. Memilih pangkalan data yang sesuai dengan kebutuhan pencari informasi
- e. Merumuskan pertanyaan untuk memulai pencarian informasi
- f. Memilih format tampilan
- g. Merumuskan kembali pertanyaan, jika diperlukan
- h. Menetapkan modus pengiriman hasil pencarian.

Sebelum melakukan penelusuran, seorang yang membutuhkan informasi harus terlebih dahulu mengetahui kebutuhan informasinya. Selanjutnya

adalah mengidentifikasi alat penelusuran yang tepat, apakah dilakukan secara manual menggunakan sumber tercetak (misalnya di perpustakaan) atau melalui internet (secara *online*) untuk mengakses pangkalan data.

Secara manual, penelusuran informasi di perpustakaan dapat dilakukan dengan menggunakan, katalog perpustakaan, bibliografi, indeks, abstrak, ensiklopedia, kamus dan meminta bantuan pustakawan.

Penelusuran secara online dilakukan guna menemukan informasi yang ada di pangkalan data internet. Adapun informasi tersebut dapat ditelusuri melalui *search engine*.

Informasi yang tersedia secara *online* merupakan informasi yang beragam bentuk dari sisi konten informasi, maupun format berkasnya (*file*). Format berkas/ tipe dokumen itu dapat diketahui dari tiga atau empat huruf yang ada di akhir URL-nya.

Adapun strategi dalam penelusuran informasi di internet sebagaimana yang dikutip dari Purwono (2008) adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Kata Kunci

Dalam penelusuran secara *online*, menentukan kata kunci akan sangat mempengaruhi hasil pencarian. Kesalahan pengetikan kata kunci sekalipun akan menyebabkan berbedanya hasilnya pencarian dari yang ingin ditemukan.

2) Menggunakan Fasilitas Pencarian

Banyak tersedia fasilitas pencarian pada *search engine* untuk membantu penelusuran informasi, adapun fasilitas itu diantaranya:

- Logika Boolean (*Boolean logic*) AND, OR, NOT.
- Frasa (*Phrase search*).
- Pemenggalan (*Truncation*).
- Pembatasan *field*.

- Akses langsung ke alamat situs (*URL*).
- *Case sensitive*.

Tinjauan Perpustakaan Sekolah

Andi Prastowo (2012, hal. 45) mengemukakan bahwa perpustakaan sekolah ialah sarana penunjang pendidikan di sekolah yang berupa kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku. Kumpulan bahan pustaka tersebut diorganisasi secara sistematis dalam satu ruang sehingga dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan demikian, perpustakaan turut serta dalam menyukseskan pencapaian tujuan lembaga pendidikan.

Dalam PBM, perpustakaan sekolah berperan sebagai media penunjang, dimana guru dapat memanfaatkannya sebagai sumber pembelajaran, dan siswa dapat menggunakan perpustakaan sebagai sumber informasi dalam menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran yang diterima dalam PBM. Sama seperti halnya perpustakaan umum, perpustakaan sekolah pun memiliki fungsi yang tak hanya terbatas pada penyediaan informasi.

Pelaksanaan fungsi-fungsi perpustakaan tak bisa lepas dari tujuan perpustakaan itu sendiri. Menurut Sutarno (2006, hal. 25) "Tujuan perpustakaan adalah agar terciptanya masyarakat yang terdidik, terpelajar, terbiasa membaca dan berbudaya tinggi".

Sebagaimana perpustakaan secara umumnya, perpustakaan sekolah selaku jantungnya sekolah pun adalah sebagai pusat sumber informasi sekolah, yang mana informasi ini peruntukkan bagi seluruh warga sekolah guna mendukung berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar dan rekreasi serta penelitian siswa dan warga sekolah lainnya. Informasi yang umunya terkumpul dalam perpustakaan sekolah adalah yang

berkaitan dengan mata pelajaran dan kurikulum di sekolah.

**DDC Sebagai Sistem Klasifikasi
dan Penelusuran Koleksi di
Perpustakaan**

DDC adalah sistem klasifikasi perpustakaan yang diciptakan oleh Melvil Dewey (1851-1931). Dalam sistem klasifikasi ini, Dewey membagi ilmu pengetahuan menjadi 10 bidang, yang masing-masing diberi symbol angka 0-9 (Suwarno, 2010). Adapun kesepuluh bidang pengetahuan yang menjadi kelas utama dalam klasifikasi DDC yaitu:

- 000 - Karya Umum
- 100 - Filsafat
- 200 - Agama
- 300 - Ilmu Sosial
- 400 - Bahasa
- 500 - Ilmu Murni/Alam

- 600 - Ilmu Terapan
- 700 - Kesenian dan olahraga
- 800 - Kesustraan
- 900 - Sejarah dan Geografi

Setiap kelas utama tersebut dibagi dalam 10 divisi yang merupakan subordinasi dari kelas utama. Selanjutnya setiap divisi dibagi lagi dalam 10 seksi, serta setiap seksi dibagi lagi dalam 10 subseksi. Selain memuat notasi bagan utama, DDC menyediakan bagan tabel pembantu dan indeks subjek. Adapun tabel-tabel tersebut adalah

- 1) Tabel Subdivisi Standar
- 2) Tabel Wilayah
- 3) Subdivisi Sastra
- 4) Subdivisi Bahasa
- 5) Tabel Ras, Etnik dan Kebangsaan
- 6) Tabel Bahasa

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Bandung, yang beralamatkan di Jalan Belitung nomor 8, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Adapun responden dari penelitian ini adalah pemustaka (siswa) perpustakaan sekolah SMA N 05 Bandung, khususnya kelas X. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pre eksperimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun bentuk rancangan pre eksperimental yang akan dilaksanakan adalah berupa *one group pretest-posttest design*, yaitu (hanya) ada satu kelompok eksperimen yang ada di dalamnya termasuk/diberikan *pretest* dan *posttest*, tetapi tidak ada kelompok kontrol. Berikut adalah gambaran *one group pretest-posttest design* menurut Campbell (1979) adalah sebagaimana dalam diagram dibawah ini :

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

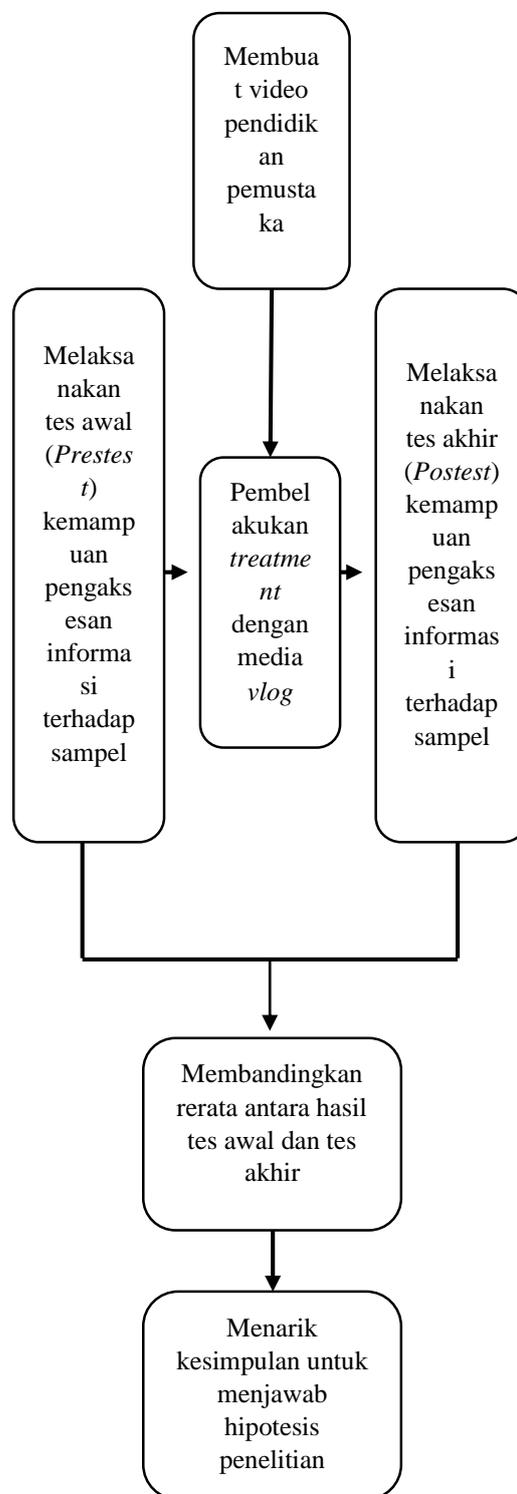
Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = pemberlakuan *treatment*

Penelitian ini dimulai dengan membuat video pendidikan pemustaka yang kemudian akan unggah ke *vlog* sebagai media *treatment* dalam penelitian ini, lalu melakukan test awal kepada sampel sebelum pemberlakuan *treatment*, setelah itu melaksanakan test akhir. Terakhir adalah melakukan perbandingan rerata antara hasil test awal dan test akhir. Berikut adalah bagan yang menggambarkan desain penelitian ini:



Gambar 1 Bagan pelaksanaan penelitian kuasi eksperimen

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes objektif yang berupa pilihan ganda, angket dan lembar observasi. Tes ini dipilih guna mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan pendidikan pemustaka dengan media *vlog* terhadap kemampuan pengaksesan informasi di perpustakaan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembuatan video dan pendidikan pemustaka di lapangan. Sedangkan angket ditujukan untuk mengetahui gambaran *vlog*, intensitas penggunaan, dan situs/web berbagi *vlog* yang sering digunakan pemustaka

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Adapun Pada data kuantitatif diolah dengan melakukan uji statistika terhadap data dengan data *N-gain*. Namun pada data pretes dan postes dilakukan sampai uji deskriptif saja. Analisis data dilakukan dengan bantuan *software IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) 20 for windows*, yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Analisis data tes awal (*pretest*)
Hasil pretes dari kelas eksperimen dianalisis secara deskriptif.
- b. Analisis data test akhir (*posttest*)
Hasil postes kelas eksperimen, dianalisis uji secara deskriptif.
- c. Analisis data Gain Ternormalisasi (*N-Gain*)

Penghitungan tersebut diperoleh dari nilai pretes dan postes. Pengelolaan *N-Gain* (Hake, 1999) dihitung dengan rumus:

$$N - gain = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{SMI - S_{pre}}$$

Keterangan:
N-gain : Gain ternormalisasi

S_{pre} : skor pretes
 S_{pos} : skor postes
SMI : skor maksimal ideal

Sebelum melakukan uji hipotesis pada data *N-gain*, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data *N-gain*. Adapun peningkatan kemampuan yang terjadi pada sampel, dapat dilihat melalui penghitungan dengan rumus *N-gain*, yang diinterpretasikan kedalam kriteria *N-gain* sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Kriteria tingkat *N-Gain*

<i>N-gain</i>	Keterangan
$N-gain > 0.7$	Tinggi
$0,3 < N-gain \leq 0,7$	Sedang
$N-gain \leq 0,3$	Rendah

1. Uji Normalitas

Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas ini ialah:

H_0 : data *N-gain* berasal dari data yang berdistribusi normal.

H_1 : data *N-gain* berasal dari data yang berdistribusi tidak normal.

Pengujian dilakukan dari populasi berdistribusi normal dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0.05$) dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig $\geq 5\%$ maka H_0 diterima.
- b) Jika nilai sig $< 5\%$ maka H_0 ditolak.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan guna memeriksa apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan uji t satu sampel (*one sampel t test*), yang mana syaratnya adalah data yang digunakan merupakan data berdistribusi normal. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Sugiyono, 2013)

Keterangan:
 t = nilai t yang dihitung
 μ = nilai yang dihipotesiskan
 s = simpangan baku sampel
 n = jumlah anggota sampel

Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for windows*. Kriteria pengambilan kesimpulan uji hipotesis adalah:

- a. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

Selanjutnya data kualitatif yang didapat dalam penelitian, tahapan analisisnya adalah sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Vlog sebagai Media Pendidikan Pemustaka di Perpustakaan SMA N 5 Bandung

Pengambilan data terkait dengan gambaran *vlog* yang digunakan dalam pendidikan pemustaka di perpustakaan SMA N 5 Bandung ini ditujukan mengetahui kegiatan produksi video yang digunakan dan penggunaan *vlog* oleh pemustaka. Untuk menjawab hal tersebut digunakanlah observasi dan angket. Berikut adalah uraian hasil akhir analisis lembar observasi kegiatan pendidikan pemustaka:

- 1) Lokasi perekaman video ada 2 tempat, yaitu di perpustakaan SMAN 5 Bandung untuk merekam video penelusuran manual dan orientasi perpustakaan. Perekaman selanjutnya dilakukan di kosan peneliti untuk video penelusuran *online*.
- 2) Alat yang digunakan untuk rekaman terdiri dari: Kamera canon

a. Data Angket

Data yang diperoleh dari angket memberikan gambaran mengenai *vlog* yang biasa diakses pemustaka. Analisis data dilakukan dengan melihat kecenderungan mayoritas jawaban dari responden, hal ini karena angket yang digunakan bersifat terbuka, sehingga analisis dilakukan dengan membuat gambaran umum dari jawaban responden secara deskriptif.

b. Data Observasi

Data observasi memberikan gambaran mengenai aktivitas produksi dan kegiatan pendidikan pemustaka yang dilaksanakan. Adapun data yang diperoleh diolah dan dianalisis secara deskriptif

- 700D untuk merekam video, tripod untuk menyesuaikan posisi pengambilan video, dan mikropon
- 3) Pengeditan dilakukan menggunakan komputer pribadi (PC) peneliti dengan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2017*.
- 4) Pemeran dalam video adalah peneliti sendiri selaku pihak yang menyampaikan materi.
- 5) *Vlog* ditujukan kepada siswa SMAN 5 Bandung kelas 10-G (sebagai kelas eksperimen).
- 6) Selanjutnya *vlog* ditujukan untuk seluruh pemustaka perpustakaan SMAN 5 Bandung.

Untuk melengkapi data mengenai gambaran penggunaan *vlog*, maka di sebariskanlah angket terbuka kepada sampel yang berjumlah 32 siswa pada saat pelaksanaan tes awal (*pretest*). Angket terdiri dari 3 indikator yang dibagi dalam 5 pertanyaan singkat. Berikut adalah tafsiran dari data angket pada kelas eksperimen:

- 1) Berdasarkan intensitas 15,7% siswa tidak pernah mengakses *vlog*, 62,5% siswa kadang-kadang mengakses *vlog*, dan 21,8% sering mengakses *vlog*.
- 2) Rata-rata waktu yang digunakan untuk mengakses *vlog* dalam satu minggu adalah 4 jam. Adapun waktu yang paling banyak digunakan siswa untuk mengakses *vlog* adalah 21 jam dalam seminggu.
- 3) Jenis *vlog* yang diakses adalah, *dayly vlog*, *travel vlog*, *vlog* edukasi, dan tutorial DIY (*doing by yourself*).
- 4) Situs *vlog* yang diakses adalah *youtube* dan *indoxl*.
- 5) Alasan siswa mengakses *vlog* adalah mengisi waktu luang, sebagai hiburan, ragam konten menarik pada *vlog*, untuk bahan belajar, karena akses *vlog* yang gratis, dan sebagai inspirasi.

Vlog dalam penelitian ini merupakan media pendidikan, yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. *Vlog* dapat diartikan sebagai alat, metode (dengan video) dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan instruksi dalam pembelajaran. Penggunaan *vlog* juga bertujuan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa, dimana pengajaran dapat dilakukan di luar kelas. Hal ini senada dengan yang dikehendaki oleh Umar (2013), yang menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Vlog untuk pendidikan pemustaka ini menggunakan video asinkron (telah di edit) sebagai bahan instruksi. Dalam pembuatannya, *vlog* ini menggunakan kamera DSLR yang dilengkapi oleh tripod dan mikropon untuk merekam

video, lalu diedit dengan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2017*.

Wen Gao dkk (2010) mengemukakan 3 tahap siklus hidup sebuah *vlog*, yaitu:

- a. Membuat: merekam, mengedit dan mengunggah ke situs *hosting*.
- b. Memposting: mendistribusikan secara online kepada pengguna.
- c. Mengarsipkan: *vlog* tidak digunakan lagi.

Berdasarkan pada teori tersebut, *vlog* yang digunakan dalam pendidikan pemustaka ini berada dalam tahap pertama dan kedua, dimana *vlog* dibuat dan dibagikan secara online kepada pemustaka yang dalam hal ini adalah pengguna *vlog* untuk pembelajaran.

Pelaksanaan Pendidikan pemustaka di Perpustakaan SMA N 5 Bandung

Aktivitas pelaksanaan pendidikan pemustaka kepada sampel dipantau melalui lembar observasi, yang dijabarkan melalui data kualitatif. Berikut adalah uraian hasil akhir analisis lembar observasi kegiatan pendidikan pemustaka:

- 1) Sasaran pendidikan pemustaka ini adalah siswa baru SMAN 5 Bandung, yang mana dalam hal ini adalah siswa kelas 10
- 2) Pendidikan pemustaka dilakukan via *vlog* pada situs berbagi video *Youtube*. Video pendidikan pemustaka di unggah pada situs <http://www.youtube.com> dengan nama channel Pendidikan Pemustaka Perpustakaan SMA N 5 Bandung. Selanjutnya alamat URL <https://youtu.be/0F9rsz1uvLI> untuk mengakses langsung *vlog* dibagikan kepada kelas eksperimen. Siswa diminta untuk mengakses secara mandiri *vlog* pendidikan pemustaka tersebut melalui *gadget* mereka.

- 3) Pelaksanaan pendidikan pemustaka dengan *vlog* dilaksanakan pada tanggal 6-7 agustus 2017
- 4) Pendidikan pemustaka dilaksanakan selama 2 hari

Berdasarkan pada hasil observasi dan analisis dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pendidikan pemustaka di perpustakaan SMA N 5 Bandung dilaksanakan dengan menyasar pada pemustaka baru (siswa kelas 10), yang dilaksanakan dengan menggunakan *vlog* (video yang dapat diakses secara *online*) dalam waktu yang singkat.

Pendidikan pemustaka adalah bimbingan pada pemustaka tentang cara pemanfaatan koleksi bahan pustaka yang disediakan secara efektif dan efisien, bimbingan itu dapat berupa bimbingan individu ataupun secara kelompok. Pelaksanaan pendidikan pemustaka ini mendorong pemustaka untuk dapat mengakses koleksi dan informasi secara mandiri melalui sistem temu balik yang disediakan perpustakaan. Selain itu, pemustaka didorong untuk dapat memanfaatkan fasilitas penelusuran *online* guna menemukan informasi yang mereka butuhkan jika informasi tersebut tidak tersedia di perpustakaan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sutarno (2006), dimana salah satu fungsi dari pendidikan pemustaka ialah agar pemustaka dapat menggunakan sarana temu informasi yang tersedia seperti nomor klasifikasi, katalog dan petunjuk lainnya, dan agar pemustaka dapat dengan cepat dan tepat menemukan apa yang diperlukan, tanpa banyak membuang waktu, tidak menemui kesulitan atau hambatan.

Selanjutnya setiap pendidikan pemustaka memiliki tujuan yang ingin dicapai. Pelaksanaan pendidikan pemustaka ini bertujuan agar pemustaka dapat menggunakan sumber-sumber literatur, agar menemukan sumber literatur, dan menemukan informasi yang

relevan dengan masalah yang dihadapinya. Selain itu tujuan lain ialah memberikan latihan atau petunjuk dalam menggunakan perpustakaan dan sumber-sumber informasi agar pemustaka mampu meneliti suatu masalah, menemukan materi yang relevan, mempelajari dan memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rahayuningsih (2007) mengenai tujuan pendidikan pemustaka yang diantaranya:

- a. Memungkinkan pemustaka menggunakan sumber-sumber literatur, agar menemukan sumber literatur, dan menemukan informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapinya.
- b. Memberikan latihan atau petunjuk dalam menggunakan perpustakaan dan sumber-sumber informasi agar pemustaka mampu meneliti suatu masalah, menemukan materi yang relevan, mempelajari dan memecahkan masalah.

Setiap pendidikan pemustaka yang dilaksanakan memiliki materi pokok yang disampaikan, umumnya mengenai pengenalan perpustakaan. Pendidikan pemustaka yang dilaksanakan di perpustakaan SMAN 5 Bandung merupakan pendidikan pemustaka dengan materi pengajaran perpustakaan, hal ini karena materi utama yang disampaikan adalah penelusuran informasi. Hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Ade Abdul Hak (2004) mengenai materi pendidikan pemustaka diantaranya adalah:

- a. orientasi perpustakaan (memperkenalkan seluk beluk perpustakaan)
- b. pengajaran perpustakaan (menjelaskan bahan perpustakaan secara spesifik, misalnya teknik penelusuran informasi)
- c. pengajaran bibliografi (materi persiapan penelitian)

Pendidikan pemustaka dilaksanakan dengan media video, yang mana video di unggah kesitus *youtube*, sehingga dapat diakses oleh pemustaka dimanapun dan kapanpun. Dalam hal ini *vlog* merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam pendidikan pemustaka, dimana *vlog* adalah perantara bagi perpustakaan untuk menyampaikan bimbingan kepada pemustaka. Dengan media *vlog* ini, pendidikan pemustaka dapat berjalan efektif karena pustakawan tidak perlu masuk ke setiap kelas untuk memaparkan materi seperti pada metode ceramah, atau mendatangkan siswa ke perpustakaan secara langsung yang dapat mengganggu pelayanan perpustakaan pada pemustaka lain. Karena *vlog* dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh pemustaka melalui *gadget* mereka, maka pendidikan pemustaka dapat dijalankan kapanpun dan diluar jam sekolah. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Umar (2013) bahwa media pendidikan adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran di sekolah.

Perbedaan Kemampuan Penelusuran Informasi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pendidikan Pemustaka

Kemampuan penelusuran informasi pemustaka diperoleh data hasil tes, yang meliputi data pretes dan data postes, data ini berbentuk data kuantitatif. Analisis data bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan penelusuran informasi siswa kelas 10-G yang mendapatkan pendidikan pemustaka melalui *vlog*. Data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan tersebut, terdiri dari data pretes, data postes dan data *N-Gain* dari masing-masing siswa. Berikut adalah hasil analisisnya:

a. Analisis Data Pretes

Pretes diberikan pada kelas eksperimen, ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai penelusuran informasi. Pretes diberikan kepada siswa 10-G SMA N 5 Bandung dengan jumlah 32 siswa. Data hasil pretes diolah menggunakan *software IBM SPSS Statistics 20 for windows*. Berikut ini adalah analisis statistik deskriptif data pretes dalam penelitian ini:

Tabel 1 Output analisis statistik deskriptif data pretes

	<i>N</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev.</i>	<i>Var.</i>
Skor	32	3	14	10,31	2,645	6,996
<i>Valid N (listwise)</i>	32					

Tabel 1 Menunjukkan bahwa skor minimum yang diperoleh adalah 3 dan skor maksimum adalah 14. Rata-rata skor pretes adalah 10,31, dengan varian 6,996 dan standar deviasinya adalah 2,645. Berdasarkan data analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penelusuran informasi masih tergolong rendah.

b. Analisis Data Postes

Analisis data postes dilakukan guna melihat peningkatan kemampuan penelusuran informasi kelas eksperimen setelah memperoleh pendidikan pemustaka. Deskriptif data skor postes diperoleh dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for windows*. Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif data postes dalam penelitian ini:

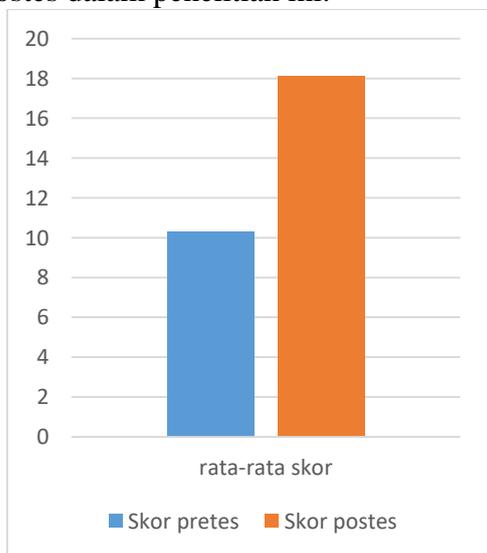
Tabel 2 Output analisis statistik deskriptif data postes

	<i>N</i>	<i>Min.</i>	<i>Max.</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev.</i>	<i>Var.</i>
Skor	32	11	26	18,09	3,666	13,443

Tabel 2 Menunjukkan bahwa skor minimum yang diperoleh adalah 11 dan skor maksimum adalah 26. Rata-rata skor postes adalah 18,09, dengan varian 13,443 dan standar deviasinya adalah 3,666. Berdasarkan data analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penelusuran informasi tergolong sedang.

c. Analisis Data N-Gain

Berdasarkan pada analisis data pretes dan postes terdapat perbedaan kemampuan awal dan kemampuan akhir penelusuran informasi kelas eksperimen, yang ditunjukkan dari perbedaan rata-rata skor yang di peroleh pemustaka pada dua data tersebut. Berikut adalah grafik perbandingan rata-rata skor pretes dan postes dalam penelitian ini:



Gambar 2 Grafik perbandingan rata-rata skor pretes dan postes uji kemampuan penelusuran informasi

Untuk melihat perbandingan rata-rata kemampuan awal dan akhir, dilakukan penghitungan indeks gain, dengan rumus berikut:

$$N - gain = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{SMI - S_{pre}}$$

Data hasil N-gain digunakan untuk melihat kualitas peningkatan kemampuan penelusuran informasi siswa. Pengitungan N-Gain dilakukan dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2016*. Berikut ini adalah statistik deskriptif data hasil indeks gain pada sampel yang diperoleh dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for windows*.

Tabel 3 Output analisis statistik deskriptif data hasil indeks gain

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Dev.	Var.
N-Gain	32	1,5556	15,6296	7,430559	3,53712	12,511
Valid N (listwise)	32					

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata indeks gain adalah 6,8993. Adapun berdasarkan pada kriteria indeks gain, data ini menunjukkan bahwa rata-rata indeks gain berada pada kriteria sedang. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam pretes dan postes memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak, dilakukanlah uji statistik, yang secara rincinya adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data indeks gain tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujiannya, dirumuskan hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut:

H₀: data N-gain berasal dari data yang berdistribusi normal.

H₁: data N-gain berasal dari data yang berdistribusi tidak normal.

Untuk mengetahui uji normalitas terhadap data penelitian, digunakan uji statistik *Saphiro-Wilk*, dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0.05$) dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig $\geq 5\%$ maka H_0 diterima.
- b) Jika nilai sig $< 5\%$ maka H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas disajikan pada dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for windows*, disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil uji normalitas data indeks gain

<i>Saphiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>N- Gain</i>	0,964	32	0,349

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai signifikan adalah 0,349. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga berdasarkan pada hipotesis uji normalitas H_0 diterima, artinya bahwa data indeks gain penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna menjawab pertanyaan utama penelitian. Pada uji ini, perumusan hipotesis dalam bentuk statistik sebagaimana berikut ini:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretes dan postes.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretes dan postes.

Pada tabel (*One-Sample Test*) menunjukkan nilai statistik, yaitu: nilai t_{hitung} sebesar 11,884, derajat kebebasan (*degree of freedom/df*) sebesar 31, dan signifikansi dengan uji 2 pihak 0.000.

Berdasarkan pada tabel didapatkan t_{hitung} : 11,884 dengan taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$. Adapun derajat kebebasan (*df*) adalah 31 sehingga nilai $t_{tabel} = 2,0395$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,884 > 2,0395$, maka berdasarkan hipotesis H_0 ditolak atau H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pretes dan postes.

Berdasarkan pada analisis deskriptif data pretes dan data postes, dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan penelusuran informasi pemustaka sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka. Selanjutnya, berdasarkan pada analisis statistik data indeks gain, melalui uji hipotesis *one sample t test*, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan penelusuran informasi pemustaka sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka.

Kemampuan penelusuran informasi yaitu kemampuan untuk mencari dan menemukan kembali informasi yang pernah ditulis orang mengenai suatu topik. Informasi tersebut dapat dalam bentuk tercetak maupun dalam format digital yang diakses secara online.

Melalui pretes pada kemampuan penelusuran informasi pemustaka, diketahui bahwa pemustaka memiliki kelemahan pengetahuan mengenai jenis-jenis koleksi yang dapat digunakan sebagai alat telusur informasi di perpustakaan, DDC sebagai sistem klasifikasi koleksi perpustakaan serta strategi penelusuran *online* pada *search engine*. Namun disisi lain, pemustaka sudah banyak yang mengetahui jenis informasi dan sumbernya serta kelengkapan yang dibutuhkan dalam penelusuran *online* seperti *search engine*. Setelah melakukan pretes, diperolehlah

data kemampuan awal siswa dalam penelusuran informasi. Hasil analisis deskriptif data pretes menunjukkan rata-rata kemampuan siswa dalam penelusuran informasi berada pada tingkat yang rendah, dengan jumlah rata-rata skor sebesar 10,31.

Selanjutnya dilaksanakan pendidikan pemustaka dengan media *vlog*. Selanjutnya dilakukan tes akhir (postes) guna mengetahui peningkatan kemampuan penelusuran informasi. Dari hasil postes dapat dipahami pemahaman pemustaka terkait penelusuran informasi meningkat, namun masih ditemui peningkatan yang sangat rendah, seperti dalam soal yang membahas penerapan dari literasi informasi. Hasil analisis deskriptif data postes, menunjukkan rata-rata skor siswa sebesar 18,09, yang mana dapat disimpulkan berada dalam tingkat sedang. Membandingkan rata-rata skor dari dua data tersebut, dapat disimpulkan kemampuan penelusuran informasi pemustaka mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pelaksanaan penelitian, pengolahan data, hasil analisis data, serta pembahasan, diperoleh simpulan bahwa terdapat efektivitas *vlog* sebagai media pendidikan pemustaka terhadap kemampuan penelusuran informasi di perpustakaan, yang ditunjukkan dari adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penelusuran informasi sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka. Dari simpulan umum ini, dapat dijabarkan beberapa simpulan khusus yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

- a. *Vlog* ini berbentuk *channel* khusus pendidikan pemustaka perpustakaan SMA N 5 Bandung pada situs *youtube*. *Vlog* memuat video asinkron (telah diedit) yang berisi materi penelusuran informasi, yang

Dari hasil temuan dan analisis pada data penelitian, pendidikan pemustaka menggunakan *vlog* ini memiliki kontribusi yang penting terhadap pemahaman pemustaka terkait penelusuran informasi. Hal ini berdasarkan pada kualitas pencapaian peningkatan kemampuan penelusuran informasi, yang dilakukanlah penghitungan indeks gain dari data pretes dan postes. Hasil pengolahan dan analisis deskriptif data indeks gain, menunjukkan rata-rata indeks gain sebesar 7,430559, yang berada dalam kriteria sedang. Selanjutnya data indeks gain dianalisis secara statistik untuk melihat apakah peningkatan kemampuan penelusuran informasi tersebut signifikan atau tidak. Dari uji hipotesis yang telah dilakukan, ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretes dan nilai postes, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir penelusuran informasi pemustaka.

- b. Pendidikan pemustaka dilakukan melalui *vlog*. Video pendidikan pemustaka diunggah pada situs *youtube*, lalu alamat URL *vlog* di sebarkan kepada pemustaka baru. Selanjutnya pemustaka mengakses *vlog* pendidikan pemustaka ini melalui *gadget (smartphone/personal computer)* mereka masing-masing, untuk mempelajari materi penelusuran informasi dengan menonton video pada *vlog*.
- c. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penelusuran

informasi sebelum dan sesudah pelaksanaan pendidikan pemustaka, hal ini ditunjukkan dari adanya ada perbedaan yang signifikan antara

rata-rata nilai pretes dan nilai postes pada tes kemampuan penelusuran informasi pemustaka.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Campbell, T. D. (1979). *Quasi-experimentation: design & analysis issues for field setting*. Chicago: Rand McNally College.
- Djatin, J. (1996). *Penelusuran Literatur*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sinaga, D. (2009). *Mengelola perpustakaan sekolah*. Bandung: Bejana.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno, N. (2006). *Manajemen perpustakaan: suatu pendekatan praktik*. Bandung: Sagung Seto.

Sumber Jurnal

- Hak, A. A. (2004). Pendidikan pemakai: perubahan perilaku siswa madrasah dalam sistem pembelajaran berbasis perpustakaan. *Al-maktabaha*, Vol. 4, No. 2, 112-124.
- Hardianto, D. (2005). Media pendidikan sebagai pembelajaran efektif. *Majalah ilmiah pembelajaran No. 1*, Vol. 1, 96-105.
- Hasugian, J. (2006). Penelusuran informasi secara online: perlakuan terhadap seorang pencari informasi sebagai real user. *Pustaka: jurnal studi perpustakaan dan informasi*, Vol. 2, No. 1, 1-13.

- Kellehaug, J. (2010). Stage-driven information seeking process: Value and uncertainty of work tasks from initiation to resolution. *Journal of Information Science*, 36 (2), 242-262.
- Lim, J. B. (2013). Video blogging and youth activism in Malaysia. *SAGE Journal*, 300-321.
- Meeder, R. (2008). Videoblogging in Education: The new wave of interactive educational television. *TCC 2008 Proceedings*, (pp. 9-19). Honolulu, USA.
- Rusmono, R. S. (2015). User education bagi Mahasiswa baru Sebagai pemustaka dalam menagakses resources. *EduLib*, 32-41.
- Umar. (2013). Media pendidikan: peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, Vlo. 10, No. 2, 126-141.
- Wen Gao, Y. T. (2010). Vlogging: a survey of videoblogging technology on the web. *ACM Computing Surveys*, 15:2-15:57.

Sumber Online

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. Dikutib pada 23-07-2017 pukul 19.05 WIB dari: Department of physics: <http://www.physics.indiana.edu/~nsdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Purwono. (2008, 4 30). *Strategi penelusuran informasi melalui internet*. Dikutib pada 8-03-2017 pukul 15.07 WIB dari <http://eprints.rclis.org/12193/1/Str>

