

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap individu akan selalu berkembang untuk mencapai suatu perubahan, Sebagian besar perkembangan itu diperoleh melalui kegiatan belajar. Salah satu sumber belajar di sekolah yaitu perpustakaan. Perpustakaan memiliki banyak koleksi yang bisa dimanfaatkan oleh pemustakanya secara cuma-cuma. Perpustakaan yang merupakan pusat dan sumber belajar serta sarana pembelajaran mempunyai tugas pokok dalam penyediaan, pengelolaan dan pelayanan informasi bagi pengguna dilingkungan institusi pendidikan (Sulistyo-basuki,1991). Perpustakaan akan berfungsi maksimal jika semua potensi yang ada di perpustakaan dapat dimanfaatkan secara optimal dan efisien oleh pengguna. Maka dari itu, pemustaka dituntut untuk tidak hanya berkunjung keperpustakaan saja akan tetapi juga untuk bisa memanfaatkan fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan, seperti memanfaatkan koleksi yang sudah disediakan oleh perpustakaan.

Perpustakaan Ssekolah merupakan suatu unit kerja yang merupakan sebuah bagian integral dari lembaga pendidikan sekolah berupa tempat untuk menyimpan koleksi yang dikelola dan diatur secara sistematis dengan manajemen tertentu untuk digunakan oleh siswa dan guru sebagai sumber informasi di

sekolah (Suryosubroto, 2002). Sesuai dengan pernyataan suryosubroto mengenai pengertian perpustakaan sekolah, maka dapat diartikan bahwa perpustakaan sekolah harus bisa dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana edukatif yang menyenangkan untuk meningkatkan minat baca dan minat kunjung siswa untuk datang ke perpustakaan.

Perpustakaan sekolah dewasa ini bukan hanya sebagai unit kerja yang digunakan untuk menambah pengetahuan bagi siswa, tetapi juga perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Artinya penyelenggaraan perpustakaan sekolah harus bisa sejalan dengan visi dan misi sekolah sehingga perpustakaan harus memiliki standar yang sudah ditetapkan. Standar perpustakaan sekolah yaitu institusi pengelola koleksi karya tulis, karya ilmiah, karya cetak, karya rekam yang dilakukan secara profesional guna memenuhi kebutuhan pendidikan, pelestarian, informasi dan rekreasi bagi pemustaka. Dengan adanya standar tersebut diharapkan perpustakaan memiliki bahan bacaan yang lebih bermutu dan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

Perpustakaan sekolah memiliki satu unit kerja yang terdiri dari berbagai komponen meliputi pelayanan, petugas perpustakaan, sarana dan prasarana, koleksi dan pemustaka. Setiap komponen tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam proses berjalannya perpustakaan sekolah. Semua harus berjalan sesuai dengan bagaimana mestinya sehingga dapat meningkatkan kinerja perpustakaan dan pemanfaatan koleksi oleh pemustaka.

Dalam hal meningkatkan kinerja dan pemanfaatan koleksi, yang perlu dilakukan oleh perpustakaan sekolah guna memenuhi kebutuhan pemustaka, perlu menyediakan sarana dan prasarana yang baik agar bisa memberikan rasa nyaman bagi pemustaka. Hal ini juga digunakan untuk meningkatkan minat kunjung dan pemanfaatan koleksi oleh pemustaka di perpustakaan. Meskipun perpustakaan merupakan hal penting bagi sekolah, namun secara umum masih banyak hambatan dalam pelaksanaannya dan belum berjalan dengan sebagaimana mestinya.. Oleh sebab itu, Perpustakaan dapat menciptakan inovasi atau terobosan untuk bisa meningkatkan kualitas perpustakaan. Perpustakaan yang baik dapat menarik pemustaka untuk memanfaatkan perpustakaan.

Salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh perpustakaan sekolah dalam melakukan inovasi untuk menarik pemustaka yaitu dengan memberikan penghargaan atau *reward* kepada pemustaka. *Reward* merupakan alat yang digunakan untuk mendidik anak agar dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya yang dilakukannya mendapat penghargaan (M. Ngilim Purwanto, 2006). Program pemberian *reward* merupakan terobosan yang cukup efektif dalam meningkatkan pemanfaatan koleksi di perpustakaan, *reward* dapat diberikan kepada pemustaka yang sering memanfaatkan koleksi perpustakaan dan mengunjungi. Perpustakaan dalam memberikan *reward* tentunya bukan tanpa maksud tertentu. *Reward* diberikan dengan tujuan siswa dapat meningkatkan minat kunjung dan pemanfaatan koleksi yang dilakukan di perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang merupakan salah satu

perpustakaan sekolah yang menerapkan inovasi program pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa yang sering berkunjung dan memanfaatkan koleksi yang dilihat dari frekuensi peminjaman koleksi di perpustakaan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Listi selaku pengelola perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang menerangkan bahwa Pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa dilakukan sebanyak satu semester sekali.

Bentuk *reward* yang diberikan oleh perpustakaan SMA Islam Hidayatullah yaitu dalam bentuk voucher belanja buku senilai Rp.200.000 untuk peringkat pertama, Rp.150.000 untuk peringkat kedua, dan Rp.100.000 untuk peringkat ketiga. Pemberitahuan siswa yang mendapatkan *reward* diumumkan saat pelaksanaan upacara bendera pada hari senin. Selain itu, nama-nama siswa yang mendapatkan predikat siswa yang paling sering berkunjung juga di beritahukan kepada para orang tua siswa melalui grup *whatsapp*. Hal tersebut menjadi unik karena bisa menjadi pendukung bagi siswa dari orang tua untuk meningkatkan minat baca dan kegemarannya dalam memanfaatkan koleksi di perpustakaan. Karena minat baca siswa muncul tidak hanya dari diri sendiri tetapi juga dari dukungan keluarga terutama orang tua.

Peneliti dalam melakukan observasi juga menemukan fakta bahwa, program pemberian *reward* yang dilakukan oleh perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang yang telah diselenggarakan selama kurang lebih dua tahun memiliki keunikan yaitu, berdasarkan statistik pengunjung yang dapat dilihat dari data yang dimiliki oleh perpustakaan, pada tahun pertama penerapan program pemberian *reward* oleh perpustakaan memiliki dampak yang cukup signifikan

terhadap minat kunjung dan pemanfaatan koleksi oleh siswa. Akan tetapi pada tahun kedua penyelenggaraan program pemberian *reward* mengalami penurunan statistik kunjung dan pemanfaatan koleksi oleh siswa di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai ada atau tidaknya pengaruh program pemberian *reward* tersebut terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Dengan alasan belum banyak perpustakaan sekolah yang menerapkan program pemberian *reward* bagi siswa di perpustakaan. Alasan pertama yang mendasari peneliti untuk mengambil penelitian ini yaitu, pertama karena program ini belum pernah diteliti khususnya di SMA Islam Hidayatullah Semarang. Alasan kedua yaitu perpustakaan SMA Hidayatullah dalam menerapkan program pemberian *reward* tentunya memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap program tersebut. Maka dari itu yang perlu diketahui selanjutnya apakah ada atau tidak pengaruh program pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi. Dengan demikian peneliti mengambil penelitian mengenai “pengaruh pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan pengaruh antara

program pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan pengaruh pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan bisa memberikan manfaat kepada peneliti maupun pembaca. Manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Teoritis

Bagi penelitian, penelitian ini memiliki manfaat untuk mendapatkan khazanah dalam bidang ilmu perpustakaan khususnya mengenai pengaruh *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan sekolah.

2. Praktis

Bagi penelitian, penelitian ini memberikan kesempatan kepada perpustakaan sekolah SMA Islam Hidayatullah Semarang mengenai evaluasi pemberian *reward* di perpustakaan tersebut.

1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang yang beralamat di Jl. Cemara Raya No.290, Padangsari, Banyumanik, Kota

Semarang, Jawa Tengah. Waktu penelitian yaitu kurang lebih selama empat bulan yang akan dilaksanakan pada bulan februari - juli 2019.

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Priyono, 2016). Berdasarkan definisi hipotesis tersebut, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis, sebagai berikut :

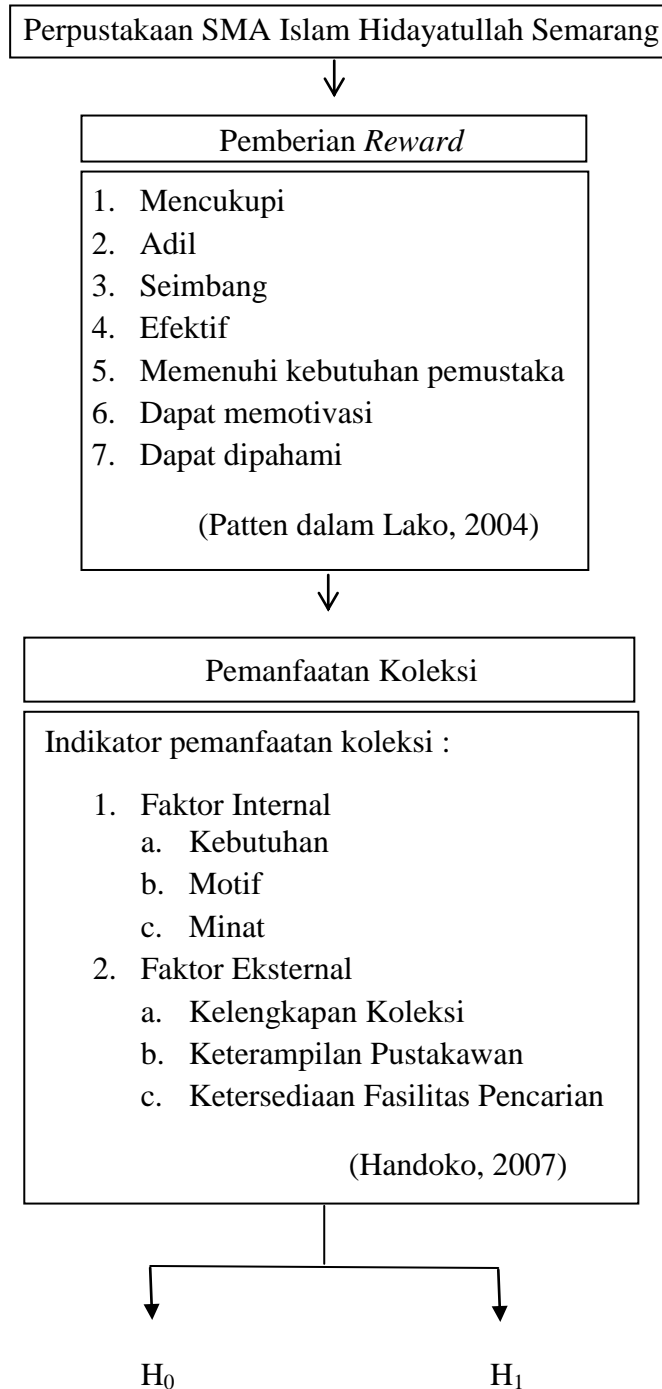
H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian *reward* terhadap peningkatan pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang

H_1 : Pemberian *reward* berpengaruh terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang

1.7 Kerangka Pikir

Penelitian ini menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Kerangka pikir dibuat untuk menjadi acuan alur dalam melakukan proses penelitian agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai dengan baik. Kerangka pikir yang akan menjadi alur penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



Dari kerangka yang telah dibuat, peneliti menjabarkan bahwa terdapat fenomena pemberian *reward* di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Hal yang menjadi masalah adalah apakah program pemberian *reward* memiliki pengaruh terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Oleh karena itu, permasalahan tersebut menjadikan peneliti berkeinginan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

Penelitian ini memiliki variabel X dan Y , variabel “X” sebagai variabel pemberian *reward* dan variabel “Y” sebagai variabel pemanfaatan koleksi. Dari indikator tersebut peneliti memprediksi hasil penelitian yaitu pemberian *reward* berpengaruh terhadap peningkatan pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang atau tidak berpengaruh.

1.8 Batasan Istilah

Agar tidak terdapat kesalahan dalam mengartikan istilah, pada penelitian ini dibuat batasan istilah sebagai berikut :

1. *Reward*

Peneitian ini yang dimaksud dengan pemberian *reward* adalah pemberian penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh perpustakaan kepada pemustaka sebagai bentuk apresiasi dalam bentuk materi dan non-materi. Dalam penelitian ini *reward* yang dimaksud adalah *reward* yang diberikan oleh Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

2. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada dalam lingkup pendidikan sekolah, diatur secara sistematis dan digunakan sebagai sarana belajar serta pencarian informasi bagi seluruh warga sekolah. Perpustakaan sekolah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang yang juga termasuk sebagai perpustakaan sekolah.

3. Pemanfaatan koleksi

Penelitian ini yang dimaksud pemanfaatan koleksi adalah segala bentuk aktivitas pemustaka dalam mendayagunakan koleksi yang tersedia di perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang mereka butuhkan. Pemanfaatan koleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala bentuk pemanfaatan koleksi di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.