



Desain Panduan Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa

Lu'mu Taris¹, Ruslan², Labusab³

Universitas Negeri Makassar

Email: lumu@unm.ac.id

Abstrak. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui: (1) Gambaran hasil desain panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa; (2) Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa mudah pemanfaatannya; dan (3) Efektivitas implementasi panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa. Metode penelitian ini adalah Resarch dan Development, dengan menggunakan model ADDIE. Objek penelitian ini yang akan diuji adalah Buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yng bentuk penyajian datanya menggunakan deskripsi dan gambar-gambar. Hasil penelitian (1) proses Desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa adalah menggunakan model desain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Tampilan fitur-fiturnya adalah Fitur utama perpustakaan.unm.ac.id, fitur menu utama, fitur layanan yang tersedia, fitur artikel ilmiah. Buku panduan tersebut dinyatakan efektif dan efisien. Untuk itu disarankan agar dimanfaatkan oleh dosen pegampu mata kuliah agar mengarahkan mahasiswanya untuk menelusur informasi / referensi

Kata Kunci: Perpustakaan, Buku, Panduan

PENDAHULUAN

Perpusatakaan merupakan sumber belajar, yang akan menunjang proses pembelajaran di Perguruan Tinggi untuk mewujudkan Pendidikan yang optimal. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi umat manusia demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia di berbagai aspek kehidupan agar dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan perwujudan dan perkembangan individu, begitupun kemajuan kebudayaan bangsa sangat tergantung pada bagaimana kualitas sumber daya manusia yang ada. Pendidikan pada hakekatnya adalah proses pembelajaran untuk mengubah perilaku. Perilaku yang dimaksud adalah cara berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tujuan pendidikan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditetapkan bahwa pendidikan nasional telah berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan bagi manusia juga bersifat universal artinya bahwa di manapun manusia berada maka di sana pula terjadi pendidikan dan akan berlangsung seumur hidup. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Henderson dalam Sadulloh (2015: 5) yang menyebutkan bahwa "Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir". Sementara itu, fungsi pendidikan bagi manusia ialah untuk meningkatkan mutu kehidupannya, baik sebagai individu, maupun sebagai kelompok dalam kehidupan bermasyarakat supaya menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur serta memiliki kehidupan yang sejahtera.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses pengembangan bagi suatu individu, karena itu peran orang dewasa atau dalam artian lain adalah pendidik sangatlah penting dalam proses pendidikan, dimana pendidik tidak hanya memberikan suatu pengetahuan saja tetapi mencetak individu-individu berkompoten yang memiliki karakter luhur. Salah satu yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun tahun 2020 menjadi tantangan besar untuk dunia pendidikan nasional.

Tahun 2020 sampai saat ini merupakan tahun yang sangat berat bagi kita semua, tak terkecuali untuk dunia pendidikan nasional dari ibu kota sampai pelosok desa. Hal ini tidak lepas dari wabah penyakit menular yang memporak-porandakan berbagai aspek kehidupan manusia di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia, hingga saat ini Indonesia masih dilanda pandemic Covid-19 yang merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARSCoV -2). Di Indonesia, untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut, banyak pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah termasuk pembatasan tatap muka dalam sistem pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi.

Terus meningkatnya laporan jumlah kasus paparan Covid-19 di Indonesia hingga tahun 2021 membuat kebijakan perkualihan tatap muka semakin tak menentu, Segala daya dan upaya telah dilakukan pemerintah guna memperkecil penularan Covid-19, salah satunya dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau belajar *online* untuk seluruh jenjang pendidikan tanpa terkecuali karena adanya pembatasan social. Kondisi siswa dan guru yang tidak dapat bertemu secara langsung untuk menjaga social distancing dan *physical distancing* inilah yang membuat pembelajaran harus dilakukan melalui pembelajaran daring.

Tidak menentunya kondisi akibat covid-19 saat ini membuat aturan pemerintah tentang pembelajaran tatap mukapun menjadi tak menentu, namun dalam kondisi ini lembaga pendidikan tetap dituntut untuk menyelenggarakan proses pembelajaran

yang berkualitas. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan harus mampu memberi fasilitas maksimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh, seperti halnya Universitas Negeri Makassar yang menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar secara mandiri untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran optimal baik melalui daring atau pun luring.

Berdasarkan kondisi perpustakaan dan pembelajaran di Universitas Negeri Makassar sebagaimana paparan di atas yang terjadi selama ini, maka perlu dilakukan penelitian tentang Desain Panduan Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di UPT. Perpustakaan Universitas Negeri Makassar. Dasar pertimbangan pemilihan lokasi adalah Lembaga ini merupakan Institusi yang didalamnya lengkap jaringan Internetnya. Waktu penelitian adalah mulai bulan April hingga bulan September tahun 2021. Penelitian ini termasuk penelitian R & D, khususnya akan mengkaji Desain Panduan Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. Objek penelitian ini yang akan diuji adalah Buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif (*interactive model of analysis*) yang memiliki tiga komponen yakni data reduksi, data *display*, dan *conclusion drawing*.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang akan disajikan pada Bab IV ini adalah: (1) proses desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa, (2) tampilan fitur-fitur desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa, dan (3) hasil Uji efektivitas implementasi buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa.

1. Proses Desain Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa secara konseptual.

Desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa melalui beberapa langkah. Salah satu langkah yang telah dilakukan menghasilkan model konseptual, yang merupakan perwujudan dari konseptualisasi teori-teori dan prinsip-prinsip yang melatarbelakangi desain panduan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar mahasiswa menggunakan model EDDIE, yang diuraikan sebagai berikut.

Langkah pertama, analisis. Pada langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need assesment*. Tahap pertama (analisis kinerja) ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Tahap kedua (analisis kebutuhan) merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan

atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan kinerjanya atau prestasi belajarnya. Pada tahap ini dilakukan analisis tentang kebutuhan mahasiswa tentang buku panduan pemanfaatan perpustakaan.

Langkah kedua, desain. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi kebutuhan mahasiswa tentang buku panduan pemanfaatan perpustakaan yang didesain sehingga panduan tersebut dapat mencapai tujuan pemanfaatan sesuai yang diharapkan. Pusat perhatian pada langkah analisis adalah mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi masalah kebutuhan mahasiswa tentang buku panduan pemanfaatan perpustakaan yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Contoh dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang disiapkan Pustakawan dalam melayani Pemustaka secara tatap muka, solusinya adalah mengembangkan buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Agar mahasiswa dapat belajar dengan mengakses online dimana saja dan kapan saja sesuai kondisi mereka masing-masing, tanpa harus didampingi oleh Pustakawan.

Langkah ketiga, pengembangan. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mendesain buku panduan pemanfaatan perpustakaan yang telah ditentukan. Dengan kata lain mencakup memilih dan menentukan materi, desain, jenis huruf, dan tata tulis yang sesuai untuk digunakan dalam buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Contoh dalam penelitian ini adalah memilih tata letak gambar, penomoran, pewarnaan, huruf, dan model narasi.

Langkah keempat, implementasi. Langkah implementasi merupakan langkah realisasi hasil desain dan pengembangan buku panduan pemanfaatan perpustakaan, yang tujuan utamanya adalah membimbing mahasiswa untuk memanfaatkan buku panduan pemanfaatan perpustakaan, menjamin terjadinya pemecahan masalah / solusi untuk mengatasi kesenjangan belajar yang dihadapi mahasiswa, dan memastikan bahwa pada akhir implementasi mahasiswa memiliki kompetensi --- pengetahuan, keterampilan, dan sikap--- yang diperlukan. Contoh dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan hasil desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan, dengan melihat hasil pengetahuan kompetensi mahasiswa masing-masing.

Langkah kelima, evaluasi. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model ADDIE, yang bertujuan untuk mengetahui beberapa hal antara lain: (1) sikap mahasiswa terhadap pemanfaatan buku panduan perpustakaan secara keseluruhan, (2) peningkatan kompetensi dalam diri mahasiswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam pemanfaatan buku panduan perpustakaan, dan (3) keuntungan yang dirasakan oleh Perguruan Tinggi akibat adanya peningkatan kompetensi mahasiswa setelah mengikuti program pembelajaran. Contoh evaluasi yang dilakukan dalam buku panduan pemanfaatan perpustakaan ini adalah evaluasi penelusuran bahan pustaka secara mandiri, tes kompetensi, efektifitas model, efisiensi model, dan daya tarik model web perpustakaan.ac.id milik UNM.

2. Proses Desain secara Prosedural

Model ini merupakan perwujudan tahapan-tahapan desain dan pengembangan buku panduan pemanfaatan perpustakaan menggunakan model EDDIE, yang diuraikan sebagai berikut.

Langkah pertama, penelitian dan pengumpulan informasi dalam rangka analisis kebutuhan. Hasil diskusi dengan tim Pustakawan UPT. Perpustakaan UNM ditetapkan model buku panduan, yaitu tata letak fitur-fitur harus sama dengan yang ada pada web UPT. Perpustakaan UNM atau yang tampak pada laman perpustakaan.ac.id.

Langkah kedua, melakukan diskusi antar tim Tim Pustakawan yang ada pada masing-masing ruangan pelayanan untuk mendesain model tata letak fitur-fitur harus sama dengan yang ada pada web UPT. Perpustakaan UNM yang ditampilkan pada buku panduan. Dalam diskusi ini ditentukan, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh mahasiswa sebagai pengguna atau pengunjung UPT. Perpustakaan.

Langkah ketiga, produksi buku panduan pemanfaatan perpustakaan, yang dilengkapi dengan penjelasan secara rinci / detail untuk memudahkan pengguna / pengunjung

Langkah keempat, kaji teman sejawat (bidang IT, Pustakawan, dan desain tata letak /layout buku). Menghasilkan koreksi untuk perbaikan buku panduan pemanfaatan perpustakaan, seperti penyempurnaan materi, penempatan gambar besar huruf dan lainnya. Dan dilakukan perbaikan model (1). Adapun hasil kajian teman sejawat adalah sebagai berikut:

Teman sejawat bidang IT, menilai bahwa ketepatan dalam pemilihan materi buku panduan pemanfaatan perpustakaan sangat tepat untuk mengatasi kendala tempat dan waktu. Mahasiswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, tidak terbatas ruang dan waktu. Ditinjau dari aspek strategi pengorganisasian materi, teman sejawat bidang IT menyatakan bahwa meski materi tidak menyajikan suara dan animasi, tetapi secara keseluruhan menarik, karena topik yang disajikan sangat jelas dan tersusun sesuai urutan. Namun demikian, teman sejawat bidang teknologi informasi ini menyarankan agar materi yang disampaikan teksnya jangan terlalu panjang, dibuat sesederhana mungkin.

Pustakawan menyatakan bahwa desain buku panduan pemanfaatan perpustakaan sangat tepat dan sangat baik, untuk mengatasi kendala tempat dan waktu. Kerana Pustakawan yang ada di UPT. Perpustakaan UNM sangat terbatas, khususnya pada ruangan sirkulasi, tandon, karya ilmiah, dan referensi. Yang mana Pustakawan pada bagian ini hanya ada satu orang dan dua orang staf administrasi.

Teman sejawat bidang Tata Letak / Layout Buku, menilai bahwa ketepatan dalam pemilihan buku panduan pemanfaatan perpustakaan sangat tepat, hanya saja perlu ditinjau ulang, ada beberapa kesalahan, seperti salah ketik, gambar symbol-simbol masih kurang pada materi buku panduan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan mahasiswa.

Langkah kelima, kaji ahli (ahli IT, Pustakawan, dan desain tata letak layout buku). Hasil kaji ahli menunjukkan bahwa: Ketiga ahli ini menilai bahwasanya: **Ahli IT:** Sifat buku panduan pemanfaatan perpustakaan antara lain tersedianya fasilitas *hyperlink* untuk memperkaya hasanah wawasan mahasiswa. Pada situs perpustakaan.unm.ac.id, ada link untuk mencari bahan pustaka lainnya. *Link* yang disediakan tentunya relevan dengan materi. Beberapa kesalahan penulisan dan penempatan yang tidak pas perlu dibenahi dan usahakan agar tampilan website menarik dengan warna yang lebih memikat dan penataan yang tidak menumpuk. **Pakar Materi:** kesalahan pengetikan dan penempatan materi yang salah tempat seperti alur pada opac perlu diperbaiki secara optimal. Kesalahan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) perlu dibenahi. **Pakar Pustakawan:** tampilan buku panduan pemanfaatan perpustakaan perlu diberi keragaman namun jangan berlebihan yang dapat menyebabkan konsentrasi mahasiswa / pemustaka tidak *focus*. Berdasarkan hasil kaji pakar yang memiliki keahlian di bidang *Information Technology* (IT), Pustakawan, dan layout buku, peneliti melakukan perbaikan terhadap prototipe buku panduan pemanfaatan perpustakaan.

Langkah keenam, uji coba lapangan satu (tahap satu) yang dilakukan pada kelompok kecil terdiri dari 5 orang responden. Ini dilakukan untuk mengetahui keterterimaan model, efektivitas, efisien, dan daya tarik model buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan satu, dilakukan revisi untuk pemantapan model. Peserta evaluasi (uji coba satu-satu) sebanyak 5 mahasiswa yang kesemuanya adalah Pemustaka / Pengunjung dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM). Penekanan evaluasi atau uji pada tahap ini adalah keterterimaan produk yang memfokuskan pada efektifitas, efisiensi, dan daya tarik buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Instrumen pengumpulan data adalah lembar pedoman pengamatan, kuesioner, dan wawancara tidak terstruktur.

Proses pelaksanaan evaluasi atau uji sebagai berikut: pertama-tama peneliti mensosialisasikan buku panduan pemanfaatan perpustakaan kepada mahasiswa di UPT. Perpustakaan Universitas Negeri Makassar (UNM), kemudian menjaring data dari peserta yang hadir berapa mahasiswa yang memenuhi syarat untuk dijadikan responden, yaitu mahasiswa tersebut mampu menggunakan komputer dan internet, dan mengikuti buku panduan pemanfaatan perpustakaan secara detail.

mengoperasikan komputer dan internet. Setelah itu para responden diarahkan ke komputer yang tersedia di UPT. Perpustakaan UNM, untuk mencoba dan internet berdasarkan buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada para responden untuk mencoba mengoperasikan sendiri buku panduan pemanfaatan perpustakaan di tempatnya masing-masing, sesuai dengan prinsip pembelajaran online yaitu kapan saja dan dimana saja. Selama pelaksanaan kegiatan, peneliti melakukan pengamatan melalui pengamatan langsung / observasi, setelah itu para responden dibagikan lembar kuesioner untuk diisi oleh mereka. Pada akhir proses dilakukan wawancara untuk melengkapi data. Hasil

pengamatan menunjukkan bahwa buku panduan pemanfaatan perpustakaan berjalan dengan baik.

Langkah ketujuh, uji coba lapangan dua (tahap dua) yang dilaksanakan setelah perbaikan model pada tahap satu, kepada kelompok terbatas terdiri dari 10 orang responden. Ini dilakukan untuk memantapkan model, efektivitas, efisien, dan daya tarik buku panduan pemanfaatan perpustakaan, yang bertujuan untuk perbaikan operasional dan penyempurnaan model dan finalisasi buku panduan pemanfaatan perpustakaan. Langkah kedelapan, sembilan, dan sepuluh tidak dilakukan, dengan beberapa pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti.

3. Tampilan fitur-fitur Web UPT. Perpustakaan UNM Bagian Umum

Tampilan fitur utama web UPT. Perpustakaan Universitas Negeri Makassar, yang didalamnya terdapat fitur akses bahan pustaka. Laman web UPT. Perpustakaan UNM terbagi atas tiga kelompok besar yaitu: (1) Bagian informasi secara umum; (2) Bagian Layanan; dan (3) bagian Bahan pustakan open access. Saat situs perpustakaan.unm.ac.id dibuka maka yang tampil pertama adalah fitur utama UPT. Perpustakaan UNM. Selanjutnya beberapa fitur lainnya adalah fitur: Home, Kegiatan, Download, Profil, Informasi, Berita, dan Karya Ilmiah. Pada buku pemanfaatan pemanfaatan perpuas-takaan telah dijelaskan semuanya secara detail. Hal ini penting karena untuk membantu mahasiswa dalam mengakses laman web UPT. Perpustakaan lebih cepat, efisien dan paraktis. Kemudian fitur-fitur yang ditampilkan sangat menarik, dan mudah dikenali bagian-bagiannya.

4. Hasil Uji Efektivitas Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan

Berdasarkan hasil penelusuran, yang terdapat pada *Eprints* memperlihatkan bahwa Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan ternyata efektif, karena dapat diakses informasi bahan pustaka atau artikel yang ada pada *Eprints*. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar berikut yang menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mampu mengakses Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan. Berdasarkan *Latest Additions* mahasiswa tersebut nampak bahwa mahasiswa mulai mengakses materi secara *online*, membaca materi, sesuai topik yang ditelusuri. Peneliti melihat bahwa semua mahasiswa yang menelusuri materi mengikuti uji coba desain ini, telah berhasil menelusuri dan mengakses materi yang ada pada Eprint.

Pada bagian Latest Additions tugas terlihat pula bahwa mahasiswa telah menelusuri Rosmalah, Rosmalah (2010) 0) *Peranan Guru Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Manajemen Kelas*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6 (1). pp. 1-10. ISSN 0216-258X. Dapat dilihat identitas naskahnya.

SIMPULAN

Hasil penelitian Desain Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan adalah:

1. Proses Desain Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan

Model Desain Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Pada tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dan menganalisis solusi dalam pemanfaatan perpustakaan UNM secara online. Tahap *Design* dilakukan untuk menampilkan fitur-fitur web perpustakaan UNM dalam bentuk buku. Tahap *Development* adalah melakukan perbaikan dan pengembangan hasil desain yang telah divalidasi teman sejawar dan validasi ahli. Tahap *Implementation* dilakukan uji coba satu-satu dan kelompok kecil. Dan tahap *Evaluasi* dilakukan pada tahap implementasi, setelah dilakukan evaluasi maka produk buku panduan pemanfaatan perpustakaan UNM, untuk selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mempermudah penelusuran referensi sesuai kebutuhan.

2. Tampilan fitur-fitur Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan

Fitur-fitur yang dimasukkan dalam penelitian ini adalah menu-menu yang tampil pada saat mahasiswa mengakses laman perpustakaan.unm.ac.id. Fitur yang dimaksud antara lain fitur: utama, layanan, referensi, misalnya: ebook, journal, opac, eprints, dan lain-lain.

3. Hasil Uji efektivitas Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan

Desain Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan dikatakan efektif dan menarik untuk diimplementasikan karena hasil dsainnya sudah dibuat dengan baik. Selanjutnya dari hasil uji coba mahasiswa dapat melakukan penelusuran dimana saja, kapan saja, dengan catatan jaringan internet tersedia dan memanfaatkan buku panduan. Selanjutnya dapat dikatakan daya tariknya sangat tinggi. Hal ini dbuktikan dengan antusias peserta uji coba hasil Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan. Karena mereka sambil belajar, juga mereka dapat mengakses informasi dari situs perpustakaan lain yang berkaitan dengan refrensi yang dicari atau dibutuhkan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian disarankan agar pemanfaatan hasil Buku Panduan Pemanfaatan Perpustakaan, dimanfaatkan oleh Pemustaka baik dari UNM maupun Pemustaka dari luar UNM. Selanjutnya disarankan pula agar setiap program studi, dapat mengarahkan mahasiswanya untuk memanfaatkan buku panduan dalam mengakses perpustakaan UNM. Hal ini penting dilakukan agar dosen dan mahasiswa dapat melakukan penelusuran materi ajar atau referensi di mana saja, kapan saja, dan dengan gaya belajar yang sesuai kondisi kesiapan belajar mahasiswa dan dosen.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2021). Pengertian, Tujuan dan Peran Perpustakaan, [http://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=pengertian, %20tujuan](http://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=pengertian,%20tujuan)
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: KENCANA.
- Azhar Arsyad .2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Baroh. 2010. Efektifitas Metode Simulasi Pada Materi Peluang Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Semarang. Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Batubara, Handan Husein. 2018. Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4. Yogyakarta: Deepublish.
- Ekawati, Tiwi. 2017. Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran DI MTS Aulia Cendekia Palembang. Skripsi (S1). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang: Tidak Diterbitkan
- Fauzi, Moh. Fery & Anindiati, Irma. 2020. E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UMMPress.
- Firdaus, A. M. 2016. Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. BETA: Jurnal Tadris Matematika. Vol 9 No 1 (2016). <https://jurnalbeta.ac.id/index.php/betaJTM/article/view/1> DOI 10.20414/Betajtm.V9i1.1
- Kurniasari dkk. 2020: Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR): Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol 6 No 3 (2020). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10423>
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Kominikasi. Bandung: Alfabeta.
- Prasojo, Lantip Diat dan Riyanto. 2011. Teknologi Informasi Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media.
- Rohmawati, A. 2015. Efektivitas Pembelajaran. : Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol 9 No 1 (2015). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3491>
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Sadulloh, Uyoh. 2015. Pedagogik. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Herman. D. 2013. Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle. Yogyakarta: UNY Press.