

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengaruh reward terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan. Penelitian sejenis sebelumnya ditujukan untuk menambah wawasan dalam melakukan penelitian. Beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan antara lain :

Penelitian yang berjudul “Strategi pemberian *reward* untuk meningkatkan minat kunjung mahasiswa di perpustakaan Politeknik Negeri Semarang” yang dilakukan oleh Putut Suharso dan Yulika setyowulandari (2014). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program pemberian *reward* terhadap minat kunjung mahasiswa di perpustakaan Politeknik Negeri Semarang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasi dan menggunakan jenis data kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa angkatan 2011 Politeknik Negeri Semarang yang berjumlah 1.268 orang. Sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus Slovin dengan jumlah sampel 93 responden. Pemustaka yang dijadikan sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *disproportionatestratified random sampling*. Dan variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, coding, tabulasi, wawancara dan hasilnya dan studi dokumentasi. Teknik pengolahan data meliputi kegiatan editing, tabel distribusi frekuensi, uji validitas dan reliabilitas, uji koefisien korelasi. Berdasarkan penelitian, program *reward* yang dilakukan oleh Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang mempengaruhi minat kunjung mahasiswa ke perpustakaan. Strategi yang dirancang mencakup aspek-aspek kekerapan pelaksanaan pemberian *reward*, pelibatan aktif pustakawan, keresmian kegiatan dan penyelenggaraan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Putut Suharso dan Yulika setyowulandari (2014) adalah adanya kesamaan objek penelitian yang berfokus pada program *reward* di perpustakaan. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada pengaruh yang ingin diketahui dan tempat penelitian dilakukan. Jika penelitian Putut Suharso dan Yulika setyowulandari (2014) ingin melihat pengaruhnya terhadap minat kunjung mahasiswa dan penelitian dilakukan di perpustakaan perguruan tinggi. Dalam penelitian ini yang ingin diketahui adalah pengaruh terhadap pemanfaatan koleksi perpustakaan dan penelitian dilakukan di perpustakaan sekolah.

Penelitian sejenis sebelumnya yang kedua adalah artikel dengan judul “*A Hook and a Book: Rewards as Motivators in Public Library Summer Reading Programs*” vol 15, No 1 (2017) yang ditulis oleh Ruth V. Small, Marilyn P. Arnone, and Erin Bennett. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak Pemberian penghargaan/*reward* terhadap minat baca siswa di perpustakaan

.penelitian ini juga ditujukan untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari adanya program penghargaan/*reward* di perpustakaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan survey. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa, orang tua siswa, dan pustakawan. Analisis Survey dilakukan online menggunakan surveymonkey. Wawancara dilakukan dan direkam melalui telepon dengan sampel sukarelawan dari dua puluh dua (enam puluh) peserta muda (kelas 6-8) setelah selesainya program musim panas dan kemudian ditranskripsikan untuk tujuan analisis. Kesimpulan yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil dari pengumpulan data yaitu sebagian besar siswa merasa tertarik dan senang dengan adanya program pemberian *reward*. Program *reward* di perpustakaan umum dinilai dapat memberikan dampak positif bagi siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ruth V. Small, Marilyn P. Arnone, and Erin Bennett (2017) adalah kesamaan objek penelitian yang berfokus pada program pemberian *reward* yang ada di perpustakaan. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada jenis perpustakaan dan hasil yang diharapkan dalam penelitian. Jika dalam penelitian Ruth V. Small, Marilyn P. Arnone, and Erin Bennett (2017) menggunakan perpustakaan umum sebagai tempat penelitian dan melihat program *reward* sebagai alat motivasi untuk meningkatkan minat baca siswa di perpustakaan. Sedangkan penelitian ini menggunakan perpustakaan sekolah dan ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan.

Ketiga, penelitian berjudul pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap kinerja pustakawan pada Badan Arsip Dan Perpustakaan Aceh, diajukan oleh Khairah pada tahun 2011. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap kinerja pustakawan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum pemberian *reward* berpengaruh terhadap kinerja karyawan. Kinerja yang mereka tunjukkan lebih baik lagi dan pustakawan yang awalnya berkinerja buruk dapat meningkatkan kinerjanya. Meskipun demikian masih terdapat beberapa orang yang tidak berpengaruh pada kinerjanya, karena dari karakter pustakawan itu sendiri.

Metode penelitian yang dilakukan oleh Khairah dan metode penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian lapangan dan pendekatan kuantitatif atau bisa dikatakan penelitian kuantitatif deskriptif. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Khairah dengan penelitian ini yaitu berada pada fokus penelitian yaitu, penelitian Khairah ingin mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap kinerja pustakawan sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *reward* terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Reward*

Maslow (Maria J. Wantah, 2005: 164) mengatakan bahwa penghargaan/*reward* adalah salah satu dari kebutuhan pokok yang mendorong seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya. Penghargaan merupakan unsur disiplin yang sangat

penting dalam mendukung mengembangkan diri dan tingkah laku seseorang. Individu tentunya akan terus berupaya untuk meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan penghargaan.

Penghargaan merupakan hadiah terhadap hasil-hasil yang baik dari anak dalam proses pendidikan. Penghargaan merupakan hal yang menggembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong bagi belajarnya (Amir Daien Indrakusuma, 1973). Lebih lanjut Purwanto (2006) menjelaskan bahwa penghargaan adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Artinya penghargaan harus memiliki nilai mendidik. Mendidik disini tidak hanya dalam bidang pendidikan, tetapi juga dalam artian mendidik siswa dalam bertingkah laku yang baik. Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa penghargaan adalah suatu hal yang positif yang diperoleh anak karena anak telah mampu menunjukkan perbuatan atau pekerjaan yang baik. Pemberiaan penghargaan kepada anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dan anak akan memiliki kecenderungan untuk terus berupaya melakukan kegiatan dan kerja yang baik serta akan melakukan aktivitas sesuai aturan yang berlaku.

2.2.2 Fungsi *Reward*

Purwanto (2006) menjelaskan bahwa penghargaan/*reward* diberikan agar anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi kedisiplinannya. Anak akan menjadi lebih keras kemauannya untuk berbuat yang lebih baik lagi.

Dengan demikian anak akan mematuhi norma dan aturan yang berlaku.

Wantah (2005) mengemukakan fungsi dari pemberian penghargaan adalah sebagai berikut:

1. Penghargaan mempunyai nilai mendidik. Penghargaan yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak mendapatkan suatu penghargaan, maka anak akan memperoleh kepuasan, dan kepuasan itu akan mempertahankan, memperkuat, dan mengembangkan tingkah laku yang baik.
2. Penghargaan berfungsi sebagai motivasi pada anak. Untuk mengulangi atau mempertahankan yang disetujui secara sosial. Pengalaman anak mendapat penghargaan yang menyenangkan akan memperkuat motivasi anak untuk bertingkah laku yang baik. Dengan adanya penghargaan anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapatkan penghargaan.
3. Penghargaan berfungsi memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial. Apabila anak berperilaku sesuai yang diharapkan secara berkesinambungan dan konsisten, ketika perilaku itu dihargai, anak akan merasa bangga. Kebanggaan itu akan menjamin anak untuk terus mengulangi dan bahkan meningkatkan kualitas perilaku tersebut.

2.2.3 Syarat-Syarat Pemberian *Reward*

Memberikan penghargaan bukanlah hal yang mudah. Perlu adanya syarat yang harus diperhatikan dalam memberikan penghargaan. Purwanto (2006) menyebutkan syarat-syarat penghargaan adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan penghargaan yang pedagogis, guru harus mengenal betul-betul siswanya
2. Penghargaan yang diberikan kepada siswa janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi siswa yang lain.
3. Penghargaan diberikan dengan hemat, artinya tidak terus menerus atau terlalu sering
4. Jangan memberi penghargaan dengan menjanjikan terlebih dahulu sebelum siswa menunjukkan prestasi kerjanya
5. Guru harus hati-hati dalam memberikan penghargaan, jangan sampai penghargaan yang diberikan dianggap sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukan siswa. Berdasarkan pendapat di atas, agar pemberian penghargaan dapat dilakukan dengan baik, maka guru harus memahami syarat-syarat pemberian penghargaan dengan baik. Dengan demikian kebermaknaan dari pemberian penghargaan tersebut akan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2.2.4 Indikator Pemberian *Reward*

Dalam melakukan pemberian *reward* tentunya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar *reward* yang diberikan dapat menjadi efektif. Baik organisasi, perusahaan, maupun perpustakaan memiliki tujuan yang sama dalam menerapkan program pemberian *reward* yaitu agar tujuan yang ingin dicapai dapat terpenuhi. Menurut Patten dalam Lako (2004), agar suatu pemberian *reward* efektif maka ada tujuh kriteria yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Mencukupi, artinya sistem *reward* tersebut harus memenuhi ketentuan minimum.

2. Adil, artinya setiap pemustaka yang diberi *reward* hendaknya disesuaikan atau selaras dengan usaha dan kemampuan.
3. Seimbang, artinya jumlah hadiah yang diberikan seimbang antara kemampuan finansial dan jumlah *reward* yang diberikan perpustakaan, seimbang yang dimaksud juga termasuk seimbang dengan usaha yang dilakukan oleh pemustaka.
4. Efektif dari sisi pembiayaan, artinya *reward* yang diberikan harus sepadan dengan kemampuan finansial.
5. Memenuhi kebutuhan pemustaka, artinya penghargaan yang diberikan dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penerima penghargaan.
6. Dapat memotivasi, artinya *reward* harus bisa memicu pemustaka untuk lebih efektif memanfaatkan perpustakaan.
7. Dapat dipahami. artinya pemustaka dapat mengerti tujuan diberikannya penghargaan tersebut.

2.3 Pemanfaatan Koleksi

Pemanfaatan koleksi atau bahan pustaka sangat penting dalam kegiatan menambah pengetahuan, karena dengan memanfaatkan bahan pustaka seseorang dapat menganalisis aspek-aspek yang ada di bahan pustaka. Dengan demikian dapat diketahui bahwa memanfaatkan bahan pustaka akan memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan, motivasi maupun fakta seperti yang disajikan dalam bahan pustaka.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemanfaatan bersal dari kata manfaat yang berarti guna, faedah. Kemudian mendapat penambahan imbuhan pe- an menjadi pemanfaatannya yang berarti proses, cara dan perbuatan memanfaatkan. Jadi pemanfaatan adalah suatu cara atau perbuatan untuk mendapatkan manfaat. Sedangkan koleksi perpustakaan adalah semua bahan pustaka yang diolah, dikumpulkan dan disimpan untuk disajikan kepada pengguna uuntuk memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi (Siregar Belling, 1999). Dapat disimpulkan bahwa koleksi perpustakaan adalah semua bahan pustaka yang diadakan oleh pihak perpustakaan untuk dapat digunakan oleh pemustaka dalam memenuhi kebutuhan informasinya.

Menurut Hajiri (2011:11) pemanfaatan koleksi perpustakaan dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu:

1. Pemanfaatan di luar perpustakaan (*out of library*)

Pemanfaatan jenis ini adalah peminjaman koleksi perpustakaan, koleksi dibawa keluar perpustakaan dan terjadi transaksi peminjaman atau sirkulasi.

2. Pemanfaatan di dalam perpustakaan (*in library use*)

Pemanfaatan koleksi di dalam perpustakaan adalah penggunaan koleksi di dalam perpustakaan tanpa terjadi transaksi peminjaman. Penelitian pemanfaatan koleksi di dalam perpustakaan penting untuk memenuhi kekurangan yang terdapat pada penelitian data sirkulasi. Penelitian pemanfaatan koleksi di dalam perpustakaan penting terutama bagi perpustakaan sekolah yang memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan belajar siswa. Penelitian pemanfaatan

koleksi juga penting untuk melihat seberapa banyak koleksi di perpustakaan yang di manfaatkan oleh siswa.

2.3.1 Cara Memanfaatkan Koleksi

Menurut (Zulkarnaen 1997, 45) Secara umum seseorang dapat dikatakan memanfaatkan koleksi di perpustakaan dengan beberapa cara. Adapun cara-cara memanfaatkan koleksi antara lain :

1. Membaca

Yaitu proses melihat isi sesuatu yang tertulis dengan teliti serta memahaminya (dengan melisankan atau dalam hati). Bagi pengguna yang memiliki waktu luang cenderung membaca di ruang baca perpustakaan. Pengguna dapat memilih beberapa buku untuk dibaca dan menghabiskan waktunya pada perpustakaan.

2. Mencatat informasi dari buku

Yaitu proses menulis atau menyalin ulang informasi yang telah dibaca pada koleksi perpustakaan ke dalam buku atau media lain. Terkadang pengguna hanya melakukan pencatatan informasi yang ia dapat dari koleksi. Dengan cara seperti ini, pengguna mendapatkan informasi ringkas tentang berbagai masalah dari berbagai buku berbeda.

3. Memperbanyak/Memfotokopi

Yaitu proses membuat salinan barang cetakan atau barang tulisan lainnya dengan menggunakan mesin fotokopi. Dengan memanfaatkan fasilitas mesin foto copy, pengguna dapat memiliki sendiri informasi-informasi yang ia

inginkan. Cara seperti ini biasanya dilakukan oleh pengguna yang memiliki waktu terbatas untuk ke perpustakaan.

4. Meminjam

Yaitu proses memakai koleksi perpustakaan dalam periode tertentu untuk dibawa pulang dan jika periode peminjaman telah habis, maka koleksi harus sudah dikembalikan ke perpustakaan. Dengan melakukan peminjaman, pengguna memiliki waktu lebih banyak untuk membaca buku yang ia pinjam. Buku tersebut dapat diperpanjang masa peminjamannya dan kemudian dikembalikan lagi ke meja sirkulasi.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan koleksi perpustakaan dapat dilakukan dengan 4 cara yaitu membaca, mencatat informasi, memfotokopi dan meminjam koleksi untuk dibawa pulang.

(Lancaster, 1993) membatasi pengertian pemanfaatan dengan bentuk pertanyaan sebagai berikut (Terjemahan dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia):

1. Jika koleksi diambil dari rak, dan dikembalikan lagi, apakah koleksi itu sudah dimanfaatkan?
2. Jika koleksi diambil dari rak dan sebagian dibaca, apakah koleksi itu sudah dimanfaatkan?
3. Jika koleksi ada di ruang baca dan dibaca sekilas, apakah koleksi itu juga sudah dimanfaatkan?

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa pemanfaatan koleksi berlangsung apabila koleksi keluar dari rak dan koleksi dipinjam keluar dari gedung perpustakaan. Koleksi yang keluar dari rak dan dibaca di ruang baca

(*inlibraryuse*) serta koleksi yang dipinjam keluar gedung perpustakaan melalui sirkulasi (*out-library use*). Namun, Koleksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna perpustakaan belum tentu dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna apabila perpustakaan tidak mengolah dan melayani koleksi tersebut kepada pengguna dengan tepat dan kemudian pengguna tidak dapat menemukan koleksi yang dibutuhkannya.

2.3.2 Faktor Pengaruh Pemanfaatan Koleksi

Menurut Handoko dalam Handayani (2007: 28) dari segi pengguna, pemanfaatan bahan pustaka atau koleksi di perpustakaan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal, meliputi:

a. Kebutuhan

Adapun yang dimaksud kebutuhan disini adalah kebutuhan akan koleksi perpustakaan sebagai sumber belajar siswa. Menurut Yusuf (1995:6) setiap individu memiliki perbedaan dalam kebutuhan informasinya. Dengan demikian, perpustakaan sudah seharusnya bisa menyediakan koleksi sesuai kebutuhan pemustakanya.

b. Motif

Motif adalah sesuatu yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusia menyebabkan ia berbuat sesuatu. Jika ditelusuri lebih dalam motif timbul bukan hanya dari kebutuhan yang ada, tetapi ditentukan pula adanya faktor harapan akan dapat dipenuhinya suatu

kebutuhan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motif adalah sesuatu yang mendasari perbuatan atau tindakan seseorang sehingga menyebabkan ia berbuat sesuatu.

c. Minat

Sulistiyono (1992:4) minat secara istilah merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian terhadap seseorang, sesuatu objek atau aktifitas tertentu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati untuk melakukan sebuah tindakan tertentu.

2. Faktor eksternal, meliputi:

a. Kelengkapan koleksi

Setiap perpustakaan tentu melakukan kegiatan pengadaan koleksi untuk menambah kelengkapan koleksi yang dimilikinya. Kegiatan pengadaan koleksi bisa dilakukan dengan membeli, tukar-menukar, serta hadiah dari perorangan maupun lembaga. Dalam melengkapi koleksi yang ada, perpustakaan SMA Islam Hidayatullah melakukan pengadaan koleksi melalui pembelian dan koleksi yang di tambahkan berasal dari permintaan siswa, guru, dan juga inisiatif pustakawan.

b. Keterampilan pustakawan dalam melayani pengguna

Dalam Standar Nasional Indonesia No. 7330 tahun 2009 tentang perpustakaan sekolah .Tenaga perpustakaan sekolah dengan pendidikan minimal pendidikan menengah serta memperoleh pelatihan kepustakawan dari lembaga pendidikan dan pelatihan yang terakreditasi.Tenaga perpustakaan sekolah termasuk tenaga teknis. Jadi pustakawan atau petugas perpustakaan bertugas melakukan

kegiatan kepastakawanan salah satunya adalah melayani pengguna dengan baik.

c. Ketersediaan fasilitas pencarian temu kembali informasi

Menurut Zaenab (2002:41) pada intinya sistem temu kembali informasi terdapat tiga komponen utama yang saling mempengaruhi yaitu kumpulan dokumen, kebutuhan informasi pengguna, proses pencocokan (*matching*) antara keduanya. Secara fisik kumpulan dokumen antara lain dapat disimpan dalam bentuk *disket*, *hard disk*, dan CD-ROM.