



Oleh: JURIANTO<sup>2</sup>  
Email: [juriyanto.joe@gmail.com](mailto:juriyanto.joe@gmail.com)

# Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (*Library Instruction*)<sup>1</sup>

## Abstrak

Pendidikan pemustaka adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan kepada pemustaka tentang organisasi perpustakaan, bagaimana mengidentifikasi, menemukan dan menggunakan sumber-sumber informasi yang mereka butuhkan secara efisien, efektif dan etis. Dengan makin berkembangnya sumber-sumber informasi dibutuhkan banyak kemampuan bagi pemustaka untuk dapat memanfaatkan sumber-sumber yang ada di perpustakaan. Oleh karenanya dibutuhkan pengembangan model pengajaran pendidikan pemustaka yang baik. Dengan model pengembangan model pendidikan pemustaka dan kreatifitas pustakawan, diharapkan perpustakaan memiliki sistem pembelajaran yang baik yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Ada banyak model pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan paket pembelajaran pemustaka yang di dalamnya ada proses pengembangan, implementasi dan juga evaluasi.

**Kata kunci:** *model pengembangan, desain instruksional, library instruction*

## Pendahuluan

Pada pasal 1 Undang-undang Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan dinyatakan bahwa perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak dan/atau karya terekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi pemustaka. Dalam pengertian luas, perpustakaan adalah sebuah pusat sumber informasi yang bertugas mengumpulkan, mengelola, dan mendistribusikan informasi dengan tujuan memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat penggunaanya (pemustaka).

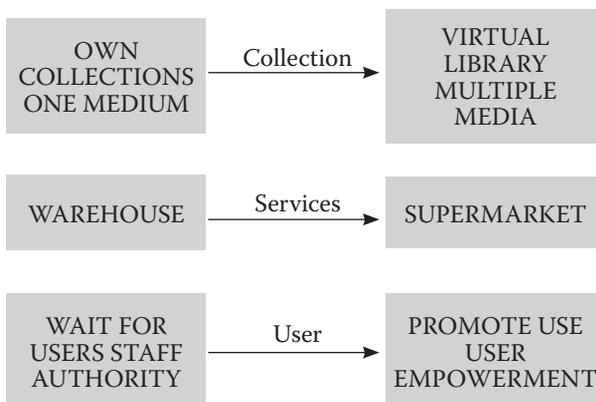
Perkembangan perpustakaan tidak dapat dipisahkan dari sejarah peradaban manusia, karena perpustakaan merupakan produk dari pengetahuan manusia. Sejak beberapa abad yang lalu perpustakaan telah menjadi repositori dari informasi tertulis dan menjadi simbol yang kuat terhadap peradaban ataupun intelektualitas yang telah dicapai oleh manusia. Perkembangan perpustakaan juga sangat terkait dengan perkembangan masyarakat. Kondisi yang mempengaruhi perkembangan masyarakat mempengaruhi perkembangan perpustakaan. Dengan kata lain, perpustakaan mencerminkan kebutuhan sosial, ekonomi, kultural, dan pendidikan suatu masyarakat.

<sup>1</sup> Pemenang Terbaik Harapan Kedua Pustakawan Berprestasi Terbaik Tingkat Nasional Tahun 2017

<sup>2</sup> Pustakawan Ahli Pertama STAIN Curup, Bengkulu

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi membawa dampak yang sangat besar bagi seluruh aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali di bidang perpustakaan. Dewasa ini dengan makin beragam dan banyaknya sumber informasi terjadilah apa yang disebut dengan “*information explosion*” atau ledakan informasi. Di mana masyarakat pengguna informasi dihadapkan dengan begitu banyak informasi yang berasal dari berbagai sumber cetak maupun elektronik, dan dalam berbagai bentuk dan format. Keadaan ini menyulitkan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Menurut Moran dan Stueart,<sup>3</sup> telah terjadi pergeseran paradigma dalam dunia informasi dalam hal ini juga termasuk perpustakaan.



Gambar 1: Pergeseran paradigma informasi menurut Stueart dan Moran.

Berdasarkan bagan di atas ada perubahan paradigma mendasar bagi sebuah lembaga informasi. Pertama, dari segi sumber-sumber yang dimiliki, dari paradigma yang menganggap bahwa sebuah perpustakaan yang hanya memiliki koleksi dalam satu bentuk media yakni buku, berubah menjadi sebuah lembaga informasi yang memiliki koleksi dalam berbagai bentuk media, seperti koleksi *monograf, audio, video*, buku digital dan sebagainya. Kedua, dari segi layanan, dari paradigma yang menganggap perpustakaan hanya berfungsi sebagai sebuah gudang penyimpanan buku menjadi seperti sebuah supermarket

yang memberikan layanan yang berorientasi kepada kepuasan pengguna. Dari segi pengguna, dari paradigma bahwa perpustakaan hanya menunggu pengguna yang datang berubah menjadi usaha-usaha mempromosikan jasa layanan dengan memberikan kemudahan-kemudahan kepada para pengguna. Pengguna perpustakaan diberdayakan dan dilayani dengan semaksimal mungkin, sehingga apa yang menjadi kebutuhan pemustaka dapat diberikan secara maksimal. Pemustaka tidak dibiarkan begitu saja mencari sendiri apa yang dibutuhkan di perpustakaan, tetapi juga diberikan pelayanan berupa pelatihan bagaimana menemukan informasi secara lebih efektif dan efisien, bagaimana mengelola, mengevaluasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi tersebut. Dengan pelatihan-pelatihan atau yang lebih akrab di dunia perpustakaan disebut sebagai *library instruction* diharapkan pemustaka memiliki sejumlah kemampuan dalam mengidentifikasi, menelusur, dan memanfaatkan informasi dengan baik dan sesuai dengan etika.

### Model-model Pengembangan Instruksional

Kegiatan merencanakan pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbagai model dan merekayasa pembelajaran. Dari berbagai model rancangan pembelajaran yang ada, tidak ada model rancangan pembelajaran yang paling tepat. Oleh karena itu, dalam menentukan model rancangan untuk mengembangkan suatu program pembelajaran tergantung pada pertimbangan desainer (guru, dosen, atau pelatih) terhadap model yang akan digunakan atau dipilih.

Berikut beberapa model yang sering digunakan dalam mengembangkan sebuah desain pembelajaran pendidikan pemustaka di antaranya:

#### 1. Model ADDIE

Salah satu model desain pembelajaran yang lebih bersifat generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). (Gagne, 2005)<sup>4</sup> Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari 5 fase, yaitu Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi, yang merepresentasikan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk membangun sistem pembelajaran yang efektif dan performansi *tools*

<sup>3</sup> Robert D. Stueart dan Barbara B. Moran. *Library and Information Center Management*. (Colorado:Library Unlimited, 2007) h.48

<sup>4</sup> Robert M. Gagne, et.al. *Pinciples of Instructional Design*. Fifth Edition. (New York : Thomson Wadsworth, 2005). hh. 21-35

pendukung. Ide dari model ADDIE adalah menerima *feedback* secara terus-menerus dan berkelanjutan selama membangun materi pembelajaran. Adanya model ini diharapkan dapat menghemat waktu dan biaya dengan menangkap permasalahan saat permasalahan tersebut masih bisa diperbaiki.

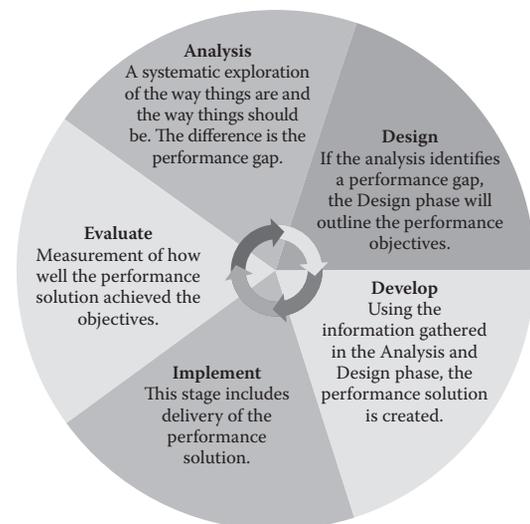
Berikut tahapan-tahapan dalam model ADDIE.

- a. *Analysis* (analisis), yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, harus dilakukan beberapa kegiatan, di antaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, *output* yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang ditujukan dalam fase analisis: Siapa yang menjadi peserta didik dan bagaimana karakteristiknya? Identifikasi *behavior* keluaran dari peserta didik? Batasan-batasan apa yang berlaku dalam pembelajaran? Bagaimana cara penyampaian materi yang ada? Alat bantu seperti apakah yang dipertimbangkan dalam pengajaran?
- b. *Design* (rancangan), fase desain berurusan dengan objek pembelajaran, instrumen penilaian, latihan dan isinya, analisis subjek, rencana pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran. Pada fase ini harus sistematis dan spesifik. Sistematis berarti metode dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi kumpulan perencanaan strategis untuk mencapai tujuan dari sebuah proyek pembelajaran. Sedangkan spesifik berarti setiap elemen dalam perencanaan desain pembelajaran perlu dijalankan dengan memperhatikan sampai ke hal-hal yang detail. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam fase desain: (1) Mendokumentasikan proyek pembelajaran, baik visual maupun teknis dari strategi desain; (2) Menggunakan strategi pembelajaran sesuai dengan *outcome* yang diharapkan dalam suatu lingkup kognitif, afektif, dan psikomotor; (3) Membuat *storyboard*; (4) Membuat

desain antarmuka dan memperkirakan kemampuan pengguna dalam sistem; (5) membuat prototipe dari sistem; dan (6) menggunakan desain tertentu.

- c. *Development* (pengembangan), pengembangan adalah proses mewujudkan prototipe desain menjadi kenyataan atau produk yang dapat digunakan. Fase ini merupakan fase pengembangan dimana perancang membuat dan memasukkan konten penting yang telah dibuat dalam fase desain. Tugas perancang adalah untuk mengembangkan dan/atau menggabungkan teknologi yang ada. Menjelaskan teknis pengembangan dari metode pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang telah ditentukan.
- d. *Implementation* (implementasi/eksekusi), implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.
- e. *Evaluation* (evaluasi/umpan balik), yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Model ADDIE<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Ibid, h. 35

Beberapa keunggulan dari model ADDIE antara lain: (a) uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis, dan (b) dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Oleh karena itu, *output* yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Kelemahannya jika digunakan untuk mendesain pembelajaran, bahwa model ADDIE lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan desain pembelajaran.

## 2. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang diformulasikan untuk kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich<sup>6</sup> model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- a. *Analyze Learners*, mengetahui bagaimana kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik. Ada tiga hal penting dapat dilakukan untuk mengenal mereka, yaitu berdasarkan ciri-ciri umum, keterampilan awal khusus dan gaya belajar.
- b. *States Objectives*, menyatakan tujuan pembelajaran harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari.
- c. *Select methods*, media, dan material, ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesain media yang telah ditentukan.
- d. *Utilize media and materials*, ada lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, *preview* bahan, sediakan bahan, sediakan persekitaran, pelajar dan pengalaman pembelajaran.
- e. *Require Learner Participation*, sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan

dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi.

- f. *Evaluate and Revise*, penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek di antaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.

Model ASSURE menekankan pengajaran kepada peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda, dan konstruktivis belajar di mana peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi. Model ASSURE juga merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran yang bersifat individual maupun klasikal. Dalam menganalisis karakteristik peserta didik sangat memudahkan terutama untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

## 3. Model Dick and Carey

Model pengembangan ini menggunakan model pendekatan sistem (*system approach models*) yaitu sebuah sistem prosedural yang bekerja dengan prinsip: suatu tahapan akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya dan menghasilkan keluaran untuk tahap berikutnya, sehingga semua komponen tersebut bekerja bersama-sama untuk memenuhi dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.<sup>7</sup> Model tersebut dilengkapi dengan tahap evaluasi yang dapat membantu dalam menentukan apakah ada sesuatu yang salah dan bagaimana cara untuk memperbaiki dan meningkatkannya.

<sup>6</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther dan James D. Russel, *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2008), h.110.

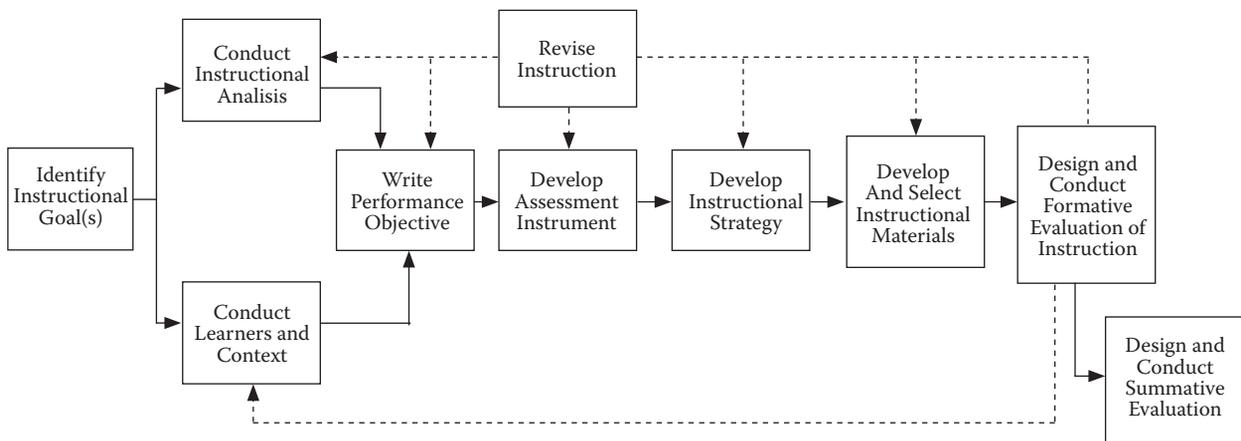
<sup>7</sup> Walter Dick, Lou Carey, James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction* (New Jersey Columbus, Ohio: Pearson, 2009) h. 3

*System approach models* merupakan sebuah model yang digunakan untuk mendesain materi pembelajaran. Dick dan Carey menyatakan tidak ada model pendekatan sistem tunggal yang digunakan dalam mengem-bangkan atau mendesain suatu media pembelajaran. Model yang dikemukakan memiliki komponen yang tidak selengkap model-model pengembangan yang lain, tetapi tersusun dari komponen-komponen utama dalam model-model yang lain. Desain dan proses dalam model ini mengacu pada *Instructional Systems Development (ISD)*.

Komponen dalam *system approach models* (rancangan model pengembangan) menurut Dick dan Carey terdiri dari 10 tahap, yakni:

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*assess needs to identify goal(s)*)  
Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah pertama yang dilakukan untuk menentukan apa yang diinginkan setelah melaksanakan pembelajaran. Dick dan Carey menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti pembelajaran.
- b. Melaksanakan analisis pembelajaran (*conduct instructional analysis*)  
Setelah mengidentifikasi tujuan-tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Langkah terakhir dalam proses analisis tujuan pembelajaran adalah menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang disebut dengan *entry behavior* (perilaku awal) yang diperlukan untuk memulai pembelajaran.
- c. Mengidentifikasi karakter peserta didik (*analyze learners and contexts*)  
Analisis paralel dan konteks di mana peserta didik belajar, dan konteks apa tempat mereka menggunakan hasil pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam kegiatan ini dapat berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, minat atau kemampuan awal.
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran (*write performance objectives*)  
(1) Tujuan harus menguraikan apa yang akan dikerjakan, atau diperbuat oleh peserta didik.  
(2) Menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat, yang ada pada waktu peserta didik melaksanakan pembelajaran.  
(3) Menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan peserta didik yang dimaksudkan pada tujuan.
- e. Mengembangkan referensi kriteria tes (*develop assessment instruments*)  
Tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur istilah patokan yang di deskripsikan dalam suatu perangkat tujuan khusus. Manfaat dari tes ini antara lain dapat mendiagnosis dan menempatkannya dalam kurikulum.
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*)  
Strategi pembelajaran meliputi: kegiatan pembelajaran, penyajian informasi, praktik dan umpan balik pengetesan, dan mengikuti kegiatan selanjutnya.
- g. Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran (*develop and select instructional materials*)  
Produk pengembangan ini meliputi petunjuk untuk peserta didik, materi pembelajaran, dan soal-soal.
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct the formative evaluation of instruction*)  
Produk yang akan dihasilkan dalam tahapan rancangan dan mengembangkan evaluasi formatif adalah instrumen atau angket penilaian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh tersebut sebagai pertimbangan dalam merevisi pengembangan pembelajaran ataupun produk bahan ajar.
- i. Merevisi pembelajaran (*revise instruction*)  
Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai tujuan. Bukan hanya untuk ini saja, singkatnya hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi pembelajaran agar lebih efisien dan efektif.
- j. Melaksanakan evaluasi sumatif (*design and conduct summative evaluation*)  
Evaluasi sumatif merupakan proses pengumpulan data dan informasi dalam rangka untuk membuat keputusan tentang akuisisi atau melanjutkan produk pembelajaran yang telah dihasilkan.

Berikut gambar model pengembangan oleh *Dick and Carey*:



Gambar 3. Model Pengembangan Dick and Carey<sup>8</sup>

Keunggulan model Dick dan Carey ini terletak pada analisis tugas yang tersusun secara terperinci dan tujuan pembelajaran khusus secara hirarkis. Di samping itu, adanya uji coba yang berulang kali menyebabkan hasil yang diperoleh sistem dapat diandalkan. Kelemahan model ini adalah uji coba tidak diuraikan secara jelas kapan harus dilakukan dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif.

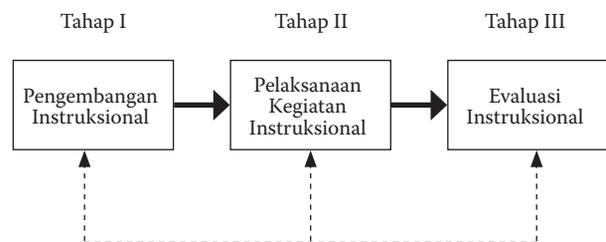
**Pembahasan**

Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi (BNSP, 2009) yang dikeluarkan oleh Badan Standarisasi Nasional menyebutkan bahwa, misi perpustakaan perguruan tinggi adalah:

- a) mengembangkan, mengorganisasi dan mendayagunakan koleksi;
- b) menyelenggarakan pendidikan pengguna;
- c) meningkatkan literasi informasi pengguna;
- d) mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi yang ada dan yang akan ada;
- e) melestarikan materi perpustakaan.<sup>9</sup>

Berdasarkan standar yang ada seharusnya setiap perpustakaan Perguruan Tinggi melaksanakan program pendidikan pemustaka. Namun yang ditemui di lapangan,

dalam pelaksanaannya pendidikan pemustaka (*user education*) di sebagian besar perpustakaan tidak memiliki desain instruksional yang baik. Pendidikan pemustaka yang selama ini dilakukan oleh perpustakaan tidak memiliki, kurikulum, silabus, strategi pembelajaran dan juga evaluasi. Padahal seharusnya kegiatan instruksional harus melalui tahap-tahap pengembangan, pelaksanaan dan evaluasi seperti dijelaskan pada gambar:



Gambar 4: Siklus Lengkap Kegiatan Instruksional (Suparman, 2011)<sup>10</sup>

Dalam pelaksanaannya pembelajaran di perpustakaan biasanya hanya berfokus pada pelaksanaan kegiatan instruksional dan sedikit mengabaikan tahap perencanaan dan evaluasi, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak memberikan sumbangan bagi pengembangan

<sup>8</sup> Ibid.,h.1.

<sup>9</sup> Badan Standarisasi Nasional. Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi. (Jakarta : BNSP, 2009) h.2

<sup>10</sup> M. Atwi Suparman. Desain Instruksional (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011)

komponen-komponen instruksional di masa yang akan datang.

Dari 3 model pengembangan desain instruksional yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam proses desain *library instruction* setidaknya ada 5 tahapan penting yang harus dilalui, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis, pada tahap ini pustakawan dapat mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan apa sajakah yang dibutuhkan pemustaka dalam aktivitasnya sehari-hari di perpustakaan. Keterampilan apa sajakah yang harus dimiliki pemustaka? adakah kesenjangan antara layanan dan kebutuhan? Media apa yang cocok digunakan dalam pelatihan? Berapa waktu yang dibutuhkan dan seterusnya. Kesemuanya ini dirumuskan dalam sebuah dokumen perencanaan yang akan digunakan pada tahap selanjutnya.
2. Tahap Desain, setelah diperoleh dokumen pada tahap analisis barulah pustakawan melakukan tahap selanjutnya yaitu desain. Pada tahap ini pustakawan merancang bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan, membuat *storyboard*, mengumpulkan materi pembelajaran, menyusun strategi instruksional dan menyusun kisi-kisi tes untuk evaluasi.
3. Tahap Pengembangan, pada tahap ini pustakawan menuangkan desain yang ada dalam produk baik berupa bahan ajar, model pembelajaran atau dalam bentuk modul atau paket pembelajaran yang akan digunakan dalam *library instruction*.
4. Tahap Implementasi, pada tahap ini pustakawan menerapkan sistem instruksional yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini kondisi dibuat sedemikian rupa sesuai dengan tujuan dan rancangan desain yang sudah dikembangkan.
5. Tahap Evaluasi, pada tahap ini pustakawan melihat apakah sistem pembelajaran yang dibangun sudah berhasil, apa saja yang perlu diperbaiki? Apakah materi dan media yang dipilih cocok? Apakah output pembelajaran sesuai dengan harapan. Tahap evaluasi sebenarnya bukan tahap akhir dari semua proses pengembangan desain pembelajaran, evaluasi juga

harus dan bisa dilaksanakan di semua tahap dan ini disebut evaluasi formatif. Sementara evaluasi sumatif dilakukan di akhir implementasi untuk melihat tingkat ketercapaian tujuan umum dan khusus pembelajaran.

Tahap-tahap di atas tidak berhenti pada satu siklus saja tapi berlangsung terus menerus, sehingga didapat sistem instruksional yang efektif dan efisien serta sesuai dengan kebutuhan pemustaka.

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pendidikan pemustaka adalah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada pemustaka tentang sumber-sumber informasi, kemampuan untuk mengidentifikasi, menelusur, memperoleh dan memanfaatkan informasi secara efektif dan sesuai dengan etika.
2. Ada banyak model pengembangan instruksional yang bisa digunakan dalam merancang dan mengembangkan desain *library instruction*. Dalam pelaksanaan pendidikan pemustaka tidak ada satupun metode yang benar-benar cocok untuk semua keadaan. Oleh karenanya dibutuhkan kreativitas dari pustakawan untuk mengembangkan desain pembelajaran perpustakaan yang akan digunakan dalam pendidikan pemustaka.
3. Proses pengembangan instruksional harus disesuaikan dengan tujuan instruksional yang hendak dicapai dan analisis kebutuhan (*need assessment*). Hal ini bisa dicapai jika kegiatan instruksional menggunakan tahap-tahap dalam desain instruksional.
4. Dalam sebuah kegiatan instruksional lengkap terdapat setidaknya ada tiga tahapan yaitu, pengembangan instruksional, pelaksanaan kegiatan instruksional dan evaluasi instruksional. Agar kegiatan instruksional menjadi maksimal maka setiap kegiatan instruksional termasuk *library instruction* hendaknya menjalankan tiga tahap tersebut.

---

**Daftar Rujukan**

---

- Badan Standarisasi Nasional. (2009). *Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Jakarta: BNSP.
- Crawford, J. (2005). *Evaluating Library and Information Service*. London: Aslib.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Perpustakaan Perguruan Tinggi: Buku Pedoman*. Jakarta: Diknas.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J. O. (2009). *Systematic Design of Instructional*. Ohio: Pearson.
- Gagne, R. M. (2005). *Principles of Instructional Design*. Fifth Edition. New York: Thomson Wadsworth.
- Gagne, R. M. (2005). *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Reiser, R. A. (2007). *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L. dan Russel, J. D. (2008). *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. New Jersey: Pearson Prentice Hall,
- Stueart, R. D. dan Moran, B. B. (2007). *Library and Information Center Management*. Colorado: Library Unlimited.
- Suparman, A. (2011). *Desain Instruksional*. Jakarta: Erlangga.
- Undang-undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.