

**EVALUASI PROGRAM *GIFT DAY* DI PERPUSTAKAAN SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 2 UNGGUL ALI HASJMY  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh:

**AUVA SAFIRA**

NIM. 190503071

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Program Studi Ilmu Perpustakaan



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2025 M/1446 H**

**EVALUASI PROGRAM *GIFT DAY* DI PERPUSTAKAAN SEKOLAH MENENGAH  
ATAS NEGERI 2 UNGGUL ALI HASJMY ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh :

**AUVA SAFIRA**  
**NIM. 190503071**

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora  
Program Studi Ilmu Perpustakaan

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

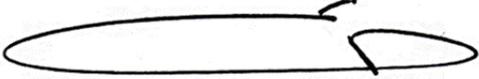
Pembimbing I,

Pembimbing II

  
**Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed**  
NIP. 197004242001122001

  
**Siti Aminah., S.IP., M.MLS**  
NUPN. 9920113333

Disetujui oleh Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan

  
**Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS.**  
NIP. 197711152009121001

**SKRIPSI**

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

**Pada hari/Tanggal:  
Senin /13 Januari 2025  
13 Rajab 1446 H**

Di Darussalam-Banda Aceh

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**

**Ketua**

**Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed**  
NIP. 197004242001122001

**Sekretaris**

**Siti Aminah, S.IP., M.MLS**  
NIDN. 9920113333

**Penguji I**

**Ruslan, S.Ag., M. Si., M.LIS**  
NIP. 197701012006041004

**Penguji II**

**Zikrayanti M.LIS**  
NIDN. 202411840

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam- Banda Aceh**



**Syarifuddin, M.Ag., Ph.D**  
NIP. 197001011997031005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auva Safira

NIM : 190503071

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : **Evaluasi Program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar**

Menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 10 Januari 2025

Peneliti,



Auva Safira

NIM. 190503071

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah rabbil'alamin*, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keberkahan umur, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul **‘Evaluasi Program Gift Day di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar’**. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penulisan skripsi yang sederhana ini, penulis sangat berhutang budi kepada semua pihak yang telah turut memberikan bantuan terutama kepada orang tua tercinta Ayahanda Mukhtar dan Ibunda Mardhiah yang telah bersusah payah membesarkan dan membimbing penulis dengan limpahan kasih sayang, doa, pengorbanan serta bantuan yang tidak ternilai harganya sampai penulis bisa menjalani kuliah hingga selesai. Serta kepada kakak Nurul Asri, abang Arif Furqan, dan abang Rizka Satria yang selalu memberikan doa, semangat, dorongan, dan dukungan yang luar biasa selama perkuliahan hingga sampai menyelesaikan pendidikan, baik moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga dan rasa hormat yang setinggi-tingginya kepada:

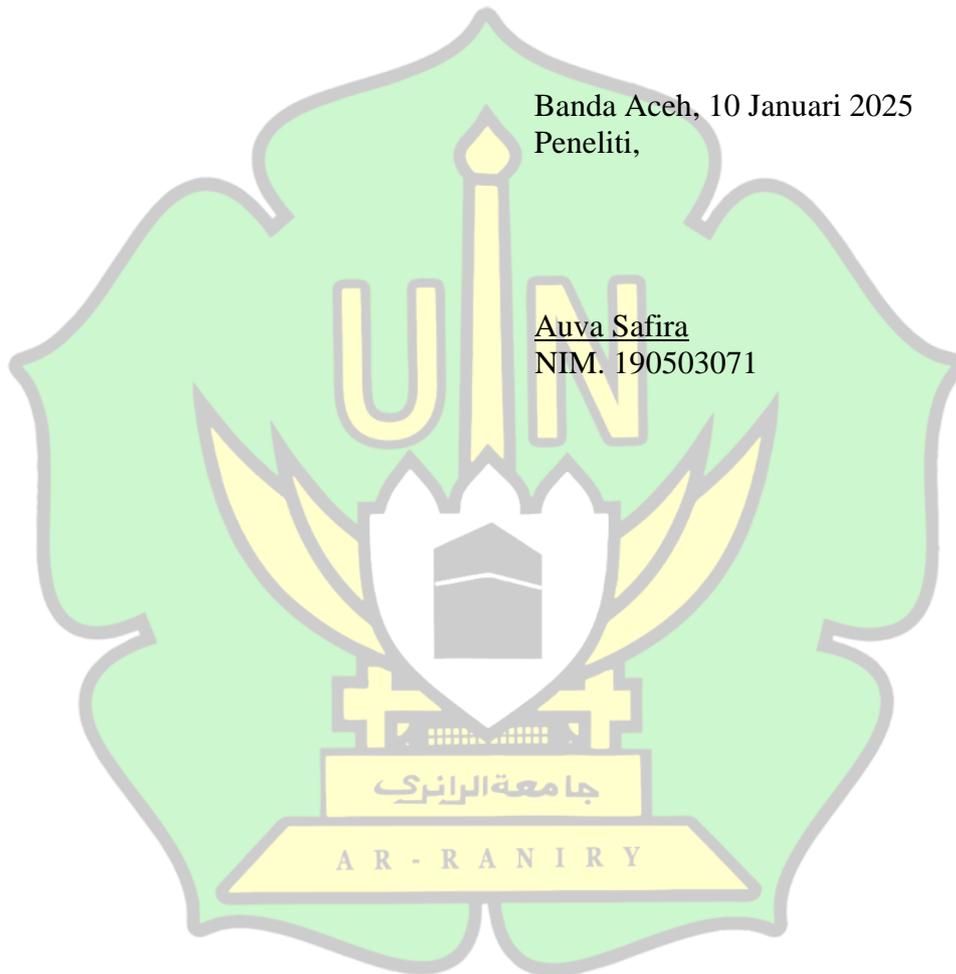
1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Syarifuddin, MA., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS. Selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Ibu Zubaidah S.Ag., M.Ed selaku pembimbing I yang telah memberikan semangat, masukan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Siti Aminah, S.IP.,M.MLS selaku pembimbing II yang telah memberikan semangat, masukan serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy bapak Amirul Kisra, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy.
7. Kepada Kepala Perpustakaan dan Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy ibu Risma Zuarnita, S.Ag, Ma, Novita Sari, S.IP yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan data yang akurat terkait penelitian yang penulis lakukan.
8. Seluruh staff serta segenap dosen Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membekali ilmu kepada penulis sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
9. Kepada teman-teman seperjuangan yang sudah menjadi bagian dari support system penulis serta teman-teman Ilmu Perpustakaan angkatan 2019 yang telah mendukung dan membantu penelitian dalam menyelesaikan skripsi.
10. Terakhir untuk Auva Safira, diri saya sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai, terimakasih karena terus berusaha dan untuk selalu bertahan dalam menghadapi situasi sulit tersebut. Terimakasih karena tidak pernah menyerah dan terus berusaha hingga badai berlalu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penulisan isi dan susunan pada skripsi ini. Maka dengan kerendahan hati penulis berharap agar semua pihak dapat memberikan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dengan penuh harapan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 10 Januari 2025  
Peneliti,

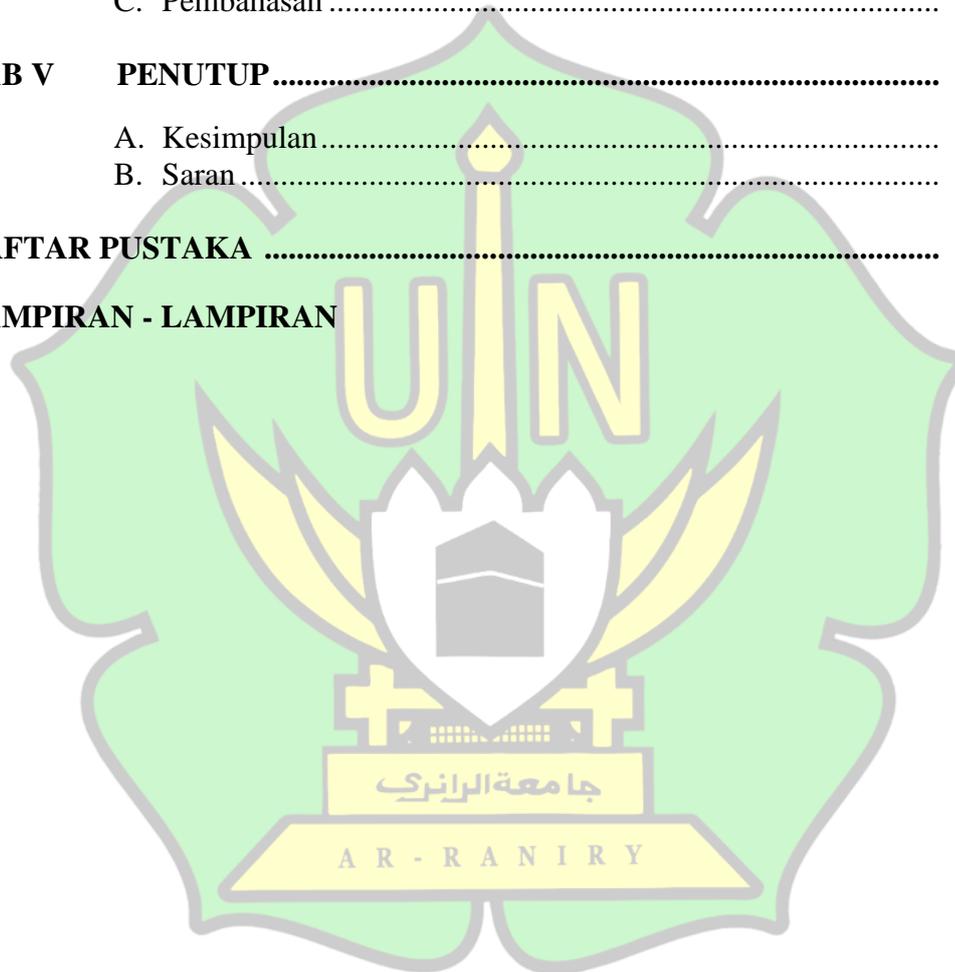
Auva Safira  
NIM. 190503071



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Penjelasan Istilah .....	10
<b>BAB II     KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Pustaka .....	14
B. Perpustakaan Sekolah .....	20
1. Pengertian Perpustakaan Sekolah .....	20
2. Tujuan dan Manfaat Perpustakaan Sekolah.....	22
3. Fungsi Perpustakaan Sekolah .....	25
C. Program <i>Gift Day</i> .....	26
1. Pengertian <i>Gift Day</i> .....	26
2. Bentuk - Bentuk <i>Gift Day</i> .....	30
3. Tujuan Pemberian <i>Gift</i> .....	35
4. Fungsi Pemberian <i>Gift</i> .....	37
5. Manfaat <i>Gift</i> Bagi Pemustaka.....	39
6. Prinsip - Prinsip Pemberian <i>Gift</i> .....	39
7. Indikator Pemberian <i>Gift</i> .....	42
D. Evaluasi Program.....	43
1. Pengertian Evaluasi Program.....	43
2. Tujuan Evaluasi Program .....	46
3. Model Evaluasi Program .....	49
4. Evaluasi Program dengan Model CIPP .....	52
5. Indikator Evaluasi Program .....	55
<b>BAB III    METODE PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
A. Rancangan Penelitian .....	57
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	59
C. Fokus Penelitian .....	59

D. Subjek dan Objek Penelitian.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data .....	62
F. Teknik Analisis Data .....	67
G. Uji Kredibilitas .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	73
B. Hasil Penelitian.....	77
C. Pembahasan .....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- Lampiran 2: Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 3: Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Indrapuri
- Lampiran 4: Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 5: Dokumentasi Penelitian



## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Evaluasi Program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi serta mengidentifikasi keterlaksanaan program *gift day*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Model evaluasi yang digunakan yaitu model CCIP (*Context, Input, Process, Product*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek konteks (*Context*), program *gift day* sejalan dengan dengan tujuan perpustakaan yaitu meningkatkan minat baca siswa. Dari aspek *input*, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan *gift day* sudah memadai dan anggaran yang digunakan juga membantu program berjalan dengan maksimal, karena sumber dana tersebut tidak hanya berasal dari dana BOS atau ATK saja, akan tetapi termasuk dana dari sanksi siswa yang telat mengembalikan buku dan kerusakan buku, dana tersebut digunakan untuk membeli *gift* dan kemudian akan diberikan kepada siswa yang mengunjungi perpustakaan. Kemudian pada aspek proses (*Process*), beberapa strategi yang diterapkan cukup efektif dan pelaksanaan program *gift day* sudah konsisten dan rutin dilakukan sejak 2018 sampai sekarang, dilaksanakan setiap tahun ajaran baru. Bentuk-bentuk hadiah yang diberikan cukup menarik dan relevan sehingga memenuhi empat indikator pemberian *gift* yaitu: (1) *attention* (perhatian), *gift* yang diberikan berhasil menarik perhatian siswa. (2) *interest* (minat), bentuk *gift* yang ditawarkan cukup menarik minat siswa, (3) *desire* (keinginan), *gift* yang dirancang mampu menumbuhkan keinginan pada siswa untuk berpartisipasi dalam program. (4) *action* (tindakan), dengan *gift* yang ditawarkan, sebagian siswa telah menunjukkan tindakan nyata. Pada aspek produk (*Product*), program ini berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam memanfaatkan perpustakaan dan menghasilkan beberapa pencapaian. Meskipun program *gift day* memiliki dampak positif dalam berbagai aspek, namun pelaksanaan program *gift day* belum sepenuhnya maksimal. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi diantaranya dapat dilihat pada aspek *input*, dimana beberapa siswa masih belum berpartisipasi pada program *gift day*. Kemudian pada aspek *process*, strategi promosi program *gift day* kontribusi guru masih belum optimal, dalam artian beberapa guru tidak terlalu menekankan pentingnya program ini.

**Kata Kunci:** *Evaluasi Program, Model CCIP, Gift Day*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Perpustakaan sekolah sangat diperlukan keberadaannya terhadap pendidikan, dengan pertimbangan bahwa: a) Perpustakaan sekolah merupakan sumber belajar di lingkungan sekolah, b) Perpustakaan sekolah merupakan salah satu komponen sistem pengajaran, c) Perpustakaan sekolah merupakan sumber untuk menunjang kualitas pendidikan dan pengajaran, d) Perpustakaan sekolah sebagai laboratorium belajar yang memungkinkan siswa dapat mempertajam dan memperluas kemampuan untuk membaca, menulis, berpikir dan berkomunikasi.<sup>1</sup> Selain itu, perpustakaan sekolah mempunyai tujuan untuk menunjang program pendidikan seperti: memberikan motivasi, menanamkan atau membina minat siswa untuk terus mengunjungi serta memanfaatkan perpustakaan.<sup>2</sup>

Perpustakaan sekolah harus dapat memainkan perannya, khususnya dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah. Untuk tujuan tersebut perpustakaan sekolah perlu merealisasikan misi dan kebijakannya dalam memajukan masyarakat sekolah dengan mempersiapkan pengembangan program-

---

<sup>1</sup> Aida Fitria, "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah oleh Siswa di Sekolah Dasar Negeri Golo Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7, No.5 diakses melalui <https://eprints.uad.ac.id/5245/>, tanggal 12 Oktober 2023

<sup>2</sup> Widayat Prihartanta, "Perpustakaan Sekolah", *Jurnal Adabiya*, Vol. 1, No. 81, (2015), hal. 2.

program yang mendukung untuk menarik partisipasi pengguna terhadap perpustakaan.

Setiap pengguna perpustakaan pasti memiliki frekuensi kunjungan yang berbeda-beda dalam memanfaatkan koleksi maupun layanan yang ada pada perpustakaan. Frekuensi berkunjung merupakan faktor utama keberhasilan setiap perpustakaan. Agar perpustakaan banyak di kunjungi oleh siswa sudah semestinya perpustakaan menyediakan layanan, fasilitas, koleksi, dan juga menyediakan *gift* yang memadai dan maksimal.<sup>3</sup> Ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang untuk mengunjungi serta memanfaatkan koleksi di perpustakaan. Faktor pertama adalah faktor *Internal* atau faktor yang timbul dari diri seseorang terhadap objek atau sesuatu hal. Misalnya rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi. Sedangkan yang kedua, yaitu faktor *Eksternal* atau faktor yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan motivasi minat kunjung pengguna untuk mengunjungi perpustakaan, seperti tenaga pengelola perpustakaan, relevansi dan variasi koleksi perpustakaan, fasilitas perpustakaan dan lokasi perpustakaan.<sup>4</sup>

Perpustakaan sekolah sebagai pusat informasi masyarakat sekolah dalam mencari sumber informasi dan ilmu pengetahuan, maka aktivitas perpustakaan

---

<sup>3</sup> Devy Fransisca, "Motivasi Kunjungan pada Perpustakaan Umum (Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Kunjungan Pada Perpustakaan Umum Kota Trenggalek)", *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 2, No.2. (2013), diakses melalui <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jurnal%20Devy%20Fransisca.pdf> , tanggal 20 Oktober 2023.

<sup>4</sup> Alfina Maharani, "Faktor Pendorong Minat Kunjung Mahasiswa Terhadap Perpustakaan Nasional", *Blibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 6, No. 2, (2022), diakses melalui <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/29947>, tanggal 25 Januari 2024

sekolah akan banyak dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam memanfaatkannya. Jika dalam hal ini siswa tidak ikut berpartisipasi terhadap perpustakaan, maka sudah menjadi tugas pustakawan untuk menelusuri serta mengembangkan berbagai program untuk menarik minat siswa terhadap perpustakaan. Dalam hal ini untuk menumbuhkan minat siswa memaksimalkan pemanfaatan perpustakaan sekolah, maka pustakawan dapat menciptakan inovasi atau terobosan untuk bisa meningkatkan kualitas perpustakaan. Salah satu strategi yang bisa dilakukan oleh pustakawan dalam melakukan inovasi untuk menarik pemustaka yaitu dengan memberikan *Gift*.

*Gift* sangat penting untuk perkembangan perpustakaan, digunakan terutama untuk meningkatkan minat kunjung pemustaka ke perpustakaan. Dalam hal ini dorongan yang dirasakan oleh siswa yaitu ketika mengunjungi dan memanfaatkan koleksi maupun informasi yang tersedia di perpustakaan yang beranjak pada pemberian *gift*. *Gift* diberikan agar memotivasi siswa untuk mau mengunjungi dan memanfaatkan koleksi perpustakaan lebih giat dan lebih sering. *Gift* merupakan alat yang digunakan untuk memotivasi serta mendidik anak agar dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan yang dilakukannya mendapat penghargaan.<sup>5</sup> *Gift* juga diartikan sebagai penguat (*reinforcement*) terhadap perilaku peserta didik, juga merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal.182.

<sup>6</sup> Aulia Muflih Lubis, "Application Of Behavioral Counseling with Reward and Punishment Techniques in Handling Violation of Student Rules", *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan*

Begitu juga halnya jika pemberian *gift* di implementasikan di perpustakaan sekolah, *gift* menjadi terobosan yang cukup efektif dalam meningkatkan kunjungan serta pemanfaatan koleksi di perpustakaan. Perpustakaan dalam memberikan *gift* tentunya bukan tanpa maksud tertentu, *gift* diberikan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan minat kunjung serta pemanfaatan koleksi di perpustakaan.<sup>7</sup> Hal terpenting dalam pemberian *gift* adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kesadaran, kata hati atau kemauan yang keras dari siswa untuk selalu memanfaatkan perpustakaan sekolah.<sup>8</sup>

*Gift* menjadi salah satu cara atau teknik yang digunakan oleh perpustakaan untuk membangkitkan, menumbuhkan serta meningkatkan keinginan siswa untuk ikut berpartisipasi terhadap perpustakaan. Partisipasi siswa dalam mengunjungi serta memanfaatkan perpustakaan sekolah merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh pustakawan. Partisipasi siswa yang dimaksud ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal terhadap perpustakaan. Maka dalam hal ini SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy telah menerapkan program *gift day* sebagai salah satu program pemicu untuk perkembangan perpustakaan.

Program *Gift Day* dirancang untuk perkembangan perpustakaan, digunakan terutama untuk meningkatkan kunjungan dan pemanfaatan koleksi

---

dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 1. (2023), diakses melalui <https://ejournal.yana.or.id/index.php/mahir/article/download/781/439>, tanggal 10 Oktober 2023.

<sup>7</sup> Suharso, "Strategi Pemberian Reward untuk Meningkatkan Minat Kunjung Mahasiswa di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang", *EduLib Journal Of Library and Information Science*, Vol.4, No. 2 (2014), diakses melalui <https://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/download/1130/778>, tanggal 12 Oktober 2023.

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 193

perpustakaan baik secara perorangan maupun kelompok, meningkatkan pembelajaran secara mandiri, meningkatkan minat baca, dan memperkuat hubungan antara siswa dan perpustakaan. Program *Gift Day* ini juga merupakan salah satu aspek yang berarti bagi pengguna perpustakaan, karena bagi pengguna besarnya bentuk apresiasi yang diberikan dapat mencerminkan ukuran nilai mereka di antara para pengguna itu sendiri, keluarga, dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan informasi.<sup>9</sup>

Program *Gift Day* merupakan bentuk apresiasi yang diberikan kepada siswa yang aktif mengunjungi serta memanfaatkan koleksi perpustakaan sekolah. Adapun *gift* yang dimaksud merupakan bentuk apresiasi kepada pemustaka karena keinginan untuk memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber ilmu. Tujuannya untuk menguatkan perilaku dalam memanfaatkan perpustakaan seperti kegiatan mengunjungi perpustakaan, pinjam meminjam buku, dan membaca di tempat. *Gift* merupakan bentuk respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut.

Dalam dunia pendidikan, buku terbukti berdaya guna dan bertepatan guna sebagai salah satu sarana pendidikan dan sarana komunikasi. Dalam kaitan inilah perpustakaan dan program perpustakaan harus dikembangkan sebagai salah satu institusi untuk mewujudkan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Perpustakaan sekolah merupakan bagian vital dan besar pengaruhnya terhadap mutu pendidikan. Perpustakaan sekolah memegang peranan penting dalam dunia pendidikan,

---

<sup>9</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal.122.

terutama sebagai pusat sumber belajar, sumber informasi, dan penunjang pendidikan.<sup>10</sup>

Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy merupakan salah satu perpustakaan sekolah yang sudah menerapkan inovasi program *gift day* yang diberikan kepada siswa yang sering memanfaatkan perpustakaan sekolah yang dilihat dari frekuensi kunjungan dan peminjaman koleksi di perpustakaan. Program *gift day* yang dilakukan oleh perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy telah diselenggarakan selama kurang lebih lima tahun.<sup>11</sup>

*Gift day* atau hari pemberian hadiah merupakan suatu program yang diadakan di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy atas kesepakatan serta kerjasama antara kepala sekolah, kepala perpustakaan, dan pustakawan. Tujuan program ini dilaksanakan yaitu terutama untuk memaksimalkan partisipasi siswa terhadap perpustakaan sekolah diantaranya: meningkatkan kunjungan perpustakaan, meningkatkan minat baca, meningkatkan literasi, dan juga memperkuat hubungan antara siswa dan perpustakaan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu yang berbeda, untuk voucher jajan dilaksanakan sebulan sekali dengan menyesuaikan dana perpustakaan, sedangkan untuk pemberian *gift* lainnya seperti buku, alat tulis, dan sertifikat dilaksanakan setiap tahun ajaran baru.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Alias Mangnga, “Peran Perpustakaan Sekolah Terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan Informasi dan Komputer (JUPITER)*, Vol. xiv, No.1. (2015), diakses melalui <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jupiter/article/view/27/25>, tanggal 12 Oktober 2023

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan ibu Novita Sari, selaku pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 15 Februari 2023

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan ibu Novita Sari, selaku pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 15 Februari 2023

Bentuk *gift* yang diberikan oleh perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy yang pertama, yaitu dalam bentuk voucher jajan di kantin mulai dari Rp 5.000-25.000 diperuntukkan bagi siswa yang sering mengunjungi perpustakaan, kegiatan ini dilaksanakan tidak menentu, jika dana perpustakaan memadai maka paling banyak dilakukan yaitu dua kali dalam sebulan. Kedua, hadiah dalam bentuk buku dan juga alat tulis diperuntukkan bagi siswa yang sering mengunjungi serta yang paling sering meminjam koleksi di perpustakaan. Ketiga, yaitu dalam bentuk sertifikat penghargaan bagi yang mengikuti kompetisi literasi perpustakaan.<sup>13</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa siswa kurang berpartisipasi terhadap perpustakaan, dalam artian kunjungan perpustakaan tergolong rendah. Hal ini di lihat dari buku tamu dan buku peminjaman koleksi jumlah siswa yang mengunjungi perpustakaan sebelum diterapkannya program *gift day* ini masih kurang, siswa tidak ikut serta dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah, dan juga dari tahun ke tahun frekuensi kunjungan serta pemanfaatan koleksi juga tidak sebanding dengan jumlah siswa yang menjadi anggota perpustakaan, begitu pula siswa yang meminjam buku di perpustakaan. Pada jam kosong ataupun istirahat diantaranya siswa memilih untuk pulang ke asrama ataupun duduk di kantin. Tentu menjadi sebuah pertanyaan apakah program ini sudah diterapkan sesuai dengan tujuan dari diadakannya program tersebut atau malah sebaliknya. Dalam permasalahan ini justru berbanding terbalik dengan tujuan dari perpustakaan itu sendiri yaitu agar bahan pustaka yang

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan ibu Novita Sari, selaku pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 15 Februari 2023

disediakan perpustakaan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka. Sangat tidak berarti apabila bahan pustaka yang dikumpulkan, diolah, dan ditata dengan rapi di perpustakaan ternyata tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka.

Untuk itu evaluasi penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana program *gift day* dilaksanakan. Penilaian keberhasilan program mengacu pada seberapa jauh program tersebut terlaksana dan ketercapaian tujuan dari dilaksanakannya program tersebut. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut program *gift day* di perpustakaan sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy dengan judul: **“Evaluasi Program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar”** Alasan peneliti memilih judul ini karena program *gift day* belum diadakan disekolah lainnya, dan juga judul diangkat sesuai dengan permasalahan yang ada dilapangan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah penelitian adalah

1. Bagaimana pelaksanaan program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar?
2. Apa saja yang menjadi bahan evaluasi pada program *Gift Day* di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan

1. Untuk memaparkan bagaimana pelaksanaan program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar.
2. Untuk mengidentifikasi apa saja yang menjadi bahan evaluasi pada program *Gift Day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini peneliti golongkan ke dalam dua kategori yang manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kontribusi bagi perkembangan disiplin ilmu khususnya dalam kajian untuk penelitian yang terkait dengan program *gift day*.
2. Secara Praktis
  - a. Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan atau bahan masukan bagi pihak sekolah, atau lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi kepala perpustakaan dan pustakawan sebagai pemimpin yang bisa mengelola perpustakaan agar dapat meningkatkan partisipasi siswa terhadap perpustakaan tersebut.

## E. Penjelasan Istilah

Guna mempermudah dalam memahami istilah yang terkandung dalam paparan ini maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

### 1. Evaluasi

Menurut Bahasa, evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* atau *to evaluate* yang artinya mengukur atau menilai. Sedangkan menurut istilah evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek menggunakan media pengukuran dan hasilnya dibandingkan dengan standar atau tolak ukur suatu objek agar memperoleh kesimpulan.<sup>14</sup>

Menurut Wirawan evaluasi adalah mengumpulkan, menganalisa, dan memberikan informasi yang berguna tentang objek evaluasi, mengevaluasinya dan dibandingkan dengan indikator penilaian dan hasilnya digunakan untuk membuat ketetapan tentang objek penilaian.<sup>15</sup> Sedangkan Ananda dan Rafida menyatakan bahwa evaluasi adalah proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan

---

<sup>14</sup> Apta Hafiz Purnomo dkk, "Evaluasi Program Pendidikan" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4, No. 3, (2022), diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/447914-none-0ea8291d.pdf>, tanggal 25 Januari 2024

<sup>15</sup> Ashiong P. Munthe, "Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat", *Scholaria*, Vol. 5, No. 2, (2015), diakses melalui <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/13/12#:~:text=Evaluasi%20program%20hadir%20untuk%20memberikan,yang%20lumrah%20di%20lembaga%20pendidikan>, tanggal 20 Oktober 2023.

harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, didesain, di implementasikan, dan dampak untuk membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Dengan kata lain evaluasi pada hakikatnya adalah suatu proses untuk mengumpulkan informasi secara sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan manfaat) dari fenomena, yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.<sup>16</sup>

Sedangkan evaluasi program adalah suatu proses pencarian informasi, penemuan informasi, nilai, tujuan, manfaat, efektifitas dan kesesuaian sesuatu dengan kriteria dan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>17</sup> Evaluasi program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan yang bertujuan mengumpulkan informasi tentang realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang kemudian guna untuk pengambilan keputusan, atau rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan program tersebut.<sup>18</sup> Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengetahuan evaluasi program itu adalah kemampuan untuk

---

<sup>16</sup> Rusydi Ananda & Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, (Medan : Perdana Publishing, 2017), hal. 5

<sup>17</sup> Ashiong P. Munthe, "Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat", *Scholaria*, Vol. 5, No. 2, (2015), diakses melalui <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/13/12#:~:text=Evaluasi%20program%20hadir%20untuk%20memberikan,yang%20lumrah%20di%20lembaga%20pendidikan>, tanggal 20 Oktober 2023.

<sup>18</sup> Rusydi Ananda & Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, (Medan : Perdana Publishing, 2017), hal. 6

mengetahui sampai sejauh mana kegiatan yang direncanakan secara seksama itu dapat tercapai.

Evaluasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menilai dan mengkaji kembali apa yang sudah atau belum dilakukan dalam pelaksanaan program *gift day* serta menilai apakah program yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin dicapai.

## **2. Gift Day**

Menurut kamus Besar Bahasa Inggris *Gift* merupakan hadiah/kado/pemberian sedangkan *Day* adalah hari, maka *Gift Day* merupakan hari pemberian hadiah.<sup>19</sup> *Gift day* atau hari pemberian hadiah merupakan suatu bentuk kegiatan rekreasi serta apresiasi yang dibuat oleh perpustakaan untuk memotivasi, serta menarik minat siswa agar aktif untuk memanfaatkan perpustakaan. Program ini dilaksanakan untuk memaksimalkan siswa dalam pemanfaatan perpustakaan sekolah.

*Gift day* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program yang diadakan di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy. Adapun bentuk *gift* diantaranya yaitu berbentuk: voucher jajan, untuk semua siswa yang mengunjungi perpustakaan, pemberian hadiah alat tulis atau buku, untuk siswa yang sering mengunjungi serta meminjam buku, dan sertifikat penghargaan bagi siswa yang mengikuti berbagai kompetisi literasi.

## **3. Perpustakaan Sekolah**

---

<sup>19</sup> John Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal.269

Menurut Ibrahim Bafadal perpustakaan sekolah adalah kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku atau non book yang diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid serta para guru dalam proses belajar mengajar.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Hartono perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga pendidikan sekolah, yang merupakan bagian integral dari sekolah yang bersangkutan dan merupakan sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan.<sup>21</sup> Kemudian menurut Alexander Kastro perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada di lingkungan sekolah yang merupakan pusat berkumpulnya berbagai bahan pustaka untuk menambah wawasan, informasi, dan untuk mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>22</sup>

Perpustakaan sekolah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perpustakaan sekolah tingkat menengah atas. Dan yang menjadi tempat penelitian dalam skripsi ini adalah Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar.

---

<sup>20</sup> Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.11.

<sup>21</sup> Hartono, *Manajemen Perpustakaan Sekolah: Menuju Perpustakaan Modern dan Profesional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hal. 26

<sup>22</sup> Alexander Kastro, "Peranan Perpustakaan Sekolah sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* Vol. 4, No. 1, (2020), diakses melalui <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/viewFile/40887/75676586035>, tanggal 25 Januari 2024

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti terhadap beberapa literatur terdahulu ditemukan beberapa penelitian yang sejenis dengan topik yang akan dikaji, meskipun beberapa penelitian ini memiliki kemiripan, namun terdapat perbedaan-perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat, serta waktu penelitian.

Penelitian pertama, dilakukan oleh Nurlela pada tahun 2020 yang judulnya “Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Informan dalam penelitian ini yaitu kepala perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh dan 1 orang staf yang bertugas di bagian administrasi dan 1 orang lagi sebagai guru di sekolah MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Data diolah dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap minat kunjung siswa di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh. Sebelum adanya reward minat kunjung siswa masih tergolong rendah, yaitu pada tahun 2015. Sedangkan sesudah adanya reward yaitu pada tahun 2016 s/d 2019 minat kunjung siswa di perpustakaan MTsN 4

Banda Aceh semakin bertambah dan meningkat. Hal tersebut dilihat dari grafik pengunjung perpustakaan sebelum diadakan reward, dan setelah diadakan reward, maka minat kunjung perpustakaan semakin meningkat dari tahun ke tahun.<sup>23</sup>

Penelitian kedua, dilakukan oleh Yoelia Aisah tahun 2022 yang judulnya “Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan melalui Reward pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Reward dapat meningkatkan pemanfaatan perpustakaan di SDN Cibinong 05. Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Sekolah. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi. Validasi data menggunakan Triangulasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Hasil penelitian menyatakan bahwa prosentase rata-rata pemanfaatan perpustakaan pada keadaan awal 25% berada dalam kategori rendah. Tindakan siklus 1 yaitu memberikan reward berupa piagam penghargaan kepada siswa teraktif memanfaatkan perpustakaan sekolah, tindakan tersebut mampu meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah dengan prosentase 41,5% masuk dalam kategori sedang, namun belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Tindakan siklus 2 dengan memberikan reward berupa piagam penghargaan dan alat tulis sekolah kepada 3 siswa teraktif memanfaatkan perpustakaan sekolah, tindakan tersebut mampu meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah dengan prosentase 53% masuk kategori sedang dan sudah

---

<sup>23</sup> Nurlela “*Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh*”, Skripsi, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020)

mencapai indikator yang ditetapkan. Penelitian ini disimpulkan bahwa reward dapat meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah di SDN Cibinong 05.<sup>24</sup>

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Yuli Rohmiyati tahun 2019 yang judulnya “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara pemberian reward terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang atau tidak berpengaruh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan sampel sebanyak 89 responden yang diperoleh dengan menggunakan metode purposive sampling. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian reward terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Uji hipotesis dilakukan dengan menganalisis hasil koefisien korelasi Pearson Product-Moment antara variabel pemberian reward dengan variabel pemanfaatan koleksi. Hasilnya didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan tingkat hubungan positif yang sangat kuat sebesar 0,706. Kriteria penolakan  $H_0$  adalah jika nilai signifikan  $\alpha < 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan

---

<sup>24</sup> Yoelia Aisah, “Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan Melalui Reward pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05”, *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, Vol. 2, No. 2, (2022), diakses melalui <https://www.ejournal.yasin-alsys.org/index.php/yasin/article/download/367/288>, 12 Oktober 2023

bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.<sup>25</sup>

Penelitian keempat, dilakukan oleh Fakhirah Auliani tahun 2023 yang judulnya “Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pemberian reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 290 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa selaku pemustaka perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar yang berjumlah 74 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap pemberian reward di perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar memperoleh nilai skor 3,83. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa persepsi “sangat positif”. Hasil positif didasari dari nilai rata-rata kedua indikator dan empat sub indikator berdasarkan nilai tertinggi yaitu (1) harga diri diperoleh nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,90, (2) kepuasan diri diperoleh nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,90, (3) penghargaan diperoleh dengan nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,87, (4) pujian diperoleh nilai positif dengan nilai skor rata-rata 3,87. Dengan demikian,

---

<sup>25</sup> Yuli Rohmiyati, “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 8, No. 3, (2019), diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/26842/23682> , 12 Oktober 2023

dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pemberian reward sangat positif.<sup>26</sup>

Penelitian kelima, dilakukan oleh Muh. Haidir yang judulnya “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Intensitas Kunjungan di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas reward yang diberikan, intensitas kunjungan serta untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap intensitas kunjungan di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar sedangkan sampel penelitian menggunakan rumus runbetween dengan teknik simple random sampling diperoleh 49 responden. Reward yang diberikan kepada pemustaka perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar yaitu berupa sanjungan kepada pemustaka, pegawai mengatakan ikut senang, pegawai ikut mengucapkan selamat, pujian, sapaan yang ramah, sertifikat, pembuplikasian nama, penambahan pinjaman koleksi, dilibatkan langsung menyusun buku, diikut sertakan memasang no panggilan buku, diikut sertakan membantu melayani mahasiswa, dan komunikasi yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentasi penerimaan reward mahasiswa di fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar terdapat 2 orang (4,09%) yang berada dalam ketegori rendah, 29 orang (59,18%) yang berada dalam kategori sedang, dan 18 orang (36,73%) yang berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan

---

<sup>26</sup> Fakhirah Auliani, “*Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya*”, Skripsi, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023)

intensitas kunjungan di perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar terdapat 1 orang (2,04%) yang berada dalam kategori kunjungan rendah, 27 orang (55,10%) yang berada dalam kategori sedang, dan 21 orang (42,86%) yang berada dalam kategori tinggi. Hasil analisis tentang pengaruh antara pemberian reward terhadap intensitas kunjungan di perpustakaan fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar, diperoleh  $r$  hitung sebesar 0.318 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,026 < 0,05$ , dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel X (pemberian reward) terhadap variabel Y (intensitas kunjungan) adalah 0,318, memiliki pengaruh interpretasi koefisien yang rendah.<sup>27</sup>

Dari kelima penelitian diatas dapat ditarik persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaannya dari kelima penelitian tersebut dengan penelitian ini bertujuan untuk sama-sama membahas topik mengenai *reward/gift*.

Adapun perbedaan penelitian ini dari kelima penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian sebelumnya memfokuskan *reward* terhadap minat kunjung perpustakaan, Gerakan Literasi Sekolah (GLS), persepsi dari siswa mengenai reward yang diberikan, pemanfaatan koleksi perpustakaan, dan intensitas kunjungan perpustakaan di perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini memfokuskan untuk mengevaluasi *gift/reward* secara keseluruhan, diantaranya efektivitas dari program reward, partisipasi siswa dan kepuasan siswa terhadap *gift* yang diberikan, diukur dari segi intensitas kunjungan perpustakaan dan

---

<sup>27</sup> Muh. Haidir, “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Intensitas Kunjungan di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar”, Skripsi, (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019)

peminjaman koleksi di perpustakaan, dan perbedaan lainnya terletak pada metode yang digunakan berbeda, lokasi dan waktu penelitian.

## **B. Evaluasi Program**

### **1. Pengertian Evaluasi program**

Menurut Aktsa Sharikha, program merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja dirancang untuk mencapai hasil tertentu, sebagai bentuk intervensi terhadap suatu permasalahan baik itu berupa pendidikan, social atau masalah lain yang dialami. Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.<sup>28</sup>

Evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.<sup>29</sup> Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan kualitas dari aspek yang dievaluasi dengan cara membandingkan kondisi kinerja yang ada dengan standar yang diharapkan seperti nilai, kualitas, kegunaan, keefektivan, sehingga akhirnya dapat diperoleh laporan informasi yang dapat

---

<sup>28</sup> Ayu Diana, dkk, "Evaluasi Program Pendidikan", Jurnal Studi Islam Indonesia, Vol. 1, No.1, (2023), hal. 159

<sup>29</sup> Apta Hafiz Purnomo, "Evaluasi Program Pendidikan", Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4, No. 3 (2022), hal. 2237

menjadi bahan rekomendasi bagi pemangku kebijakan untuk membuat keputusan.<sup>30</sup>

Jadi dari beberapa definisi di atas, maka diambil kesimpulan bahwa evaluasi merupakan suatu aktivitas dalam mengumpulkan informasi dan kemudian mengolahnya sehingga diberikan nilai pada suatu objek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk kemudian dijadikan pegangan dalam mengambil sebuah keputusan.

Sedangkan definisi program adalah suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Ada tiga pengertian penting dan perlu ditekankan dalam menentukan program, yaitu realisasi atau implementasi suatu kebijakan, terjadi dalam waktu relatif lama dan bukan kegiatan tunggal tetapi jamak, berkesinambungan, dan terjadi dalam organisasi yang melibatkan sekelompok orang.<sup>31</sup> Program merupakan suatu rencana yang melibatkan berbagai unit yang berisi suatu kebijakan dan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu.<sup>32</sup>

Menurut Aktsa Sharikha program merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja dirancang untuk mencapai hasil tertentu, sebagai bentuk intervensi terhadap suatu permasalahan baik itu berupa pendidikan, social

---

<sup>30</sup> Aktsa Sharikha H, dkk, *Evaluasi Program: Panduan Praktis Perencanaan Evaluasi Program*, (2022), hal. 5

<sup>31</sup> Asyraf Suryadin dkk, *Evaluasi Program Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) antara Teori dan Praktiknya*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hal. 6

<sup>32</sup> Khaeruddin, *Pengantar Evaluasi Program* (Yogyakarta: CV Pustaka Felicha, 2022), hal.

atau masalah lain yang dialami.<sup>33</sup> Program adalah suatu kegiatan yang direncanakan atau kegiatan yang dilakukan dengan sengaja.<sup>34</sup>

Menurut Khaeruddin evaluasi program adalah suatu proses sistematis untuk menilai kualitas dari program atau tingkat keberhasilan program yang dievaluasi dengan cara membandingkan kondisi kinerja yang dihasilkan dengan tujuan program yang diharapkan. Sehingga dapat diperoleh laporan mengenai informasi efektivitas program, apakah program tersebut dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan.<sup>35</sup>

Berdasarkan pada beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi adalah membandingkan apa yang telah dicapai dari suatu program dengan dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan standar/kriteria yang telah ditetapkan. Dalam konteks pelaksanaan program, kriteria yang dimaksud adalah kriteria keberhasilan pelaksanaannya, sedangkan hal yang dinilai adalah proses dan hasilnya untuk diambil suatu keputusan. Evaluasi dapat digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan program, kemudian diambil suatu keputusan apakah program diteruskan, ditunda, ditingkatkan, diterima, atau ditolak.

---

<sup>33</sup> Aktsa Sharikha H, dkk, *Evaluasi Program: Panduan Praktis Perencanaan Evaluasi Program*, (2022), hal. 5

<sup>34</sup> Apta Hafiz Purnomo, dkk “Evaluasi Program Pendidikan” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, (2022), hal. 2236

<sup>35</sup> Khaeruddin, *Pengantar Evaluasi Program* (Yogyakarta: CV Pustaka Felicha, 2022), hal.

## 2. Tujuan Evaluasi Program

Adapun tujuan evaluasi program untuk

- a) Memperoleh informasi yang akurat dan obyektif tentang suatu program.

Informasi tersebut dapat berupa proses pelaksanaan program, dampak atau hasil yang dicapai, efisiensi, serta pemanfaatan hasil evaluasi yang difokuskan untuk program itu sendiri, yaitu untuk mengambil keputusan apakah dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan. Selain itu juga dipergunakan untuk kepentingan program berikutnya maupun penyusunan kebijakan yang terkait dengan program. Atau dengan kata lain evaluasi program bertujuan untuk mengetahui pencapaian tujuan program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, hasil evaluasi program dimanfaatkan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan tindak lanjut atau untuk melakukan pengambilan keputusan berikutnya.<sup>36</sup>

Jadi dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dan manfaat evaluasi program saling berkesinambungan, dimana evaluasi program bertujuan untuk dapat mengetahui informasi mengenai hasil dari pelaksanaan program dari berbagai sumber baik hasil positif maupun negatif, kemudian hasil evaluasi tersebut dijadikan pedoman untuk pengambilan keputusan mengenai pelaksanaan program selanjutnya.

---

<sup>36</sup> Misykat Malik Ibrahim, *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Makassar: 2018), hal. 6

### 3. Evaluasi Program dengan Model CIPP

Model evaluasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah model CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam dan kawan-kawan di Ohio State University. CIPP merupakan singkatan dari *Context, Input, Process, and Product*. Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan CIPP merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan. Dengan kata lain, model CIPP adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem. Dengan demikian, jika tim evaluator sudah memilih untuk menggunakan model CIPP maka mau tidak mau evaluator harus menganalisis program tersebut berdasarkan komponen-komponennya.<sup>37</sup>

Keunikan model ini adalah pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (*decission*) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model CIPP memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif atau menyeluruh pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap konteks, masukan, proses, dan produk.<sup>38</sup>

Ada empat macam fokus evaluasi, yaitu:

a. Evaluasi Konteks

Evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel

---

<sup>37</sup> Misykat Malik Ibrahim, *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, (Makassar: 2018), hal. 19

<sup>38</sup> Khaeruddin, *Pengantar Evaluasi Program...*, hal. 40

yang dilayani, dan tujuan proyek.<sup>39</sup>Tujuan evaluasi konteks yang utama adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan ini, evaluator akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan.<sup>40</sup> Komponen konteks yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah latar belakang program *gift day* serta kesesuaian tujuan program.

b. Evaluasi Masukan

Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Pertanyaan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya program yang bersangkutan. Dalam hal ini komponen evaluasi masukan meliputi: 1) sumber daya manusia, 2) sarana dan peralatan pendukung, 3) dana atau anggaran, dan 4) berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.<sup>41</sup> Komponen masukan yang dievaluasi dalam penelitian ini meliputi partisipasi masyarakat sekolah, dana, serta sarana dan prasarana.

c. Evaluasi Proses

---

<sup>39</sup> Ferdinan, *Evaluasi Program Pendidikan Islam*, (Sumatra Barat : PT. Insan Cendekia Mandiri, 2023), hal.57

<sup>40</sup> Misykat Malik Ibrahim, *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*..., hal. 18

<sup>41</sup> Khaeruddin , *Pengantar Evaluasi Program*..., hal. 42

Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Dalam model CIPP, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana.<sup>42</sup> Komponen proses yang di evaluasi dalam penelitian ini meliputi strategi perencanaan program, pelaksanaan program, penjadwalan dan kendala dalam pelaksanaan program.

d. Evaluasi Produk atau Hasil

Evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan guna untuk melihat ketercapaian atau keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap evaluasi inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberikan rekomendasi kepada evaluan apakah suatu program dapat dilanjutkan, dikembangkan atau modifikasi, atau bahkan dihentikan.<sup>43</sup> Komponen produk yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah ketercapaian tujuan program secara keseluruhan.

Model evaluasi CIPP lebih komprehensif diantara model evaluasi lainnya, karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil semata tetapi juga mencakup konteks, masukan, proses, dan hasil.<sup>44</sup> Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan mengevaluasi semua komponen yang ada dalam

---

<sup>42</sup> Misykat Malik Ibrahim, *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*..., hal. 20

<sup>43</sup> Ferdinan, *Evaluasi Program Pendidikan Islam*..., hal. 59

<sup>44</sup> Eni Winaryati dkk, *Model-Model Evaluasi Aplikasi dan Kombinasinya*, (Jawa Timur: KBM Indonesia, 2021), hal. 43

pelaksanaan program *gift day*. Hal ini sangat sesuai dengan model CIPP yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem, sehingga dalam mengevaluasi program harus menganalisis berdasarkan komponen-komponennya.

#### 4. Indikator Evaluasi Program

Adapun indikator atau kriteria evaluasi program antara lain:

- a) Efektifitas, Efektivitas mengukur sejauh mana hasil yang diinginkan tercapai. Indikator ini menunjukkan apakah program telah berhasil memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.
- b) Kecukupan, Kecukupan berkaitan dengan sejauh mana program dapat memenuhi kebutuhan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Ini mengukur apakah hasil yang diperoleh cukup untuk menangani permasalahan yang ada.
- c) Penerapan, Indikator ini menilai sejauh mana program diterima oleh berbagai kelompok masyarakat, terutama yang berbeda dalam hal budaya, nilai, atau latar belakang. Program yang diterima luas cenderung lebih sukses dalam implementasinya.
- d) Responsibilitas, Responsibilitas mengacu pada sejauh mana hasil program mencerminkan preferensi atau nilai masyarakat yang menjadi sasaran. Ini menunjukkan apakah kebijakan atau program sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka.
- e) Ketetapan, Ketetapan menilai apakah hasil yang dicapai relevan dan bermanfaat untuk situasi atau kebutuhan tertentu. Ini mengukur

sejauh mana hasil program sesuai dengan konteks dan tujuan awalnya.<sup>45</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa indikator dari evaluasi program yaitu diukur dari efektifitas program, kemudian proses penerapan dan pelaksanaan program, bagaimana responsibilitas atau hasil program, dan ketetapan program serta bagaimana dampaknya.

### C. Program *Gift Day*

#### 1. Pengertian *Gift Day*

Menurut Helmi Buyung *gift* merupakan insentif positif yang berupa penghargaan, anugerah, dan imbalan akibat hasil kerja yang baik yang dilakukan oleh karyawan.<sup>46</sup> Menurut Pradnyani *gift* adalah bentuk apresiasi perusahaan kepada pegawainya yang memperoleh prestasi atau mencapai kinerja sesuai harapan perusahaan.<sup>47</sup> *Gift* merupakan imbalan yang diberikan oleh perpustakaan terhadap penggunanya atas pekerjaan yang telah dilakukannya, baik penghargaan yang bersifat intrinsik ataupun ekstrinsik. *Gift*

---

<sup>45</sup> Sirajul Huda, "Evaluasi Pelaksanaan Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) DI Kota Banjarbaru", (Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2021), diakses melalui <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/8336/1/Artikel%20Sirajul%20Huda%2017120178.pdf>, hal.3-4

<sup>46</sup> Helmi Buyung dkk, *Disiplin Kerja (Reward dan Kinerja Karyawan UMKM)*, (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023), hal. 43

<sup>47</sup> Pradnyani dkk, "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Kerja Karyawan pada CV Ayudya Tabanan Bali", *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol. 2, No.1, (2020), 21

merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut.<sup>48</sup>

*Gift* juga dapat diartikan sebagai sebuah bentuk apresiasi terhadap suatu prestasi tertentu yang biasanya diberikan baik oleh perorangan ataupun sebuah lembaga yang biasanya diberikan dalam bentuk material atau ucapan. *Gift* juga diartikan sebagai *an act performed to strengthen approved behavior* (tindakan dilakukan untuk memperkuat perilaku yang disetujui).<sup>49</sup> *Gift* adalah sesuatu yang diberikan oleh organisasi kepada seseorang karena dia melakukan kegiatan tertentu dengan baik, *gift* diberikan sebagai bentuk apresiasi atau ungkapan terima kasih dan perhatian dari pihak organisasi. *Gift* merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi kinerja serta loyalitas.<sup>50</sup>

Yoelia Aisah menjelaskan bahwa *gift* merupakan salah satu alat yang dapat meningkatkan kunjungan serta pemanfaatan perpustakaan sekolah, hal ini biasanya dilakukan dalam dua siklus, yaitu: 1) siklus pertama, berupa pemberian hadiah berupa makanan ringan atau voucher belanja di kantin kepada siswa teraktif dalam mengunjungi perpustakaan sekolah, 2) siklus

---

<sup>48</sup> Risma Nur Aisyah, "Pemberian Reward dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2, (2024), hal. 429

<sup>49</sup> Rosyid dan Wahyuni, "Metode Reward and Punishment sebagai Basis Data Peningkatan Kedisiplinan Madrasah Diniyyah", *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, Vol. 11, No.2, (2021), hal. 143, diakses melalui <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/intelektual/article/download/1728/944>, 15 Oktober 2023

<sup>50</sup> Tresia Karli Kawulur, "Pengaruh Reward and Punishment Terhadap Loyalitas Karyawan di PT. Columbia Perdana Cabang Manado", *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol.6, No.2, (2018), hal. 69, diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/269384-pengaruh-reward-and-punishment-terhadap-f2c051a5.pdf>, 15 Oktober 2023

kedua, berupa pemberian piagam penghargaan dan alat-alat tulis sekolah kepada siswa yang mengunjungi serta memanfaatkan koleksi perpustakaan.<sup>51</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *gift* adalah sebuah penghargaan, *gift* juga merupakan salah satu cara atau teknik yang digunakan oleh perpustakaan sekolah untuk membangkitkan, menumbuhkan dan meningkatkan kunjungan serta pemanfaatan koleksi perpustakaan yang diberikan kepada siswa agar mereka terdorong untuk ikut berpartisipasi terhadap perpustakaan.

## 2. Bentuk-Bentuk *Gift*

Menurut para ahli, bentuk - bentuk *gift* di perpustakaan ada beberapa pendapat. Adapun bentuk - bentuk *gift* menurut Byars dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu:

### 1) *Intrinsic gift*

*Intrinsic gift* merupakan penghargaan yang bersifat internal atau dirasakan secara individu yang biasanya diperoleh dan dilibatkannya individu tersebut pada suatu aktivitas atau tugas tertentu, misalnya perasaan puas.<sup>52</sup> *Intrinsic gift*, berupa rasa puas diri yang diperoleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan telah mencapai sasaran tertentu.

---

<sup>51</sup> Yoelia Aisah, "Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan Melalui Reward Pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05", *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, Vol.2, No. 2, (2022), hal. 279, diakses melalui <https://www.ejournal.yasin-alsys.org/index.php/yasin/article/download/367/288>, 16 Oktober 2023

<sup>52</sup> Nur Afizah, dkk, "Reward sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.8, No. 1, (2024), hal. 4305

Untuk meningkatkan penghargaan intrinsik manajemen perpustakaan dapat menggunakan berbagai teknik seperti penambahan tanggung jawab kepada pustakawannya, dan dapat berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, dan usaha lain yang dilakukan pustakawan untuk meningkatkan harga diri seseorang dan yang mendorong orang untuk menjadi yang terbaik.<sup>53</sup>

2) *Extrinsic gift*

Ekstrinsic *gift* adalah *gift* yang dikontrol dan didistribusikan secara langsung oleh organisasi dan merupakan *gift* yang berwujud. Misalnya kompensasi.<sup>54</sup> Ekstrinsic *gift* terdiri dari kompensasi yang diberikan kepada pengguna, baik yang berupa kompensasi langsung, tidak langsung, maupun berupa kompensasi non moneter. Kompensasi langsung adalah penghargaan langsung berupa barang kepada pengguna yang rajin berkunjung ke perpustakaan. dan berbagai bonus lain yang didasarkan atas kerja keras yang ingin diraihnya. Penghargaan tidak langsung adalah berupa dukungan, pujian, nilai atau persetujuan dari pihak perpustakaan kepada penggunanya.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Vivi Luthfiana, “Pengaruh Penghargaan Ekstrinsik dan penghargaan Intrinsik Terhadap Kualitas Kinerja Pegawai dalam Pelayanan Publik di Masa Covid-19”, Vol. 16, No. 8, (2022), hal.3

<sup>54</sup> Nur Afizah, dkk, “Reward sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.8, No. 1, (2024), hal. 4305

<sup>55</sup> Riska Sya’ban, dkk, “Dampak Reward Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Motivasi Belajar”, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 4, No. 4, (2025), hal. 471

Adapun penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *gift* dibagi menjadi dua jenis yaitu *gift extrinsic* dan *gift intrinsic*. *Intrinsic gift* yang merupakan penghargaan yang bersifat internal atau dirasakan secara individu, misalnya perasaan puas terhadap hasil kerja kerasnya. Sedangkan *Extrinsic gift* adalah *gift* yang dikontrol dan didistribusikan secara langsung oleh organisasi dan merupakan *gift* yang berwujud, misalnya kompensasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pemberian *gift* dilakukan oleh perpustakaan sebagai instansi kepada pengguna perpustakaan dengan harapan untuk menarik perhatian minat kunjung pengguna. Agar pengguna lebih sering mengunjungi dan memanfaatkan koleksi yang disediakan oleh perpustakaan. Penggunaan *gift* dalam meningkatkan partisipasi siswa terhadap perpustakaan harus dilakukan dengan tepat. Salah satu yang harus diperhatikan yaitu variasi pemberian *gift* kepada siswa sebagai pengunjung perpustakaan. Hal ini bertujuan agar mereka tidak bosan dengan *gift* yang diberikan pihak perpustakaan tersebut.

Secara umum, macam-macam *gift* adalah sebagai berikut:

1) Pemberian angka atau nilai

Angka yang dimaksud merupakan sebagai simbol kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Salah satu contohnya adalah pada saat siswa mengerjakan tugas dengan baik, guru memberikan bonus nilai kepada siswa tersebut. Secara tidak langsung hal tersebut dapat memotivasi siswa yang lain untuk mengerjakan tugas juga, supaya mendapat bonus nilai. Selain sebagai motivasi berprestasi bonus

nilai secara tidak langsung juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>56</sup>

#### 2) Pemberian hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi berprestasi. Sebagian siswa merasa senang dan bangga apabila dia diberikan hadiah atas prestasinya yang baik atau nilai yang baik di sekolah oleh guru mereka maupun orang tua.<sup>57</sup>

#### 3) Pemberian pujian

Pemberian pujian disini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi berprestasi maka pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri siswa sehingga prestasi belajar siswa ikut meningkat.<sup>58</sup>

#### 4) Pemberian penghargaan

Semua hal yang dilakukan oleh siswa harus dihargai agar siswa tidak merasa perbuatannya sia-sia. Penghargaan yang bisa diberikan kepada siswa dapat berupa piagam, piala atau sertifikat.<sup>59</sup>

<sup>56</sup> Li Nurul Tri Khofifa, dkk, "Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) dan Penerapannya dalam Kegiatan Belajar Siswa di SDN 1Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol.3, No. 1, (2022), hal. 45

<sup>57</sup> Hermus Hero," Implementasi Pemberian Reward kepada Siswa Kelas IV SDK WAIARA", *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 6, No.2, (2020), hal. 329

<sup>58</sup> Ina Magdalena, "Metode Pembelajaran Pemberian Reward terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol.2, No. 1, (2022), hal. 118

<sup>59</sup> Li Nurul Tri Khofifa, dkk, "Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) dan Penerapannya dalam Kegiatan Belajar Siswa di SDN 1Kota Bengkulu", *Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol.3, No. 1, (2022), hal. 46

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, pemberian *gift* dilakukan oleh perpustakaan dengan harapan siswa lebih sering mengunjungi dan memanfaatkan koleksi perpustakaan. Pemberian *gift* merupakan bagian dari promosi perpustakaan. Menurut Saifuddin promosi perpustakaan dapat dilakukan dengan cara memberikan hadiah-hadiah yang menarik,<sup>60</sup> misalnya:

1. Kupon atau vaucher gratis

Kupon atau vaucher gratis diberikan kepada keanggotaan perpustakaan selama beberapa tahun atau fotokopi gratis 1000 lembar yang berlaku hingga beberapa waktu tertentu bagi anggota perpustakaan terbaik atau teladan. Kriteria terbaik di sini, misalnya peminjaman teraktif (terbanyak), selalu tepat dalam mengembalikan koleksi yang dipinjam.<sup>61</sup>

2. Premi

Premi merupakan hadiah yang berupa uang, deposito atau dalam bentuk buku-buku yang best seller atau sesuai dengan bidang minat pemustaka terbaik atau yang layak mendapatkan sesuai kriteria yang ditetapkan oleh perpustakaan.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Saifuddin, *Jasa Informasi dan Layanan Perpustakaan*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017), hal. 22

<sup>61</sup> Adrika Willis dkk, “Pengaruh Voucher terhadap Minat Kunjung Ulang pada Pelanggan Srikandi Botanica Medan”, *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, Vol. 4, No. 1, (2022), hal. 53

<sup>62</sup> Muhammad Tafsir, “Mengukur Peran Kualitas Pelayanan, Premi dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Produk Asuransi” *Jurnal Mirai Management*, Vol. 8, No. 2, (2023), hal. 343

### 3. Stiker

Stiker merupakan hadiah yang sejenis premi berbentuk kartu tempel yang diberikan kepada pemustaka terbaik karena keaktifan atau ketauladannya sebagai anggota perpustakaan. Stiker ini dapat ditukarkan dengan buku-buku yang diberikan oleh toko buku atau penerbit yang bekerja sama dengan perpustakaan.<sup>63</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk – bentuk *gift* terdiri dari dua kategori, yaitu *intrinsic gift* dan *extrinsic gift*. *Intrinsic gift* yaitu suatu penghargaan tidak berwujud atau merupakan penghargaan yang bersifat emosional dan psikologis yang diterima seseorang untuk dirinya sendiri, seperti pujian ataupun sanjungan, sedangkan *extrinsic gift* yaitu penghargaan yang berwujud atau nyata, berupa penghargaan finansial maupun non finansial seperti pemberian sertifikat dan yang lainnya.

### 3. Tujuan Pemberian Gift

Adapun tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *gift* adalah untuk lebih meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, dalam artian siswa harus melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri.

---

<sup>63</sup> Sutari Sri Rejeki, “Pembuatan Neon Box dan Stiker sebagai Media Promosi pada Sanggar Rias Sekar Sari Semarang”, *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 3, (2021), hal. 33

Menurut wijaya tujuan pemberian *gift* yang utama adalah:

- a) Menarik (*Attract*), pemberian *gift* dirancang untuk menarik perhatian seseorang agar tertarik bergabung dengan suatu organisasi atau kelompok. Hal ini dilakukan untuk menciptakan daya tarik yang membuat individu merasa dihargai dan termotivasi untuk menjadi bagian dari organisasi tersebut.
- b) Mempertahankan (*Retain*), pemberian *gift* bertujuan untuk mempertahankan individu agar tetap loyal kepada organisasi. Dengan memberikan penghargaan secara berkala, individu merasa dihargai atas kontribusinya dan cenderung untuk tetap bertahan dalam organisasi tersebut.
- c) Memotivasi (*Motivate*), sistem pemberian *gift* yang baik bertujuan untuk memotivasi individu agar terus memberikan kinerja terbaik mereka. Penghargaan ini dapat mendorong individu untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan komitmen terhadap tujuan organisasi.<sup>64</sup>

Taufiq Hidayat mengatakan hal yang sama bahwa *gift* bertujuan untuk menarik (*attract*) orang yang berkualitas agar menjadi anggota perusahaan, mempertahankan (*retain*) sales dari incaran perusahaan lain. Selain itu *gift*

---

<sup>64</sup> Ludfi Ferry Wijaya, "Sistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan", *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, Vol. 1, No.2, (2021), hal. 6, diakses melalui <https://ummaspul.e-journal.id/JKM/article/download/2371/763>, 22 Oktober 2023

yang diberikan juga mampu meningkatkan motivasi (*motivate*) sales untuk mencapai kinerja yang tinggi.<sup>65</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pemberian *gift* perpustakaan yaitu menarik dan memotivasi pengguna perpustakaan untuk mengunjungi serta memanfaatkan koleksi perpustakaan. Dengan demikian, *gift* diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara siswa sebagai pengguna perpustakaan dengan pihak sekolah sebagai pengelola perpustakaan. Jadi, maksud dari *gift* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, tetapi dengan hasil yang dicapai siswa perpustakaan bisa menjadi sarana yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat bacanya dan dapat membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan diharapkan.

#### 4. Fungsi Pemberian *Gift*

Adapun fungsi-fungsi *gift* adalah sebagai berikut:

- a) *Gift* berfungsi sebagai pemacu semangat terhadap siswa yang mendapatkan atas upaya yang telah dilakukannya.
- b) *Gift* berfungsi memberikan ganjaran kepada siswa sehingga siswa akan berbesar hati dan meningkatkan partisipasi dalam setiap proses pembelajaran.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Taufiq Hidayat, "Peranan Reward dan Punishment dalam Mengelola Sumber Daya Manusia", *the World of Business Administration Journal*, Vol. 5, No. 1, (2023), hal.40

<sup>66</sup>Sudirman dkk, "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , Vol. 4, No. 1, (2023), hal. 23

a) *Gift* mempunyai nilai mendidik. *Gift* yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak melakukan sesuatu yang disetujui oleh kelompok lalu mendapatkan penghargaan, maka anak akan memperoleh kepuasan, dan kepuasan itu akan mempertahankan, memperkuat dan mengembangkan tingkah laku baik.<sup>67</sup>

b) *Gift* berfungsi sebagai motivasi pada anak untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku yang disetujui secara sosial. Pengalaman anak mendapatkan penghargaan yang menyenangkan akan memperkuat motif untuk bertingkah laku baik. Dengan adanya penghargaan di masa mendatang anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapat penghargaan.<sup>68</sup>

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa fungsi *gift* adalah sebagai ganjaran kepada siswa agar dapat meningkatkan partisipasi dalam kegiatan perpustakaan. *Gift* juga memiliki nilai mendidik yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan atau mempertahankan perilaku baik.

---

<sup>67</sup> Nur Afizah dkk, "Reward sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 1, (2024), hal. 4309

<sup>68</sup> Umi Latifatun Nafisah, "Penerapan Reward untuk Meningkatkan Sikap Disiplin Anak dalam Belajar", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, (2021), hal. 24

## 5. Manfaat *Gift* Bagi Pemustaka

Adapun manfaat *gift* penghargaan menghasilkan dua macam manfaat yaitu:

### a) Memberikan Informasi

*Gift* dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.<sup>69</sup>

Maksudnya *gift* dapat memberikan informasi yang penting bagi penerimanya, baik tentang kinerja mereka maupun tentang nilai atau penghargaan atas upaya yang mereka lakukan. *Gift* ini bisa berupa feedback positif atau informasi tentang pencapaian yang mereka raih.<sup>70</sup>

### b) Memberikan motivasi

*Gift* juga meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka.<sup>71</sup>

---

<sup>69</sup> Sudirman, “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 4, No. 1, (2024), hal. 23

<sup>70</sup> Lilis Astika, “Pemberian Reward untuk Meningkatkan Motivasi Tenaga Kerja dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Multidisplin Ilmu*, Vol. 1, No. 2, hal. 29

<sup>71</sup> Riki Al-Ghiffari, dkk, “Pengaruh Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Jauhari Sukabumi Bandar Lampung”, *Journal of Teaching and Educational Sciences*, Vol 1, No. 1, (2023), hal. 3, diakses melalui <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/download/1616/1127>, 27 Februari 2024

Dapat disimpulkan bahwa pemberian *gift* akan sangat bermanfaat bagi siswa terutama dalam memberikan stimulus yang bersifat baik, dengan adanya *gift* akan berdampak bagi siswa yaitu memberikan semangat baru untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan.

## 6. Prinsip-Prinsip Pemberian *Gift*

Adapun prinsip-prinsip pemberian *gift* sebagai berikut:

a) Penilaian berdasarkan pada perilaku dan bukan pelaku.

Untuk membedakan antara pelaku dan perilaku memang masih sulit. Apalagi kebiasaan dan persepsi yang tertanam kuat dalam pola pikir kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Istilah atau panggilan semacam anak shaleh, anak pintar yang menunjukkan sifat pelaku tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.<sup>72</sup>

b) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya.

Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri. Maka hal

---

<sup>72</sup> Nursyamsi “ Konsep Reward dan Punishment dalam Pendidikan Islam”, *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. xi, No. 2, (2021), hal.20

terpenting yang harus dilakukan adalah memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.<sup>73</sup>

c) Penghargaan berupa perhatian.

Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa komentar-komentar pujian, seperti, Subhanallah, Alhamdulillah, indah sekali gambarmu. Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol.

d) Dimusyawarahkan kesepakatannya.

Setiap anak yang ditanya tentang hadiah yang diinginkan, sudah barang tentu akan menyebutkan barang-barang yang ia sukai. Maka di sinilah dituntut kepandaian dan kesabaran seorang guru atau orang tua untuk mendialogkan dan memberi pengertian secara detail sesuai tahapan kemampuan berpikir anak, bahwa tidak semua keinginan kita dapat terpenuhi.<sup>74</sup>

e) Distandarkan pada proses, bukan hasil.

Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran, yaitu usaha yang dilakukan anak adalah lahan

---

<sup>73</sup> Aiman Fikri, Implementasi Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam (implementasi reward dan punishment dalam kegiatan pembelajaran), *Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, Vol. 1, No. 1, (2021), hal. 12

<sup>74</sup> Lendy Irawan dkk, “ Hubungan Pemberian Penghargaan (Reward) dengan Kinerja Pegawai Dinas Pariwisata Kota Samarinda”, *Jurnal Administrasi Negara*, Vol.8, No.1, (2020), hal. 9511

perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.<sup>75</sup>

Prinsip-prinsip tersebut di atas berguna untuk menjadi rambu-rambu pemberian *gift* kepada siswa yang memiliki keberhasilan dalam kegiatan perpustakaan, intinya tidak boleh memberikan *gift* kepada siswa tanpa pertimbangan edukatif atau dilakukan secara berlebihan, karena jika tanpa dengan memperhatikan prinsip – prinsip sebagaimana telah dikemukakan, jadinya tidak makin meningkat kebaikannya melainkan justru akan timbul efek baru yang mengakibatkan rusaknya program perpustakaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *gift* harus berdasarkan suatu landasan yang dianut untuk berpikir dan bertindak. Apabila prinsip *gift* yang digunakan benar maka hasil pemikirannya akan benar, demikian juga dengan tindakannya berpotensi benar.

## **7. Indikator Pemberian Gift**

Ada beberapa indikator dalam pemberian *gift* di perpustakaan antara lain sebagai berikut:

### a) Perhatian (*Attention*)

Perhatian (*attention*) merupakan cara yang dilakukan oleh perpustakaan untuk menarik pengguna. Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian yaitu kreatifitas

---

<sup>75</sup> Aiman Fikri, Implementasi Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam (implementasi reward dan punishment dalam kegiatan pembelajaran), *Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, Vol. 1, No. 1, (2021), hal. 12

jiwa yang tinggi yang semata-mata bertuju pada suatu objek. Jika seseorang yang berminat terhadap sesuatu objek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap satu objek tersebut.<sup>76</sup>

b) Minat (*Interest*)

Kegiatan yang dilakukan oleh perpustakaan untuk menarik minat pengguna sehingga dengan kegiatan tersebut pengguna mau memanfaatkan perpustakaan sebagai sarana untuk meningkatkan minatnya.<sup>77</sup>

c) Keinginan (*Desire*)

Perpustakaan mengadakan sesuatu sehingga menimbulkan perasaan ingin tahu, ingin mengamati, dan ingin mendengar serta melihat lebih seksama. Hal tersebut terjadi karena adanya minat yang menarik perhatian pengguna akan kegiatan yang ditunjukkan dan diadakan oleh perpustakaan.

d) Tindakan (*Action*)

Tindakan terjadi karena adanya keinginan kuat dari pengguna sehingga terjadi pengambilan keputusan dalam melakukan sesuatu

<sup>76</sup> Nia Kania Kurniawati, “ Penerapan Attention, Interest, Desire, Action, terhadap Peningkatan Penjualan” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 9, (2023), hal. 349

<sup>77</sup> Ulya Siti Rahmah, “Pengaruh Punishment dan Reward terhadap Produktivitas Kerja Pegawai di Rumah Sakit Bhakti Kartini Bekasi” *Jurnal Economina*, Vol. 2, No.3, (2023), hal. 789

untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan dan dibuat oleh perpustakaan.<sup>78</sup>

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator utama dalam pemberian *gift* kepada siswa yaitu yang paling utama *gift* yang diberikan harus mendapatkan perhatian siswa, kemudian dapat menarik siswa, membentuk minat siswa dan pada akhirnya mengambil tindakan (yaitu keinginan siswa mengunjungi perpustakaan).

#### **D. Perpustakaan Sekolah**

##### **1. Pengertian Perpustakaan Sekolah**

Menurut Hartono perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga pendidikan sekolah, yang merupakan bagian integral dari sekolah yang bersangkutan dan merupakan sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan.<sup>79</sup> Hal ini menyatakan bahwa perpustakaan tidak hanya dianggap sebagai tambahan atau fasilitas opsional, akan tetapi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan. Menurut Nurlita Khasiati perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada di pendidikan dasar dan menengah untuk melayani warga sekolah (guru, siswa, karyawan) sebagai sumber belajar untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan.<sup>80</sup>

---

<sup>78</sup> Nori Dwi Apriandi, "The Effect Of Application of AIDA (attention, interest, desire, and action) on Telkomsel Card Purchase Decisions In Bengkulu City, *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Bisnis digital*, Vol. 2, No. 2, (2023), hal. 192

<sup>79</sup> Hartono NS, *Manajemen Perpustakaan Sekolah: Menuju Perpustakaan Modern dan Profesional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hal. 26

<sup>80</sup> Nurlita Khasiati, "Peran Perpustakaan Sekolah dalam Mendukung Proses Pembelajaran di SMP IT Alfarisi Sleman di Yogyakarta", *Jurnal Khazanah Intelektual* (2021), hal. 991

Perpustakaan sekolah juga didefinisikan sebagai instansi yang berada di lingkungan sekolah, maka secara umum perpustakaan sekolah adalah suatu unit kegiatan yang berada di lingkungan sekolah yang dikelola secara profesional untuk memberikan informasi kepada penggunanya.<sup>81</sup>

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan suatu pusat pencarian informasi dan ilmu pengetahuan yang berada di tingkat Sekolah Dasar hingga sekolah lanjutan yang dimanfaatkan oleh masyarakat sekolah itu sendiri.

## **2. Tujuan dan Manfaat Perpustakaan Sekolah**

Perpustakaan sekolah bertujuan untuk menunjang pelaksanaan program pendidikan seperti menanamkan kebiasaan membaca serta menarik minat anak dalam kegiatan membaca. Perpustakaan juga bertujuan untuk menunjang pelaksanaan program pendidikan seperti menanamkan atau membina minat anak untuk menarik minat dalam kebiasaan membaca.<sup>82</sup> Menurut togarman tujuan perpustakaan sekolah adalah memberikan layanan informasi yang memuaskan kepada peserta didik dalam meningkatkan ilmu dan pengetahuan melalui penyediaan buku referensi, buku pelajaran dan buku bacaan lainnya yang berguna bagi kepentingan peserta didik, memperkaya

---

<sup>81</sup> Alexander Kastro, "Peranan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* Vol. 4, No.1, (2020), diakses melalui <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/viewFile/40887/75676586035>, 12 Oktober 2023

<sup>82</sup> Nurlita Khasiati, "Peran Perpustakaan Sekolah dalam Mendukung Proses Pembelajaran di SMP IT Alfarisi Sleman di Yogyakarta", (2021), hal. 992

pengalaman belajar selain di ruang kelas, menanamkan belajar mandiri, serta meningkatkan minat baca peserta didik.<sup>83</sup>

Perpustakaan sekolah akan bermanfaat apabila para siswa dan guru terbiasa mendapatkan informasi dari perpustakaan sekolah. Lebih lanjut, manfaat yang dapat diperoleh dari perpustakaan sekolah yaitu sebagai berikut:

- a) Membangkitkan kecintaan para siswa terhadap budaya baca. Maksudnya perpustakaan sekolah berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan minat baca di kalangan siswa. Dengan koleksi bacaan yang menarik dan bervariasi, siswa diajak untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan positif yang memperkaya wawasan mereka.
- b) Memperkaya pengalaman belajar selain di ruang kelas. Maksudnya Perpustakaan menawarkan sumber belajar yang melengkapi pelajaran di kelas, seperti buku referensi, majalah ilmiah, dan multimedia edukatif. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami materi pelajaran atau mengeksplorasi topik baru yang belum diajarkan di kelas.
- c) Menanamkan kebiasaan belajar mandiri dan belajar sepanjang hayat. Maksudnya dengan memanfaatkan perpustakaan, siswa dilatih untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya

---

<sup>83</sup> Togarman Damanik dkk, "Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas", *Journal On Education*, Vol. 5, No.4, (2023), hal. 14229

pada guru. Kebiasaan ini membantu mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang terus mencari pengetahuan bahkan di luar pendidikan formal.

- d) Membantu guru memperoleh dan menyusun materi-materi pembelajaran. Maksudnya guru dapat menggunakan perpustakaan sebagai tempat untuk mencari referensi tambahan atau bahan ajar yang relevan. Ini membantu mereka menyusun materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.
- e) Membantu kelancaran dan penyelesaian tugas para karyawan sekolah. Maksudnya selain untuk siswa dan guru, perpustakaan juga dapat digunakan oleh karyawan sekolah untuk mencari informasi yang mendukung pekerjaan mereka, seperti referensi administratif atau pengelolaan sekolah.
- f) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi seluruh civitas sekolah. Maksudnya perpustakaan sekolah menyediakan akses ke informasi terkini, baik dalam bentuk buku maupun teknologi digital. Ini membantu seluruh warga sekolah, termasuk siswa, guru, dan karyawan, tetap up-to-date dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>84</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah bertujuan memberikan kesempatan bagi siswa dan guru untuk

---

<sup>84</sup> Hartono NS, *Manajemen Perpustakaan Sekolah: Menuju Perpustakaan Modern dan Profesional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hal. 28-29

memperluas dan memperdalam pengetahuannya dengan pemanfaatan perpustakaan. Selain bermanfaat bagi masyarakat sekolah, penyelenggaraan perpustakaan sekolah menjadi salah satu media atau sarana terpenting dalam dunia pendidikan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan memanfaatkan koleksi perpustakaan membantu memperlancar kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas.

### 3. Fungsi Perpustakaan Sekolah

Adapun fungsi dari perpustakaan sekolah yaitu:

- a) Perpustakaan sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, yang menyediakan koleksi bahan perpustakaan untuk mendukung proses belajar mengajar;
- b) Perpustakaan sebagai pusat penelitian sederhana, yang menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang bermanfaat untuk melaksanakan penelitian sederhana bagi peserta didik;
- c) Perpustakaan sebagai pusat membaca guna menambah ilmu pengetahuan dan rekreasi, yang menyediakan koleksi bahan perpustakaan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan serta rekreasi intelektual bagi peserta didik dan tenaga kependidikan.<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Azaz Akbar, dkk, "Fungsi Perpustakaan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 1, (2021), hal. 211

Dari beberapa fungsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keberadaan perpustakaan sekolah dalam proses pendidikan di lingkungan sekolah merupakan hal yang sangat penting dan bermanfaat untuk membantu siswa dan guru dalam memperoleh dan mengembangkan informasi, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap guna mencapai tujuan pendidikan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang dilakukan bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Dimana dalam penelitian kualitatif, proses dan perspektif subjek lebih ditonjolkan. Sedangkan landasan teori dalam penelitian kualitatif dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan, landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian juga sebagai bahan yang digunakan dalam pembahasan hasil penelitian.<sup>86</sup> Penelitian kualitatif memiliki dua tujuan utama yaitu untuk menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*) dan tujuan yang kedua yaitu menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*).<sup>87</sup>

Menurut Creswell dalam Juliansyah menyatakan bahwa penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Menurut Moleong penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara *holistic* (menyeluruh) dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang

---

<sup>86</sup> Tuti Khairani Harahap, *Pengertian dan Konsep Dasar Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Tahta Media Group, 2022), hal. 28

<sup>87</sup>Ibid., hal. 27

alamiah (*natural setting*) dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai metode ilmiah yang lazim digunakan.<sup>88</sup>

Dalam penelitian kualitatif, peneliti mendeskripsikan suatu obyek, fenomena atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka.<sup>89</sup> Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang diperoleh dari hasil penelitian.

Adapun jenis penelitian ini yaitu penelitian evaluatif. Penelitian evaluatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang apa yang terjadi, yang merupakan kondisi nyata mengenai keterlaksanaan rencana yang memerlukan evaluasi. Melakukan evaluasi berarti menunjukkan kehati-hatian karena ingin mengetahui apakah implementasi program yang telah direncanakan sudah berjalan dengan benar dan sekaligus memberikan hasil sesuai dengan harapan. Jika belum bagian mana yang belum sesuai serta apa yang menjadi penyebabnya.<sup>90</sup> Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa penelitian evaluatif merupakan suatu penelitian yang menuntut persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu adanya kriteria, tolak ukur, atau standar yang digunakan sebagai pembanding bagi data yang diperoleh, setelah data tersebut diolah dan merupakan kondisi nyata dari

---

<sup>88</sup> Lexy J Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 6

<sup>89</sup> Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 11

<sup>90</sup> H. Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 17-18

obyek yang diteliti.<sup>91</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model evaluasi ini dipilih sebagai model yang paling tepat dalam memberikan pertimbangan ketika akan membuat suatu kebijakan untuk program *gift day* dan tepat untuk melihat apakah program berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan atau tidak.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas yaitu di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, yang beralamat di jl. Medan – Banda Aceh, km. 22, Lam Ilie Teungoh, Kecamatan Indrapuri, Kabupaten Aceh Besar.

Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut berdasarkan wawancara awal dengan Ibu Novita Sari selaku pustakawan di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy belum pernah dilakukannya evaluasi terkait program *gift day/reward*. Disamping itu sebagai sekolah yang unggul maka memang menjadi pilihan yang baik untuk mengevaluasi program tersebut baik dari segi efektivitas program maupun dampaknya terhadap siswa. Adapun waktu penelitian yang peneliti lakukan terhitung dari tanggal 4 sampai 12 September 2024.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian adalah pemusatan konsentrasi pada tujuan dari penelitian yang dilakukan. Fokus penelitian harus dinyatakan secara eksplisit untuk memudahkan peneliti sebelum melakukan observasi. Fokus penelitian juga

---

<sup>91</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), cet. 14, hal. 36

merupakan garis besar dari pengamatan penelitian, sehingga observasi dan analisa hasil penelitian lebih terarah.<sup>92</sup>

Menurut Moleong fokus penelitian dimaksudkan untuk membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan yang tidak relevan, agar tidak dimasukkan ke dalam sejumlah data yang dikumpulkan, walaupun data itu menarik. Perumusan fokus masalah dalam penelitian kualitatif bersifat fokus tentative, artinya penyempurnaan rumusan fokus atau masalah masih tetap dilakukan sewaktu penelitian sudah berada di lapangan.<sup>93</sup>

Dapat disimpulkan bahwa fokus penelitian merupakan suatu hal penting dalam suatu penelitian karena merupakan bidang kajian permasalahan agar dapat mempermudah dan mengarahkan penelitian ke sasaran yang tepat. Fokus penelitian bertujuan agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang dikumpulkan dilapangan. Dengan demikian, panneliti ingin menguraikan dan berfokus pada evaluasi efektifitas, serta dampak dari program *gift day* terhadap siswa di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar.

#### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

##### **a. Subjek Penelitian**

Menurut Moleong subjek penelitian adalah informan yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi

---

<sup>92</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 32

<sup>93</sup> J Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), hal.132

tentang situasi dan kondisi di latar penelitian.<sup>94</sup>

Menurut Muhammad Idrus dalam Rahmadi mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda atau organisme yang dijadikan informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian.<sup>95</sup> Adapun subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sumber informasi yang digunakan dalam proses penelitian baik berupa individu, benda atau organisme yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian.

Subjek penelitian adalah sesuatu yang merujuk kepada orang, individu, kelompok atau organisasi yang dijadikan unit atau satuan yang akan diteliti. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah Kepala Perpustakaan, pustakawan dan siswa SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy.

#### **b. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sifat keadaan (*attributes*) dari sesuatu benda, orang, atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas (benda, orang, dan lembaga), bisa berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penilaian, sikap pro-kontra atau simpati-empati, keadaan batin, dan sebagainya.<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup> Ibid..., hal.132

<sup>95</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hal. 61-62

<sup>96</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 41

Objek penelitian merupakan sifat dari keadaan orang, individu, benda atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran dari penelitian.<sup>97</sup> Objek penelitian juga merupakan suatu isu atau masalah yang dikaji atau diselidiki dalam penelitian. Maka objek merupakan suatu hal yang menjadi pusat perhatian dari sebuah penelitian.<sup>98</sup> Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah program *gift day* di Perpustakaan Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu teknik Observasi, wawancara (*interview*), dan dokumentasi.

### 1. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai.<sup>99</sup> Orang yang menggunakan metode wawancara sekaligus bertindak sebagai “pemimpin” dalam proses wawancara disebut pewawancara. Sedangkan orang yang diwawancarai, diminta informasi oleh pewawancara disebut dengan informan. Kemudian tema yang ditanyakan kepada informan berkisar

---

<sup>97</sup> Surokim, *Riset Komunikasi: Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*, (Madura: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016), hal. 132

<sup>98</sup> Mawardi, *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020), hal. 45

<sup>99</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 138

antara masalah atau tujuan penelitian disebut dengan materi wawancara.<sup>100</sup>

Wawancara adalah proses penjelasan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab bisa sambil bertatap muka ataupun tanpa tatap muka yaitu antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan mengenai topic yang akan diteliti.<sup>101</sup>

Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara mendalam adalah wawancara yang dilakukan secara langsung di mana peneliti bertatap muka dengan informan (orang yang diwawancarai).<sup>102</sup> Wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan informasi detail tentang pemikiran dan perilaku seseorang atau ingin menjelajahi masalah baru secara mendalam. Keuntungan utama dari wawancara mendalam adalah dapat memberikan informasi yang jauh lebih terperinci daripada apa yang tersedia melalui metode pengumpulan data lainnya.<sup>103</sup>

---

<sup>100</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 108

<sup>101</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Baru, 2023). Hal.31

<sup>102</sup> Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian (disertai dengan contoh penerapannya dalam penelitian)*, (Sidoarjo: Zita fama Jawa, 2018), hal. 146

<sup>103</sup> Morissan, *Riset Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 83-84

Penggunaan metode wawancara dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang program *gift day* di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy. Data-data ini akan diperoleh melalui wawancara mendalam dengan kepala perpustakaan dan pustakawan di perpustakaan tersebut, pertanyaan terkait pola kebijakan evaluasi program *gift day* yang diajukan kepada kepala perpustakaan sebagai penentu kebijakan dan pertanyaan terkait pelaksanaan kebijakan di lapangan diajukan kepada pustakawan sebagai pelaksana kebijakan. Kemudian untuk melengkapi data yang dibutuhkan, wawancara juga dilakukan dengan empat orang siswa yang mewakili setiap lomba dan pernah pernah mendapatkan *gift* dari perpustakaan.

Wawancara dilakukan didahului dengan pertanyaan-pertanyaan informal untuk mendapatkan kejelasan mengenai permasalahan yang ada, khususnya terkait program *gift day*. Bentuk wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang terstruktur, yang dimaksud dengan terstruktur adalah wawancara yang berlangsung mengacu pada rangkaian pertanyaan yang telah disusun.

## 2. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran nyata suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana

tertentu.<sup>104</sup> Lebih singkat observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.

Alasan perlunya observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Selain itu, peneliti dapat menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu atau kelompok secara langsung, sehingga memperoleh gambaran yang luas tentang masalah yang diteliti, peneliti juga dapat mengamati secara visual objek yang dikaji sehingga validitas datanya lebih mudah dipenuhi.

Jenis observasi pada penelitian ini adalah observasi *non partisipan observation*, dalam artian bahwa peneliti datang ketempat penelitian tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan di tempat penelitian. Metode ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum situasi dan kondisi di Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar.

Observasi ini tahapannya meliputi, pengamatan secara umum mengenai hal-hal yang sekiranya berkaitan dengan masalah yang diteliti, setelah itu identifikasi aspek-aspek yang menjadi pusat perhatian, pembatasan objek dan pencatatan.<sup>105</sup> Lebih jelasnya observasi dalam penelitian kualitatif

---

<sup>104</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hal. 32

<sup>105</sup> Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hal. 133

dilakukan dengan berbagai tahapan, sebagai berikut:

- a. Pengamatan deskriptif, merupakan pengamatan yang dilaksanakan pada tahap eksplorasi secara umum. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap sebanyak mungkin elemen situasi sosial yang diamati untuk mendapatkan gambaran umum.
- b. Pengamatan terfokus, peneliti melakukan pengamatan deskriptif, yaitu pengamatan terhadap detail dari rincian domain yang menjadi fokus penelitian.
- c. Pengamatan terseleksi, peneliti terfokus pada data yang diperlukan sesuai masalah penelitian dan mengelompokkan untuk persiapan analisisnya.<sup>106</sup>

### 3. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.<sup>107</sup> Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian.<sup>108</sup> Menurut sugiyono dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian

---

<sup>106</sup> Ibid, hal. 134

<sup>107</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung; Alfabeta, 2014), hal. 150

<sup>108</sup> Muhammad Hasan, *Penelitian Ilmiah: Penelitian Kuantitatif vs Penelitian Kualitatif*, (Makassar: Tahta Media Group, 2022), hal. 14

kualitatif.<sup>109</sup>

Adapun dokumentasi yang mendukung keabsahan penelitian ini adalah dokumentasi pelaksanaan program *gift day*, jumlah kunjungan perpustakaan, jumlah peminjaman koleksi, jumlah siswa yang pernah mendapatkan *gift* perpustakaan, serta dokumen lain yang berkaitan dengan program *gift day*.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data juga dimaknai sebagai suatu proses menyikapi data, menyusunnya, memilah dan mengolahnya ke dalam satu susunan yang sistematis dan bermakna.<sup>110</sup> Jika data-data diumpamakan sebagai tumpukan informasi dan fakta yang berserakan, maka proses penyusunan data, mengolahnya ke dalam suatu pola atau format yang lebih teratur, mudah dipahami dan dimaknai.

### **1. Reduksi Data**

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, oleh karena itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang dilakukan dengan cara memilah, memusatkan, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang ditemukan di lapangan berdasarkan catatan-catatan yang dibuat oleh peneliti dari hasil wawancara dengan sumber data (informan) melalui catatan tersebut, peneliti

---

<sup>109</sup> Nova Aryanti dkk, “Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4 No. 4, (2022), hal. 1452

<sup>110</sup> Thobby Wakarmaru, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara, 2022)

dapat melakukan reduksi data dengan cara proses pemilihan data berdasarkan fokus penelitian, menyusun data berdasarkan pada kategori, serta membuat pengodean data dengan kisi-kisi penelitian yang dibuat oleh peneliti.<sup>111</sup>

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.<sup>112</sup>

Reduksi data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mencatat seluruh data yang telah dikumpulkan dengan menuliskannya secara teliti kemudian memilah data yang dianggap penting saja, sehingga akan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data lain yang dibutuhkan.

## 2. Penyajian Data

Miles dan huberman dalam Sugiyono menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”, yaitu yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menyajikan sekumpulan

---

<sup>111</sup> I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Quadrant, 2020), hal. 167

<sup>112</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, hal. 92

informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui proses penyajian data peneliti menyajikan data pelaksanaan program *gift day* melalui teks narasi. Penyajian data ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur.<sup>113</sup>

### 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap akhir dari analisis data adalah membuat interpretasi dan kesimpulan akhir berisi hasil temuan penelitian. Meskipun bukan suatu keharusan, namun masih banyak peneliti ke lapangan lagi untuk mendiskusikan hasil akhir ini dengan para partisipan yang diteliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan hasil akhir penelitian memang sesuai dengan data yang didapat dari konteks penelitian.<sup>114</sup> Tahap ini merupakan upaya untuk mencari dan menemukan makna terhadap data yang telah dikumpulkan. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan setelah melalui proses reduksi dan penyajian data.

Penarikan kesimpulan adalah analisis terakhir yang dilakukan oleh peneliti di akhir penelitiannya. Kesimpulan baru bisa diperoleh ketika seluruh data terkumpul dan semua proses analisis data baik reduksi maupun penyajian data sudah dilakukan maka ketika itu barulah peneliti bisa menarik kesimpulan dari seluruh penelitiannya tersebut penarikan kesimpulan

---

<sup>113</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, hal. 95

<sup>114</sup> Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 99

dilakukan dengan mereview kembali seluruh data dan mereview hasil analisis data yang lainnya. Dalam proses penarikan kesimpulan ini peneliti dapat melahirkan teori baru, atau memperkuat teori yang telah ada atau menyempurnakannya.<sup>115</sup>

### G. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas pada penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui tingkat kepercayaan data yang dihasilkan dari suatu penelitian, apakah data tersebut dapat dipercaya atau tidak. Uji kredibilitas dilakukan dengan cara memperpanjang pengamatan disaat penelitian, dan melakukan membercheck.<sup>116</sup> Dalam menentukan kredibilitas data penelitian kualitatif, lebih menekankan dengan istilah autentisitas dari pada validitas. Sebab autentisitas lebih signifikan memberikan deskripsi, keterangan, informasi yang adil dan jujur. Artinya hasil data yang diperoleh dan diinterpretasikan harus tepat, sehingga deskripsi yang ditulis berdasarkan data riil bukan hasil dari karangan peneliti sendiri. Dalam memvaliditas data hasil penelitian harus menentukan akurasi dan kredibilitas hasil menggunakan strategi yang tepat, seperti triangulasi atau *member checking*.<sup>117</sup>

Adapun pengujian kredibilitas data yang penulis lakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara perpanjangan pengamatan, triangulasi data dan *member check*.

---

<sup>115</sup> Azwar Rahmat, *Analisis Data Kualitatif*, (Makassar : Tahta Media Group, 2022), hal. 228

<sup>116</sup> Lukman Waris, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal. 180

<sup>117</sup> Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif", *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 1, (2021), hal. 48

## 1. Perpanjangan Waktu Pengamatan.

Perpanjangan waktu pengamatan adalah menambah masa penelitian untuk mengumpulkan data atau melakukan pengecekan data. Dengan masa perpanjangan waktu ini akan terjadi hubungan yang semakin akrab antara peneliti dengan responden, sehingga akan semakin terbuka, karena terbentuknya kepercayaan responden kepada peneliti yang dengan demikian diharapkan membuka semua informasi yang dimiliki oleh responden.<sup>118</sup>

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan dalam pengumpulan data artinya peneliti melakukan pertemuan intens kepada subjek penelitian sehingga hubungan diantara kedua belah pihak semakin akrab dan timbul perasaan saling percaya dengan demikian informasi semakin terbuka, tidak disembunyikan lagi karena sudah terwujud kewajiban, bahkan tidak merasa terganggu dengan kehadiran peneliti. Pengamatan untuk pengumpulan data dapat dilaksanakan sepanjang data yang dibutuhkan masih belum cukup mendalam.<sup>119</sup>

## 2. Member Check

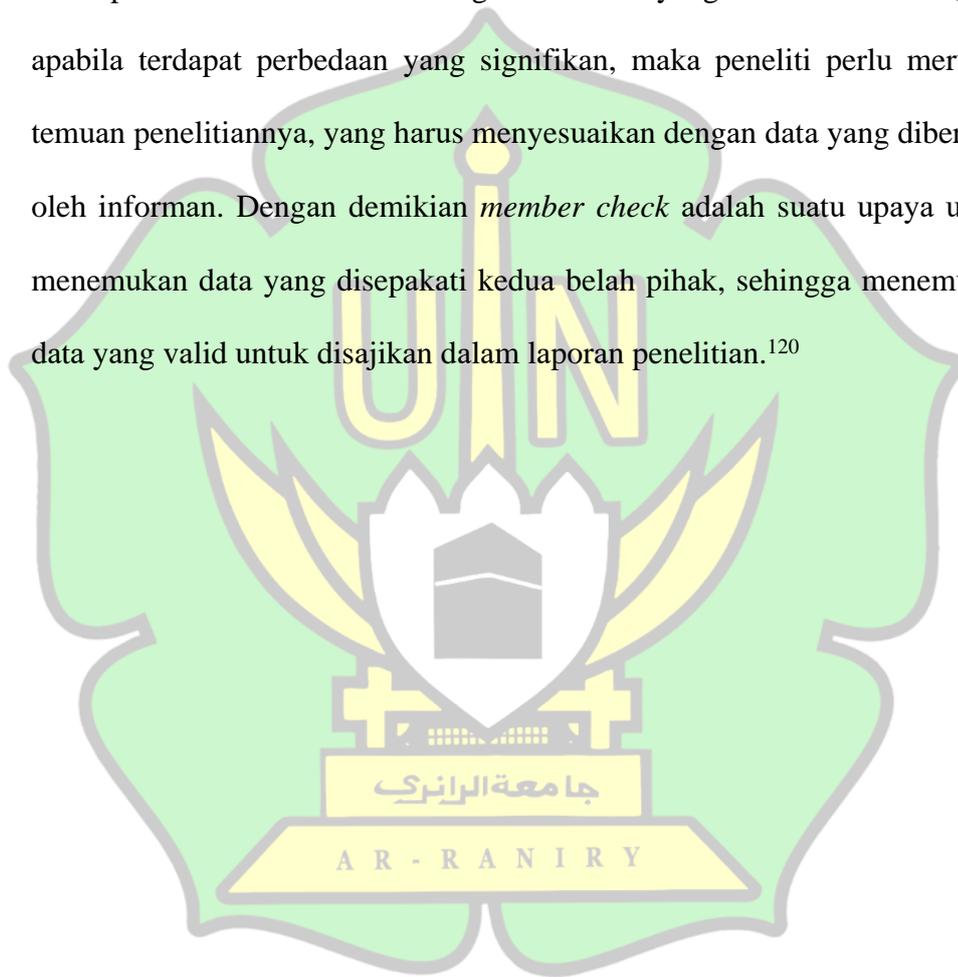
Member check adalah proses pengecekan data yang oleh peneliti kepada sumber data yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian data yang diperoleh peneliti dengan data yang diberikan oleh informan. Jika data yang diterima peneliti cocok dengan data yang diberikan informan dan kemudian

---

<sup>118</sup> Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hal. 130

<sup>119</sup> Dumaris E. Silalahi, *Keabsahan Data Kualitatif*, (Makassar: Tahta Media Group. 2022), hal.198

disepakati bahwa data tersebut adalah benar, maka data dimaksud adalah valid, yang menunjukkan bahwa data tersebut semakin terpercaya/kredibel. Akan tetapi sebaliknya jika data yang diperoleh peneliti yang sudah ditafsirkan secara variatif tidak disepakati dengan pemberi data/ informan, maka perlu dilakukan diskusi dengan informan yang memberikan data, dan apabila terdapat perbedaan yang signifikan, maka peneliti perlu merubah temuan penelitiannya, yang harus menyesuaikan dengan data yang diberikan oleh informan. Dengan demikian *member check* adalah suatu upaya untuk menemukan data yang disepakati kedua belah pihak, sehingga menemukan data yang valid untuk disajikan dalam laporan penelitian.<sup>120</sup>



---

<sup>120</sup> Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian...*, hal. 134

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah SMA Negeri 1 Unggul Ali Hasjmy**

SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Merupakan sekolah Unggul di lingkungan Kabupaten Aceh Besar yang dibangun sebagai kompensasi atas berpindahya pengelolaan SMA Negeri Modal Bangsa Ke Provinsi, Bapak Dr. Bukhari Daud, M.Ed (Bupati Aceh Besar), Bapak Drs. Fadhlani (kepala dinas Pendidikan Aceh Besar), Bapak Yusran Asnawi, S.Pd, M.Pd (Ka. Bag Pengendalian Mutu Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Besar), Bapak Prof. Dr. Mustanir, M. Sc (MPD Aceh Besar) atas nama Pemerintah Kabupaten Aceh Besar meminta untuk diberikan pengganti terhadap kebutuhan adanya sekolah unggul di lingkungan Kabupaten Aceh Besar.

SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy didirikan dan dinegerikan pada tanggal 17 Juli 2011 oleh Bupati Aceh Besar atas dasar motivasi seiring penyerahan SMA Negeri Modal Bangsa ke Provinsi. Sehubungan dengan belum siapnya gedung permanen yang dimiliki, launching perdana operasional SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy dilaksanakan dengan menggunakan gedung Politeknik Venezuela dengan Bapak Jamaluddin, S.Pd, M.Pd sebagai kepala sekolah pertama.

Penganugerahan nama Prof. Ali Hasjmy yang melekat pada sekolah ini sebagai penghargaan Pemerintah Kabupaten Aceh Besar kepada tokoh

ulama dan tokoh pendidikan tanah rencong untuk dijadikan etos belajar dan etos kerja oleh segenap warga sekolah. Setelah mendapatkan izin dari pihak terkait, pemerintah Aceh Besar mengirim calon-calon guru ke luar daerah utk melanjutkan pendidikan (S2) menimba ilmu mempersiapkan diri dalam pengelolaan sekolah unggul, berikutnya 17 juli 2011 dilaksanakan peletakan batu pertama yang Pembangunan fisik dilakukan di Desa Lam Ilie Ganto Kecamatan Indrapuri Kabupaten Aceh Besar.

SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy memiliki satu gedung perpustakaan. Perpustakaan berdiri bersamaan dengan gedung sekolah sejak tahun ajaran 2011. Perpustakaan yang didirikan pada tahun 2012 melalui dana APBN. Pada tahun 2013 dinas mendirikan kembali sebuah Gedung perpustakaan di SMAN 2 Unggul Ali Hasjmy yang didesain khusus gedung perpustakaan melalui dana DAK sesuai dengan SK Nomor : 14 tahun 2013 Tanggal 19 Oktober 2003. Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy memperoleh prestasi membanggakan setelah menjalani proses akreditasi oleh Tim Assessor Perpustakaan Nasional pada tanggal 11 Oktober 2023. Hasil akreditasi ini menunjukkan komitmen sekolah dalam meningkatkan mutu layanan perpustakaan kepada peserta didik.

Setelah menjalani evaluasi ketat dari Tim Assessor Perpustakaan Nasional, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy berhasil meraih akreditasi dengan peringkat “B”. Peringkat ini mencerminkan upaya maksimal yang telah dilakukan oleh tim perpustakaan dalam mengelola dan menyediakan layanan perpustakaan yang berkualitas. Hasil akreditasi “B”

menunjukkan bahwa perpustakaan sekolah ini telah memenuhi sebagian besar kriteria yang ditetapkan oleh Perpustakaan Nasional. Perpustakaan ini memiliki koleksi buku yang memadai, fasilitas yang layak, serta staf yang kompeten untuk melayani peserta didik.

Pengelolaan perpustakaan yang baik adalah salah satu komponen penting dalam mendukung pendidikan di sekolah. Dengan peringkat “B” dalam akreditasi ini, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy memiliki dasar yang kuat untuk terus meningkatkan kualitas layanannya, termasuk penambahan koleksi buku, peningkatan fasilitas, dan penyediaan berbagai program literasi untuk peserta didik. Dengan demikian, perpustakaan ini dapat menjadi sumber pengetahuan dan pembelajaran yang lebih bermanfaat bagi seluruh komunitas sekolah.

## **2. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy**

### **a. Visi**

“Terwujudnya insan taqwa, berkompetensi, produktif, dan berdaya saing”.

### **b. Misi**

- 1) Melaksanakan program pembelajaran pondok yang muatan keagamaan;
- 2) Mengaktualisasikan nilai-nilai Imtaq dalam setiap aktivitas di lingkungan sekolah;
- 3) Melaksanakan prosedural input, excelent proses dan gemilang out put;

- 4) Menyelenggarakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif;
- 5) Peningkatan kapasitas ketenagaan melalui bimbingan dan diklat;
- 6) Optimalisasi terhadap standarisasi sarana prasarana dan pembiayaan sekolah;
- 7) Melaksanakan kegiatan pengembangan diri sesuai bakat dan minat peserta didik;
- 8) Megembangkan potensi, kreativitas dan inovasi siswa secara optimal, sehingga berdaya saing.

### 3. Struktur Organisasi Perpustakaan

Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy memiliki unit-unit kerja yang siap membantu dalam melancarkan tugas. Adapun susunan struktur organisasi perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar adalah:



## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan untuk menjawab rumusan masalah tentang program *gift day*. Data tersebut peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan Kepala Perpustakaan, pustakawan dan siswa yang pernah mendapatkan *gift*, kemudian data didukung dan dilengkapi oleh hasil observasi dan wawancara. Model evaluasi yang digunakan yaitu *context, input, process, product (CIPP)* sebagai berikut:

### 1. Evaluasi *Context*

Evaluasi pada aspek konteks mengidentifikasi dan menilai kebutuhan yang mendasari disusunnya suatu program atau lebih jelasnya yaitu mengevaluasi lingkungan dimana program *gift day* diimplementasikan, mencakup latar belakang diadakannya program *gift day* keterkaitan serta kesesuaian program *gift day* dengan tujuan perpustakaan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa:

*“Yang melatarbelakangi dibentuknya program gift day di perpustakaan ini sebenarnya adalah rendahnya minat siswa untuk datang dan memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Kami melihat bahwa banyak siswa lebih memilih menghabiskan waktu di luar kelas dan duduk dikantin atau di asrama daripada membaca buku. Padahal, perpustakaan ini memiliki koleksi yang cukup lengkap, bahkan ada buku-buku terbaru yang jarang disentuh oleh siswa. Selain itu, kami juga ingin meningkatkan budaya literasi di sekolah, maka program gift day ini bisa menjadi motivasi awal bagi siswa untuk mulai datang ke perpustakaan, meminjam buku, dan mengikuti kegiatan literasi. Dengan adanya gift ini, kami ingin menunjukkan bahwa usaha mereka itu dihargai dan diakui.”<sup>121</sup>*

---

<sup>121</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

Berdasarkan hasil wawancara mengenai keterkaitan program *gift day* dengan motivasi siswa serta kesesuaian program *gift day* dengan tujuan perpustakaan sekolah, dalam wawancara Kepala Perpustakaan sekolah menyatakan bahwa:

*“Keterkaitannya yaitu dengan adanya gift siswa punya dorongan tambahan buat lebih sering mengunjungi perpustakaan, di saat mereka mengetahui bahwa ada gift yang diberikan sebagai bentuk apresiasi yang bisa di dapat dari rajin mengunjungi perpustakaan, rajin membaca dan meminjam buku, otomatis mereka lebih termotivasi. “Program gift day tentunya sangat sesuai dengan tujuan perpustakaan, yang mana tujuannya yaitu untuk meningkatkan minat baca siswa, menyediakan akses ke berbagai informasi, dan menjadi pusat belajar yang mendukung kegiatan akademik. Dengan adanya program gift day ini bisa memotivasi siswa sehingga menjadi lebih sering mengunjungi dan memanfaatkan semua fasilitas yang tersedia di perpustakaan ini.”<sup>122</sup>*

Serupa dengan pernyataan yang disampaikan diatas, pustakawan juga menyampaikan bahwa:

*“Keterkaitan program gift day ini dengan motivasi siswa yaitu gift ini sebagai boost buat memotivasi mereka, siswa yang awalnya tidak terlalu tertarik untuk mengunjungi perpustakaan menjadi lebih antusias, karena mereka merasa ada manfaat langsung yang bisa dirasakan. Ketika siswa sering mendapatkan gift karena rajin ke perpustakaan, lama kelamaan mereka terbiasa dengan aktivitas membaca itu sendiri, bahkan bukan hanya gift semata akan tetapi mereka sudah menemukan kesenangan atau manfaat dari membaca. jadi, dengan program gift day ini siswa mempunyai alasan tambahan untuk mengunjungi perpustakaan, baik itu meminjam koleksi, membaca di perpustakaan atau hanya sekedar untuk mengetahui koleksi terbaru di perpustakaan. Tujuannya bukan hanya untuk mereka mengunjungi perpustakaan saja, akan tetapi supaya mereka makin tertarik untuk membaca dan belajar, dan hal ini sejalan dengan tujuan perpustakaan*

---

<sup>122</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

*ini sendiri yaitu ingin membangun kebiasaan literasi di kalangan siswa.”<sup>123</sup>*

## **2. Evaluasi Masukan (Input)**

Pada tahap masukan ini bertujuan untuk menilai kesesuaian dan efektivitas sumber daya yang digunakan dalam implementasi program *gift day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy ini meliputi evaluasi apakah anggota, fasilitas, dan anggaran perpustakaan yang tersedia sudah memadai untuk mencapai tujuan program *gift day* serta apakah sumber daya tersebut dimanfaatkan secara optimal.

### **a. Anggota**

Anggota merupakan unsur penting dalam pelaksanaan program, yang mana anggota merupakan bagian atau elemen yang terlibat dari pelaksanaan program *gift day* yaitu meliputi siapa penanggungjawab program *gift day* serta siapa saja yang ikut berpartisipasi dalam program. Kepala Perpustakaan dan pustakawan dalam wawancara nya menyatakan bahwa:

*“Pelaksanaan program gift day ini tentunya kami meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan dengan persetujuannya lah program ini diadakan dan kepala sekolah juga mendukung penuh terhadap pelaksanaan program gift day ini. Dan yang menjadi penanggungjawab dari pelaksanaan program ini yaitu saya dan pustakawan ibu novita. Yang menjadi alasan dibalik tanggungjawab tersebut karena perpustakaan ini adalah bagian dari fasilitas sekolah yang dikelola oleh kami yaitu saya dan pustakawan, karena ini memang bagian dari bidang*

---

<sup>123</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

*kami yang lebih paham soal kebutuhan siswa, dan bagaimana mengelola aktivitas di perpustakaan. Selain itu kami juga mempunyai tanggungjawab untuk melakukan inovasi di perpustakaan seperti program gift day ini.”*

*“Program gift day ini diikuti oleh seluruh masyarakat sekolah yang meliputi siswa dan guru. Namun yang ikut turut berpartisipasi belum maksimal sepenuhnya, dalam artian belum sepenuhnya sampai seluruh siswa dan guru yang ikut terlibat, yang ikut berpartisipasi itu siswa yang memang inisiatifnya sendiri, juga ketika ada kegiatan belajar di perpustakaan atau ketika ada tugas dari guru yang harus mencari referensinya di perpustakaan.”<sup>124</sup>*

Kemudian untuk melengkapi data, wawancara dilakukan juga dengan siswa yang pernah mendapatkan *gift*, mereka mengatakan bahwa:

*“Aku puas sih sama *gift* yang dikasih perpustakaan. Soalnya, hadiahnya bener-bener bikin semangat buat lebih rajin ke perpustakaan. Aku waktu itu dapat hadiah buku dan sertifikat. Jadi aku merasa dihargai banget, kayak bener-bener di apresiasi gitu. Makanya aku jadi makin termotivasi buat terus aktif ke perpustakaan. Kebetulan saat itu aku yang jadi sahabat perpustakaan, itu istilah yang dipakai buat siswa yang sering mengunjungi dan meminjam buku di perpustakaan.”<sup>125</sup>*

*“Aku juga puas sama *gift* yang diberikan oleh perpustakaan, soalnya aku kan ikut kompetisi raja dan ratu baca waktu itu, jadi hadiah yang aku dapat sesuai banget sih, apalagi sertifikat bagi aku itu penting banget sebagai penghargaan dan aku ngerasa emang bener-bener di apresiasi atas usaha aku gitu, kadang juga di post di instagram sebagai raja baca perpustakaan, jadinya aku merasa bangga karena masyarakat sekolah pastinya melihat postingan itu, jadi aku bangga sama aku sendiri”<sup>126</sup>*

*“Iya, aku puas sama *gift*nya, apalagi kalau kita rajin berkunjung dan pinjam buku. Rasanya kayak usaha kita dihargai banget, jadi makin semangat buat aktif ke perpustakaan. Aku waktu itu sering*

<sup>124</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>125</sup> Rahma Fitria, Sahabat perpustakaan, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 11 Desember 2024

<sup>126</sup> Farisi, Raja Perpustakaan, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 11 Desember 2024

*mengikuti kegiatan literasi sih, kebetulan aku bergabung dalam penulisan buku “Malaikat Tanpa Sayap” sama teman-temanku pustakawan dan guru bahasa Indonesia juga, dan setelah bukunya terbit kami dikasih sertifikat sebagai penghargaan.”<sup>127</sup>*

*“Iya, aku puas banget. Gift dari perpustakaan tuh udah cukup bikin seneng dan ngerasa dihargai. Kayak dapat hadiah buku dan alat tulis itu bikin aku jadi semangat buat lebih sering membaca dan ikut kegiatan di perpustakaan. Menurutku apa yang dikasih udah pas banget sama usaha kita. Aku waktu itu mengikuti lomba sinopsis buku”<sup>128</sup>*

### **b. Sarana dan prasarana**

Berdasarkan hasil wawancara program *gift day* yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy menyediakan berbagai bentuk fasilitas. Hal ini disampaikan dalam wawancara Kepala Perpustakaan:

*“Ada beberapa fasilitas yang kami gunakan untuk memastikan program ini berjalan dengan lancar dan efektif. Pertama, perpustakaan itu sendiri merupakan fasilitas utama yang dilengkapi dengan pendingin ruangan. Di sini, siswa bisa meminjam buku, mengakses berbagai materi bacaan, serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan literasi yang mendukung program *gift day* ini. Koleksi buku di perpustakaan juga secara rutin diperbarui agar siswa selalu memiliki pilihan bacaan yang menarik dan relevan. Kedua, sistem pencatatan peminjaman dan pengembalian buku, kami menggunakan perangkat komputer dan sistem manajemen perpustakaan digital dan terkadang kami juga menggunakan sistem manual yaitu buku catatan pengunjung perpustakaan, ini semua untuk mencatat transaksi peminjaman dan pengembalian buku. Kemudian ada hadiah juga, yaitu hadiah berupa buku, voucher jajan, sertifikat, dan alat tulis”<sup>129</sup>*

---

<sup>127</sup> Amalia, Anggota penulis buku Litbar, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 11 Desember 2024

<sup>128</sup> Nazira, Pemenang sinopsis buku, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 11 Desember 2024

<sup>129</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

Serupa dengan pernyataan di atas, pustakawan juga menyampaikan bahwa:

*“Selama pelaksanaan program gift day di perpustakaan, kami memanfaatkan beberapa fasilitas untuk mendukung program agar lebih efektif. Beberapa fasilitas yang kami gunakan yaitu seperti komputer, laptop, buku kunjungan dan hadiah.”<sup>130</sup>*

### c. Anggaran Dana

Anggaran dana dari pelaksanaan program *gift day* di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy berdasarkan wawancara dengan Kepala Perpustakaan menyebutkan bahwa:

*“Untuk anggaran dari pelaksanaan program gift day itu berasal dari dana ATK perpustakaan seperti sertifikat dan alat tulis, sedangkan untuk pembelian gift buku, dari anggaran dana BOS. Adapun untuk dana lain itu berasal dari sanksi siswa yang telat mengembalikan buku kemudian digunakan untuk penyediaan voucher jajan di kantin sebagai bentuk gift kecil-kecilan yang kami berikan kepada siswa.”<sup>131</sup>*

Hal yang sama juga disampaikan oleh pustakawan yang menyatakan bahwa:

*“Anggaran dari pelaksanaan program gift day dari dana ATK perpustakaan dan selebihnya dari dana BOS dan juga dana dari sanksi siswa yang telat mengembalikan buku, kemudian dana tersebut digunakan untuk gift kecil-kecilan seperti voucher jajan di kantin yang kami berikan kepada siswa yang mengunjungi perpustakaan dengan jumlah Rp.5.000 – 25.000.”<sup>132</sup>*

<sup>130</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, *Wawancara*, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

<sup>131</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, *Wawancara*, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>132</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, *Wawancara*, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

### 3. Evaluasi Proses (*Procces*)

Evaluasi proses berfokus pada cara program diimplementasikan, termasuk strategi, aktivitas, jadwal program dan kendala program.

#### a. Perencanaan program

Perencanaan program *gift day* meliputi strategi yang digunakan dalam pelaksanaan program, berdasarkan wawancara dengan Kepala Perpustakaan menyatakan bahwa:

*“Strategi utama yang kami terapkan adalah menyediakan gift, yang terbukti efektif dalam menarik minat siswa untuk meminjam lebih banyak buku dan berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Strategi ini memberikan motivasi yang kuat, terutama bagi siswa yang awalnya kurang tertarik membaca. Gift yang kami berikan tentunya sangat bervariasi sehingga menarik siswa ikut berpartisipasi dalam program ini. Strategi ini berhasil meningkatkan kunjungan perpustakaan serta frekuensi peminjaman buku secara signifikan. Kami melihat banyak siswa yang lebih antusias meminjam buku dengan harapan bisa mendapatkan hadiah yang ditawarkan.”*

*“Kemudian strategi promosi kami melibatkan guru. Guru memiliki peran dalam menghubungkan program *gift day* ini dengan kegiatan di kelas, dengan mendorong siswa untuk membaca buku terkait materi pelajaran. Dukungan guru bisa memaksimalkan dampak program ini. Namun, masih perlu lebih dioptimalkan. Karena tidak semua guru ikut berpartisipasi dalam program ini, dari total 23 guru hanya 15 guru yang berpartisipasi, dan yang paling sering terlibat yaitu guru bahasa Inggris, TIK dan bahasa Indonesia, mereka sering memanfaatkan perpustakaan sebagai tempat belajar mengajar.”*

*“Selain itu, kami juga mengadakan kegiatan literasi yang menarik seperti, raja dan ratu perpustakaan, lomba menulis cerpen, sinopsis buku, dan menulis buku, ini terbukti cukup efektif dalam menciptakan minat baca yang lebih mendalam. Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ini cenderung lebih termotivasi untuk membaca karena mereka tidak hanya mengejar gift, tetapi juga merasa terlibat dalam komunitas literasi di sekolah. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk*

*menunjukkan kemampuan mereka, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan berpikir kritis”*

*“Beberapa strategi yang kami gunakan dalam program gift day ini cukup efektif dalam mencapai tujuan-tujuan utama, yaitu meningkatkan kunjungan perpustakaan dan minat baca siswa.”<sup>133</sup>*

Pernyataan di atas serupa dengan yang disampaikan oleh pustakawan yaitu:

*“Ada beberapa strategi yang kami gunakan untuk mencapai tujuan program ini seperti memastikan bahwa program gift day ini dapat menarik minat siswa dengan memberikan hadiah yang relevan dan diinginkan, seperti buku, sertifikat, peralatan tulis, dan voucher jajan. Kemudian kami juga bekerjasama dengan guru untuk memberikan dukungan, dalam bentuk promosi kegiatan program gift day ini di luar perpustakaan. Selain itu, kami juga menggunakan sistem pencatatan manual, setiap kali mereka mengunjungi perpustakaan, meminjam buku, mengembalikan tepat waktu, atau terlibat dalam kegiatan literasi lainnya, seperti mengikuti kompetisi menulis cerpen, sinopsis buku, menulis buku, dan kompetisi raja ratu perpustakaan.”*

*“Kami juga mengadakan penghargaan publik yaitu mengumumkan dan menyerahkan gift kepada pemenang di saat selesai upacara hari senin, dan juga di media sosial, ini kami lakukan sebagai bentuk apresiasi terbuka bagi siswa agar selalu berpartisipasi terhadap perpustakaan. Beberapa strategi ini cukup efektif, akan tetapi belum sepenuhnya maksimal terutama pada kegiatan promosi program, karena belum semua guru ikut berpartisipasi dalam program ini, namun sudah cukup memadai.”<sup>134</sup>*

---

<sup>133</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>134</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

## b. Pelaksanaan program

Pelaksanaan program *gift day* terkait dengan jadwal atau waktu pelaksanaan program, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala perpustakaan menyatakan bahwa:

*“Pelaksanaan program gift day ini biasanya kami menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Program ini biasanya kami lakukan di setiap tahun ajaran baru, jadi ketika pencatatan kegiatan perpustakaan sudah kami lakukan selama dua semester, nantinya kami akan mengumumkan siapa saja yang mendapatkan gift sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu siswa yang paling aktif mengunjungi perpustakaan, meminjam dan membaca buku selama dua semester, dan yang ikut terlibat dalam kegiatan literasi atau kompetisi lainnya. Kemudian gift akan kami berikan secara publik atau secara terbuka ketika hari senin setelah selesai melakukan upacara. Namun untuk gift voucher jajan itu kami lakukan tidak menentu, terkadang dalam sebulan sekali. Gift itu kami berikan kepada siswa yang mengunjungi perpustakaan saja, sebagai gift kecil-kecilan buat mereka”*

*“Jadi, selama program berlangsung, kami melakukan pemantauan terhadap partisipasi siswa. Biasanya kami menggunakan sistem pencatatan manual ataupun digital untuk melacak jumlah kunjungan siswa, buku yang dipinjam, dan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi lainnya yang diselenggarakan oleh perpustakaan.”<sup>135</sup>*

Hal yang sama juga disampaikan oleh pustakawan yang menyatakan bahwa:

*“Pelaksanaan program gift day ini diadakan disetiap tahun ajaran baru. Jadi, setelah dilihat siapa saja yang rajin mengunjungi perpustakaan, pinjam buku atau aktif mengikuti kegiatan literasi, nantinya kami umumkan siapa saja yang mendapatkan gift.”<sup>136</sup>*

<sup>135</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>136</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

### c. Kendala program

*“Ada beberapa kendala yang kami hadapi. Salah satu tantangan utama adalah partisipasi siswa yang belum merata, terutama mereka yang belum memiliki minat baca yang kuat, bahkan beberapa diantaranya lebih memilih untuk beristirahat di asrama dan di kantin daripada ke perpustakaan.”<sup>137</sup>*

Kemudian pustakawan juga menyebutkan bahwa:

*“Selain kurangnya partisipasi siswa dukungan dari guru juga masih belum optimal. Ada beberapa guru yang tidak terlalu menekankan pentingnya program ini di kelas, sehingga program gift day ini tidak berjalan seiring dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Seharusnya peran guru sangat dibutuhkan untuk ikut andil dalam menggerakkan siswa ikut terlibat dalam kegiatan gift day ini.”<sup>138</sup>*

### 4. Evaluasi Produk (*Product*)

Evaluasi produk bertujuan untuk menilai sejauh mana program mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Proses ini dilakukan karena akan membantu dalam pengambilan keputusan mengenai program, apakah program tersebut perlu dilanjutkan, dikembangkan atau diperbaiki, atau bahkan diberhentikan.

*“Kesesuaian antara program dan tujuan yang ditetapkan itu cukup baik. Tujuan utama dari program gift day ini kan untuk meningkatkan frekuensi kunjungan ke perpustakaan, meningkatkan minat baca siswa, serta menciptakan budaya literasi di sekolah, program ini berhasil*

---

<sup>137</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>138</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

*menarik sebagian siswa untuk mengunjungi perpustakaan, meminjam buku dan ikut serta dalam kegiatan literasi. Program gift day ini juga membantu siswa yang sebelumnya tidak begitu tertarik dengan literasi mulai terlibat. Seiring berjalannya waktu, terlihat peningkatan jumlah kunjungan perpustakaan dan minat dalam kegiatan literasi, yang merupakan salah satu indikator bahwa tujuan program telah tercapai. Adapun kesesuaian antara program gift day dengan tujuan yang ditetapkan cukup positif.”<sup>139</sup>*

Kemudian hal yang serupa dengan pernyataan yang disampaikan di atas, pustakawan juga menyampaikan bahwa:

*“Program ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup baik. Dari segi ketercapaian, program ini telah berhasil mencapai beberapa target utama, terutama dalam hal meningkatkan kunjungan ke perpustakaan dan meningkatkan jumlah buku yang dipinjam oleh siswa. Saya melihat peningkatan yang cukup baik dalam jumlah siswa yang aktif meminjam buku dan terlibat dalam berbagai kegiatan literasi.”*

*“Salah satu indikator keberhasilan yang paling jelas adalah antusiasme siswa terhadap gift. Banyak siswa yang lebih termotivasi untuk meminjam buku secara rutin agar bisa mendapatkan hadiah yang disediakan. Namun, dari segi lain masih ada tantangan yang perlu kami atasi. Sebagian siswa masih cenderung termotivasi oleh hadiah semata, bukan keinginan dari dirinya sendiri untuk membaca dan belajar. Kami melihat bahwa siswa yang sudah memiliki kebiasaan membaca sebelumnya lebih konsisten, sementara yang lain lebih termotivasi oleh gift. Program gift day ini berhasil dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu menarik minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan dan meningkatkan keterlibatan mereka pada kegiatan literasi perpustakaan.”<sup>140</sup>*

### **C. Pembahasan**

Peneliti menyajikan dan membahas data-data yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung. Data yang disajikan pada bab ini merupakan

---

<sup>139</sup> RZ, Kepala Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, Perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar, 12 September 2024

<sup>140</sup> NS, Pustakawan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, Wawancara, SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy, 12 September 2024

pembahasan dari hasil wawancara dengan informan secara langsung oleh peneliti dan telah dilakukan pengolahan data.

## **1. Prosedur Pelaksanaan Program *Gift Day* di Perpustakaan Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy**

Pelaksanaan program *Gift Day* di perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy dilakukan melalui dua tahap utama:

### **a) Tahap Perencanaan**

Berdasarkan hasil penelitian terkait perencanaan program yang berupa strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan program *gift day* ditemukan bahwa strategi cukup memadai. Adapun strategi utama yang digunakan yaitu berupa penyediaan *gift* yang relevan, kemudian kontribusi guru untuk memberi dukungan kepada siswa dalam bentuk promosi, mengadakan literasi yang menarik seperti raja dan ratu perpustakaan, lomba menulis cerpen, sinopsis buku dan menulis buku, kemudian mengadakan penghargaan publik atau pengakuan sosial, maksudnya *gift* yang diberikan oleh perpustakaan juga memberikan pengakuan sosial yang penting bagi siswa. Penghargaan ini sering kali diumumkan atau dipublikasi, dalam bentuk sertifikat, di akun media social sekolah, atau pengakuan di depan para masyarakat sekolah.

Beberapa strategi yang diterapkan dalam program *gift day* cukup efektif, terkecuali pada strategi promosi program *gift day*,

kontribusi guru belum sepenuhnya maksimal karena belum semua guru ikut berpartisipasi dalam program ini. Hanya beberapa guru saja yang terlibat, hal ini dapat dilihat dari kegiatan belajar di perpustakaan, guru pendidikan agama islam, bahasa inggris dan bahasa Indonesia sering melaksanakan kegiatan belajar di ruangan perpustakaan dengan tujuan untuk mendorong siswa ikut terlibat langsung dalam pemanfaatan perpustakaan. Baik itu berupa pemanfaatan koleksi perpustakaan ataupun layanan multimedia perpustakaan. Walaupun hanya terdapat satu strategi yang belum optimal, tetapi beberapa strategi lain yang digunakan dalam pelaksanaan program *gift day* sudah memadai.

#### **b) Tahap Pelaksanaan**

Program *gift day* dirancang agar sesuai dengan kalender akademik sekolah. Program ini diadakan disetiap tahun ajaran baru. Selama pelaksanaan program, pustakawan melakukan pencatatan terhadap kegiatan siswa di perpustakaan. Pencatatan ini mencakup seberapa sering siswa mengunjungi perpustakaan, jumlah buku yang dipinjam dan dibaca, serta partisipasi mereka dalam kegiatan literasi atau kompetisi lain yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Berdasarkan hasil pencatatan tersebut, pihak perpustakaan akan mengumumkan nama-nama siswa yang berhak mendapatkan *gift*. Kriteria penerima *gift* meliputi siswa yang paling aktif mengunjungi perpustakaan, meminjam dan membaca buku selama dua semester, serta yang terlibat aktif dalam kegiatan literasi atau kompetisi.

Selama program berjalan, pihak perpustakaan memantau partisipasi siswa secara teratur. Pemantauan ini bertujuan untuk melacak seberapa banyak siswa yang terlibat dan bagaimana kegiatan literasi berkembang. Untuk melakukan pemantauan, perpustakaan menggunakan sistem pencatatan manual ataupun digital. Sistem ini mencatat jumlah kunjungan siswa ke perpustakaan, buku yang dipinjam, dan tingkat keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan literasi yang diselenggarakan perpustakaan. Ini menunjukkan bahwa program *gift day* dilaksanakan dengan perencanaan yang matang dan pencatatan yang sistematis untuk memastikan transparansi dan efektivitas dalam meningkatkan minat literasi siswa.

Adapun bentuk *gift* yang diberikan oleh pihak perpustakaan kepada siswa yaitu berupa *ekstrinsic gift* dan *social gift*. Adapun *social gift* yang dimaksud berupa suatu pujian dan pengakuan diri dari dalam dan luar organisasi yang merupakan bagian dari *extrinsic gift*. Bentuk-bentuk *gift* yang diberikan oleh perpustakaan SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy yang pertama, yaitu *gift* dalam bentuk voucher jajan di kantin mulai dari Rp 5.000-25.000 diberikan kepada siswa yang sering mengunjungi perpustakaan saja. Kedua, *gift* dalam bentuk buku dan juga alat tulis diperuntukkan bagi siswa yang memenuhi kategori sering mengunjungi perpustakaan serta yang paling banyak meminjam koleksi di perpustakaan. Ketiga, yaitu *gift* dalam bentuk sertifikat penghargaan bagi yang mengikuti kompetisi literasi perpustakaan. Keempat, yaitu

berupa postingan di instagram bagi para pemenang, ini merupakan bagian dari *social gift*. Namun, untuk pemberian *gift* dalam bentuk voucher jajan dilaksanakan dalam waktu yang berbeda, karena *gift* yang diberikan hanya *gift* kecil-kecilan sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang mengunjungi perpustakaan saja, *gift* voucher jajan ini diadakan terkadang dalam sebulan hanya sekali.

## 2. Evaluasi Program *Gift Day*

Metode yang digunakan dalam mengevaluasi program yaitu model *CIPP* yang meliputi:

No	Komponen	Indikator	Hasil Penelitian
1	<i>Context</i>	Hal yang melatarbelakangi program <i>gift day</i>	Program <i>gift day</i> dibentuk sebagai respons terhadap kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan perpustakaan.
		Keterkaitan program <i>gift day</i> dengan motivasi siswa	Program <i>gift day</i> yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy memiliki keterkaitan positif dengan motivasi siswa karena menawarkan <i>gift</i> yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan literasi perpustakaan. <i>Gift</i> yang diberikan, seperti buku, alat tulis, sertifikat, dan voucher

			jajan, berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik bagi siswa.
		Kesesuaian program <i>gift day</i> dengan tujuan perpustakaan sekolah	Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa program <i>gift day</i> ini sangat sesuai dengan tujuan utama perpustakaan itu sendiri, yaitu meningkatkan minat baca, serta mengembangkan kebiasaan literasi di kalangan siswa. Dengan adanya program <i>gift day</i> , perpustakaan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih sering berkunjung, membaca buku, dan memanfaatkan koleksi yang tersedia di perpustakaan.
2	<i>Input</i>	Partisipasi masyarakat sekolah	Program <i>gift day</i> melibatkan seluruh masyarakat sekolah terutama kepala sekolah, kepala perpustakaan, guru dan siswa. <i>Gift</i> yang diberikan juga sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa. Para siswa merasa puas dengan <i>gift</i> yang diberikan oleh perpustakaan.

		Sarana dan prasarana	Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan <i>gift day</i> sudah memadai, seperti ruangan perpustakaan, laptop dan computer.
		Anggaran	Anggaran yang digunakan dalam pelaksanaan program <i>gift day</i> membantu program berjalan dengan maksimal, karena sumber dana tersebut tidak hanya berasal dari dana BOS atau ATK saja, akan tetapi termasuk dana dari sanksi siswa yang telat mengembalikan buku dan kerusakan buku, dana tersebut digunakan untuk membeli <i>gift</i> dan kemudian akan diberikan kepada siswa yang mengunjungi perpustakaan
3	<i>Process</i>	Perencanaan program	Perencanaan program berupa strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan program <i>gift day</i> ditemukan bahwa strategi cukup memadai. Adapun strategi utama yang digunakan yaitu berupa penyediaan <i>gift</i> yang relevan, kemudian kontribusi guru untuk memberi dukungan kepada siswa dalam bentuk promosi, mengadakan literasi yang menarik seperti raja dan ratu perpustakaan, lomba menulis

			cerpen, sinopsis buku dan menulis buku, kemudian mengadakan penghargaan publik atau pengakuan sosial.
		Pelaksanaan program	<p>Program <i>gift day</i> sudah konsisten dan rutin dilakukan sejak 2018 sampai sekarang, dilaksanakan setiap tahun ajaran baru. Bentuk-bentuk hadiah yang diberikan cukup menarik dan relevan sehingga memenuhi empat indikator pemberian <i>gift</i> yaitu: (1) <i>attention</i> (perhatian), <i>gift</i> yang diberikan berhasil menarik perhatian siswa. (2) <i>interest</i> (minat), bentuk <i>gift</i> yang ditawarkan cukup menarik minat siswa, (3) <i>desire</i> (keinginan), <i>gift</i> yang dirancang mampu menumbuhkan keinginan pada siswa untuk berpartisipasi dalam program. (4) <i>action</i> (tindakan), dengan <i>gift</i> yang ditawarkan, sebagian siswa telah menunjukkan tindakan nyata.</p>

		Kendala program	Kendala utama dalam program ini adalah partisipasi siswa yang tidak merata, Mereka cenderung memilih untuk melakukan aktivitas lain seperti beristirahat di asrama atau menghabiskan waktu di kantin daripada datang ke perpustakaan. Selain tantangan dari sisi siswa, dukungan dari guru juga dinilai belum maksimal. Dalam hal ini guru kurang memberikan penekanan pada pentingnya program <i>gift day</i> ini dalam kelas mereka.
<i>Product</i>	Ketercapaian tujuan program secara keseluruhan		Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Program <i>gift day</i> berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam memanfaatkan perpustakaan dan menghasilkan beberapa pencapaian. Hal ini ditandai dengan siswa ikut aktif dalam kegiatan perpustakaan, seperti mengunjungi</li> </ol>

			<p>perpustakaan, dan meminjam buku. Salah satu keberhasilan yang paling jelas adalah antusiasme siswa terhadap <i>gift</i> yang diberikan. Siswa termotivasi untuk mengunjungi serta meminjamkan buku secara rutin di perpustakaan. Dilihat dari buku kunjungan perpustakaan dari total 123 siswa terhitung 86 siswa yang mengikuti program <i>gift day</i> secara aktif.</p>
--	--	--	---



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti bahas pada bab-bab sebelumnya tentang program *gift day* yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Program *gift day* dilakukan dengan 2 tahap, yaitu tahap perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, kepala perpustakaan dan pustakawan menyusun program secara sistematis, dengan terlebih dahulu menetapkan tujuan program *gift day*, yaitu untuk meningkatkan kunjungan siswa, memotivasi mereka agar lebih aktif membaca, dan berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Kriteria penerima *gift* dirumuskan secara jelas, dan menyusun alokasi anggaran untuk hadiah dan menentukan jadwal pemberian *gift*.
2. Komponen evaluasi program *gift day* meliputi: kesesuaian program dengan tujuan perpustakaan, sumber daya yang digunakan seperti, anggaran, fasilitas, anggota yang berpartisipasi pada program *gift day*, strategi program, pelaksanaan program, kriteria penerima *gift*, mekanisme pemberian *gift*, kendala atau hambatan, dampak program, efektivitas program, serta keberlanjutan program *gift day*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah peneliti lakukan terkait evaluasi program *gift day*, maka ada beberapa saran dari peneliti guna meningkatkan evaluasi program. Adapun sarannya yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan bagi perpustakaan, kontribusi guru perlu ditingkatkan, terutama dalam promosi program *gift day* agar dapat terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran, sehingga literasi siswa dapat berkembang lebih optimal.
2. Disarankan bagi pustakawan, perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap program *gift day* agar dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan perpustakaan sekolah. Pustakawan dapat menggunakan model Kirkpatrick untuk mengevaluasi, karena model ini menawarkan pendekatan yang sistematis yang dapat mengukur secara komprehensif, dari reaksi awal pemustaka hingga dampak akhirnya. Dengan model evaluasi ini pustakawan dapat memahami efektivitas program tidak hanya dari sisi teknis pelaksanaan, tetapi juga dari hasil yang nyata.
3. Disarankan agar perpustakaan mempertahankan dan melanjutkan program dengan memperbaiki dan mengembangkan beberapa komponen yang kurang untuk meningkatkan evaluasi program.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrika Willis dkk, “Pengaruh Voucher terhadap Minat Kunjung Ulang pada Pelanggan Srikandi Botanica Medan”, *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, Vol. 4, No. 1, 2022.
- Aida Fitria, “Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah oleh Siswa di Sekolah Dasar Negeri Golo Yogyakarta”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7, No.5, 2017.
- Aiman Fikri, Implementasi Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam (implementasi reward dan punishment dalam kegiatan pembelajaran), *Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, Vol. 1, No. 1, 2021.
- Aiman Fikri, Implementasi Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam (implementasi reward dan punishment dalam kegiatan pembelajaran), *Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, Vol. 1, No. 1, 2021.
- Aktsa Sharikha H, dkk, Evaluasi Program: Panduan Praktis Perencanaan Evaluasi Program, 2022.
- Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Alexander Kastro, “Peranan Perpustakaan Sekolah sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* Vol. 4, No. 1, 2020.
- Alfina Maharani, “Faktor Pendorong Minat Kunjung Mahasiswa Terhadap Perpustakaan Nasional”, *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 6, No. 2, 2022.
- Alias Mangnga, “Peran Perpustakaan Sekolah Terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan Informasi dan Komputer (JUPITER)*, Vol. xiv, No.1, 2015.
- Apta Hafiz Purnomo, “Evaluasi Program Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, 2022.
- Ashiong P. Munthe, “Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat”, *Scholaria*, Vol. 5, No. 2, 2015.
- Asyraf Suryadin dkk, *Evaluasi Program Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) antara Teori dan Praktiknya*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Aulia Muflih Lubis, “Application of Behavioral Counseling with Reward and Punishment Techniques in Handling Violation of Student Rules”, *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 1, 2023.

- Ayu Diana, dkk, "Evaluasi Program Pendidikan", *Jurnal Studi Islam Indonesia*, Vol. 1, No.1, 2023.
- Azaz Akbar, dkk, "Fungsi Perpustakaan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2021.
- Azwar Rahmat, *Analisis Data Kualitatif*, Makassar : Tahta Media Group, 2022.
- Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Devy Fransisca, "Motivasi Kunjungan pada Perpustakaan Umum (Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Kunjungan Pada Perpustakaan Umum Kota Trenggalek)", *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 2, No.2, 2013.
- Dumaris E. Silalahi, *Keabsahan Data Kualitatif*, Makassar: Tahta Media Group. 2022.
- Eni Winaryati dkk, *Model-Model Evaluasi Aplikasi dan Kombinasinya*, Jawa Timur: KBM Indonesia, 2021.
- Fakhirah Auliani, "Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya", Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.
- Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, Solo: Cakra Books, 2014.
- Ferdinan, *Evaluasi Program Pendidikan Islam*, Sumatra Barat: PT. Insan Cendekia Mandiri, 2023.
- H. Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Hartono, *Manajemen Perpustakaan Sekolah: Menuju Perpustakaan Modern dan Profesional*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- Helmi Buyung dkk, *Disiplin Kerja (Reward dan Kinerja Karyawan UMKM)*, Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023.
- Hermus Hero," Implementasi Pemberian Reward kepada Siswa Kelas IV SDK WAIARA", *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 6, No.2, 2020.
- Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Ina Magdalena, "Metode Pembelajaran Pemberian Reward terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol.2, No. 1, 2022.

- J Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010.
- John Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Khaeruddin, *Pengantar Evaluasi Program*, Yogyakarta: CV Pustaka Felicha, 2022.
- Lendy Irawan dkk, “Hubungan Pemberian Penghargaan (Reward) dengan Kinerja Pegawai Dinas Pariwisata Kota Samarinda”, *Jurnal Administrasi Negara*, Vol.8, No.1, 2020.
- Lexy J Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Li Nurul Tri Khofifa, dkk, “Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) dan Penerapannya dalam Kegiatan Belajar Siswa di SDN 1Kota Bengkulu”, *Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol.3, No. 1, 2022.
- Lilis Astika, “Pemberian Reward untuk Meningkatkan Motivasi Tenaga Kerja dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Multidisplin Ilmu*, Vol. 1, No. 2.
- Ludfi Ferry Wijaya, “Sistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan”, *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, Vol. 1, No.2, 2021.
- Lukman Waris, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- M. Ngalm Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mawardi, *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020.
- Misykat Malik Ibrahim, *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*, Makassar: 2018.
- Morissan, *Riset Kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Muh. Haidir, “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Intensitas Kunjungan di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar”, Skripsi, Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019.
- Muhammad Hasan, *Penelitian Ilmiah: Penelitian Kuantitatif vs Penelitian Kualitatif*, Makassar: Tahta Media Group, 2022.

- Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif", *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 1, 2021.
- Muhammad Tafsir, "Mengukur Peran Kualitas Pelayanan, Premi dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Produk Asuransi" *Jurnal Mirai Management*, Vol. 8, No. 2, 2023.
- Nia Kania Kurniawati, "Penerapan Attention, Interest, Desire, Action, terhadap Peningkatan Penjualan" *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 9, 2023.
- Nori Dwi Apriandi, "The Effect Of Application of AIDA (attention, interest, desire, and action) on Telkomsel Card Purchase Decisions In Bengkulu City, *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Bisnis digital*, Vol. 2, No. 2, 2023.
- Nova Aryanti dkk, "Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4 No. 4, 2022.
- Nur Afizah dkk, "Reward sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 1, 2024.
- Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian (disertai dengan contoh penerapannya dalam penelitian)*, Sidoarjo: Zita fama Jawa, 2018.
- Nurlela "Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh", Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020.
- Nurlita Khasiati, "Peran Perpustakaan Sekolah dalam Mendukung Proses Pembelajaran di SMP IT Alfarisi Sleman di Yogyakarta", *Jurnal Khazanah Intelektual*, 2021.
- Nursyamsi "Konsep Reward dan Punishment dalam Pendidikan Islam", *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. xi, No. 2, 2021.
- Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Pradnyani dkk, "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Kerja Karyawan pada CV Ayudya Tabanan Bali", *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol. 2, No.1, 2020.
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yoyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.

- Riki Al-Ghiffari, dkk, “Pengaruh Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Jauhari Sukabumi Bandar Lampung”, *Journal of Teaching and Educational Sciences*, Vol 1, No. 1, 2023.
- Riska Sya’ban, dkk, “Dampak Reward Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Motivasi Belajar”, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 4, No. 4, 2025.
- Risma Nur Aisyah, “Pemberian Reward dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2, 2024.
- Rosyid dan Wahyuni, “Metode Reward and Punishment sebagai Basis Data Peningkatan Kedisiplinan Madrasah Diniyyah”, *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, Vol. 11, No.2, 2021.
- Rusydi Ananda & Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Saifuddin, *Jasa Informasi dan Layanan Perpustakaan*, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017.
- Sirajul Huda, “Evaluasi Pelaksanaan Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) DI Kota Banjarbaru”, Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2021.
- Sudirman dkk, “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kaupaten Bone” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 4, No. 1, 2023.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung; Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suharso, “Strategi Pemberian Reward untuk Meningkatkan Minat Kunjung Mahasiswa di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang”, *EduLib Journal of Library and Information Science*, Vol.4, No. 2, 2014.
- Surokim, *Riset Komunikasi: Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*, Madura: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016.
- Sutari Sri Rejeki, “Pembuatan Neon Box dan Stiker sebagai Media Promosi pada Sanggar Rias Sekar Sari Semarang”, *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 3, 2021.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

- Taufiq Hidayat, “Peranan Reward dan Punishment dalam Mengelola Sumber Daya Manusia”, *the World of Business Administration Journal*, Vol. 5, No. 1, 2023.
- Thobby Wakarmaru, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara, 2022.
- Togarman Damanik dkk, “Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar di Sekolah Menengah Atas”, *Journal On Education*, Vol. 5, No.4, 2023.
- Tresia Karli Kawulur, “Pengaruh Reward and Punishment Terhadap Loyalitas Karyawan di PT. Columbia Perdana Cabang Manado”, *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol.6, No.2, 2018.
- Tuti Khairani Harahap, *Pengertian dan Konsep Dasar Penelitian Kualitatif*, Makassar: Tahta Media Group, 2022.
- Ulya Siti Rahmah, “Pengaruh Punishment dan Reward terhadap Produktivitas Kerja Pegawai di Rumah Sakit Bhakti Kartini Bekasi” *Jurnal Economina*, Vol. 2, No.3, 2023.
- Umi Latifatun Nafisah, “Penerapan Reward untuk Meningkatkan Sikap Disiplin Anak dalam Belajar”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, 2021.
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: PT. Pustaka Baru, 2023.
- Vivi Luthfiana, “Pengaruh Penghargaan Ekstrinsik dan penghargaan Intrinsik Terhadap Kualitas Kinerja Pegawai dalam Pelayanan Publik di Masa Covid-19”, Vol. 16, No. 8, 2022.
- Widayat Prihartanta, “Perpustakaan Sekolah”, *Jurnal Adabiya*, Vol. 1, No. 81, 2015.
- Yoelia Aisah, “Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan Melalui Reward Pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05”, *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, Vol.2, No. 2, 2022.
- Yuli Rohmiyati, “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 8, No. 3, 2019.

Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa



SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: 1433/Un.08/FAH/KP.004/06/2024

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut;  
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh ;  
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

MEMUTUSKAN

Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH.

Kesatu : Menunjuk saudara :  
1). Dr. Zubaidah, S.Ag., M.Ed. (Pembimbing Pertama)  
2). Siti Aminah, S.IP., M.MLS (Pembimbing kedua)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa

Nama : AUVA SAFIRA

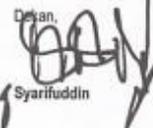
Nim : 190503071

Prodi : Ilmu Perpustakaan (IP)

Judul : Evaluasi Program Gift Day di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar

Kedua : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh  
Pada Tanggal 03 Juni 2024

Dekan,  
  
Syarifuddin

Tersusun:

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Yang bersangkutan untuk dimarah dan didisiplinkan;
5. Asip

Lampiran 2. Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan  
Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : [0651-7557321](tel:0651-7557321), Email : [uin@ar-raniry.ac.id](mailto:uin@ar-raniry.ac.id)

Nomor : 1291/Un.08/FAH.I/PP.00.9/08/2024  
Lamp : -  
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,  
Kepala SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AUVA SAFIRA / 190503071**  
Semester/Jurusan : X / Ilmu Perpustakaan  
Alamat sekarang : Indrapuri, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Evaluasi Program Gift Day (reward) di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 04 Agustus 2024  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 05 November  
2024*

Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S., Ph.D

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 2

Unggul Ali Hasjmy Indrapuri



**PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI ACEH  
SMA NEGERI 2 UNGGUL ALI HASJMY**

Jalan Banda Aceh - Medan KM 22,5 Desa Lam Be Ganto Kec Indrapuri Kode Pos 23363  
E-mail : [aman2acehbesar11@gmail.com](mailto:aman2acehbesar11@gmail.com) Website : <https://aman2alhasjmy.sch.id/>

**SURAT KETERANGAN BUKTI PENELITIAN**

Nomor : 422 / 315 / 2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Indrapuri Kabupaten Aceh Besar menerangkan bahwa :

Nama : Auva Safira  
NPM : 190503071  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan  
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan pengumpulan data/penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy yang berjudul : "Evaluasi Program Gift Day di Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy" yang dilaksanakan pada tanggal 4 September s.d 12 September 2024 dan pelaksanaannya berjalan dengan baik.

Demikian Surat Keterangan Bukti Penelitian ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan Seperlunya.



Indrapuri, 7 Januari 2025  
Kepala Sekolah

Amrul Kisra, S.Pd, M.Pd  
Penata Tk.I  
Nip.19770812 200504 1 003

Lampiran 4. Daftar Pertanyaan Wawancara

**LAMPIRAN DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA**

**Tabel 1.0** : Daftar Informan Wawancara

No	Nama	Jabatan
1	Risma Zuarnita, S.Ag., Ma	Kepala Perpustakaan
2	Novita Sari, S.IP	Pustakawan

**Tabel 1.1** : indikator wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan pustakawan terkait evaluasi program *gift day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar pada komponen

**Context**

No	Indikator	Pertanyaan
1	Latar Belakang	Apa yang melatarbelakangi dibentuknya program <i>gift day</i> ?
2	Sasaran	Apa keterkaitan program <i>gift day</i> dengan motivasi siswa?
		Apa program <i>gift day</i> sesuai dengan tujuan perpustakaan sekolah?

**Tabel 1.2** : indikator wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan pustakawan terkait evaluasi program *gift day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar pada komponen **Input**

No	Indikator	Pertanyaan
		Siapa yang bertanggungjawab atas pelaksanaan program <i>gift day</i> ? dan apa alasan di balik tanggungjawab

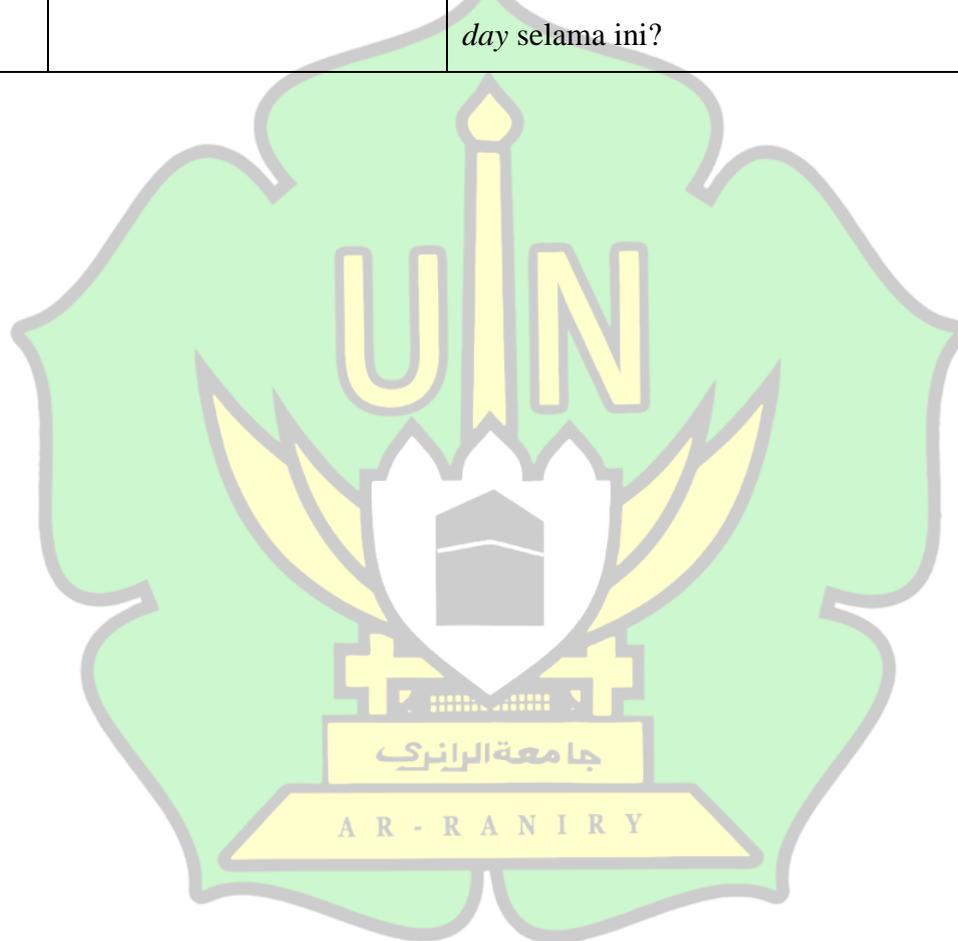
1	Sumber Daya	tersebut?
		Siapa saja dari masyarakat sekolah yang ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan program <i>gift day</i> ?
2	Sarana dan Prasarana	Fasilitas apa saja yang ada di sekolah yang digunakan dalam pelaksanaan program <i>gift day</i> ?
		Apa saja bentuk sarana dan prasarana yang tersedia selama pelaksanaan program <i>gift day</i> berjalan?
3	Anggaran Dana	Bagaimana sumber pendanaan untuk program <i>gift day</i> ini diperoleh ? dan dari mana saja sumber – sumber dana lainnya diperoleh?

**Tabel 1.3** : indikator wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan pustakawan terkait evaluasi program *gift day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar pada komponen *Process*

No	Indikator	Pertanyaan
1	Perencanaan Program	Apa strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan Program <i>gift day</i> ?
		Bagaimana efektifitas strategi yang digunakan dalam program <i>gift day</i> ?
2	Pelaksanaan Program	Kapan saja program <i>gift day</i> dilaksanakan? Mengapa?
3	Kendala Program	Kendala atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam pelaksanaan Program <i>gift day</i> ?

**Tabel 1.4** : indikator wawancara kepada Kepala Perpustakaan dan pustakawan terkait evaluasi program *gift day* di SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy Aceh Besar pada komponen *Product*

No	Indikator	Pertanyaan
1	Hasil Program	<p>Bagaimana kesesuaian program <i>gift day</i> dengan tujuan yang ditetapkan?</p> <p>Bagaimana keberhasilan dan ketercapaian program <i>gift day</i> selama ini?</p>



Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



Wawancara dengan Kepala Perpustakaan



Wawancara dengan Pustakawan



Wawancara dengan Siswa



Undian Voucher Jajan bagi pengunjung perpustakaan



Penyerahan hadiah buku dan alat tulis kepada pengunjung perpustakaan



Penyerahan Hadiah Kepada Para Pemenang Menulis Cerpen



Penyerahan Sertifikat kepada Penulis Buku



Lomba Menulis Cerpen



Penyerahan Hadiah Lomba Sinopsis Buku Terbaik



Penyerahan Sertifikat kepada Sahabat Perpustakaan



Penyerahan Sertifikat kepada Penulis Buku





Raja dan Ratu Perpustakaan 2023-2024



Penyerahan Sertifikat kepada Raja dan Ratu Perpustakaan