

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD PERPUSTAKAAN  
TERHADAP MINAT KUNJUNG PENGGUNA DI  
PERPUSTAKAAN MTsN 4 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh:**

**NURLELA**

**NIM. 531303247**

**Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora  
Prodi S1 Ilmu Perpustakaan**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2020 M/ 1442 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN AR-Raniry**

**Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban**

**Studi Program Sarjana (S-1)**

**Dalam Ilmu Perpustakaan**

**Disusun Oleh:**

**NURLELA**

**NIM. 531303247**

**Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora  
Prodi S1 Ilmu Perpustakaan**

**Disetujui Oleh:**

**UIN AR-RANIRY**

**AR-RANIRY**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Khatib A. Latief, M.LIS**  
**NIP. 196502111997031002**

**Suraiya, M. Pd**  
**NIP. 197511022003122002**

## SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam  
Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal  
Rabu/26 Agustus 2020 M  
7 Muharam 1442 H

Darussalam-Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Drs. Khatib A. Latief, M.LIS  
NIP. 196502111997031002

Sekretaris,

Suraiya, M/Pd  
NIP. 197511022003122002

Penguji I,

Drs. Syukrinur, M.LIS  
NIP. 196801252000031002

Penguji II,

Cut Putroe Yuliana, M.IP  
NIP. 198507072019032017

Mengetahui

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry  
Darussalam-Banda Aceh



Dr. Fauzi Ismail, M.Si  
NIP. 196805111994021001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nurlela

NIM : 531303247

Prodi/Jurusan : S1 Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Pengaruh Pemberian Reward Pperpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna Di Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah asli karya saya sendiri, dan jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan Undang-Undang yang berlaku.

Banda Aceh, 16 Januari 2020

Yang Menyatakan,



*Nurlela*  
Nurlela

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis persembahkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW, Yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang sebagaimana yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menyusun skripsi ini untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana pada jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-raniry Banda Aceh, dengan judul **“Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna Di Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh”**. Penulis mengharapkan agar skripsi ini bisa berguna dalam proses pengelolaan perpustakaan pada perpustakaan sekolah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya serta do'a yang tulus dalam kesejahteraan dan keikhlasan penulis hantarkan dihadapan teristimewa kepada kedua orang tua, Ibunda tercinta Simah (alm) dan ayahanda tercinta Kaharudin, yang tidak pernah berhenti selalu berdoa dan memberi motivasi serta dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, tanpa ada dukungan dan do'a dari orang tua penulis tidak akan sampai ke jenjang yang sekarang ini. Yaitu kejenjang yang penulis perjuangkan selama bertahun-tahun, yang didalamnya penulis sudah merasakan dengan penuh keluh kesah dan pahit manisnya memperjuangkan impian ini. Teristimewa penulis persembahkan untuk kakak dan abang ku tercinta yaitu kak Surya, kak Sri murni, kak Samsiah, dan abang Arman ario beserta keponakan ku yang telah memberikan kasih sayang semangat dan dukungan do'a yang tiada henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
2. Ucapan terima kasih kepada Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Bapak Fauzi Ismail, M. Si dan seluruh jajarannya. Ibu Nurhayati Ali Hasan, M.LIS selaku ketua jurusan Ilmu Perpustakaan dan Sekretaris Prodi Ilmu Perpustakaan Bapak Muktaruddin, M.LIS dan Staf Prodi Bang Arkin, S.IP serta seluruh dosen yang telah mendidik penulis selama ini. Kemudian kepada seluruh karyawan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-raniry Banda Aceh.
3. Ucapan terima kasih kepada Bapak Drs. Khatib A. Latief, M.LIS selaku pembimbing 1 dan Ibu Suraiya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah

banyak meluangkan waktu dan memberikan masukan serta memberikan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ucapan terima kasih buat semua sahabat saya yaitu Juwita, Nurul Ramadhani, Lia Fakhrah, Badriyah, Mahdalena, Nur Maulida, Mutia Faradila dan semuanya yang tidak bisa penulis sebut satu persatu. Terima kasih juga buat keponakan (liza sera), Sinar Swati, Melati dan adik Silawati, Ramaida, Kartika Aini, Yuni Karlinda, Tirta Wahyuni, Sugustina, Syamidar, Rapi'ah dan semua teman-teman seperjuangan prodi Ilmu Perpustakaan yang selama ini selalu membantu dan memberi masukan kepada penulis. Untuk kawan-kawan Marcia Kos dik Sumi, dik Kiki, dik indah, kk wiwid, dik dian yang menyemangati penulis selama ini dan yang lainnya tidak bisa penulis sebut satu persatu.
5. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman KPM Reguler Gampong Pulo Ie Nurul Fhadilah, Herizal, Muhammad Yusuf, Junaidi, Muhammad Ahlul Fikar dan teman-teman lainnya yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, semoga kita semua selalu dalam perlindungan Allah SWT.

Penulis mendo'akan semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun penulisan dalam skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat terutama bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Banda Aceh, 16 Januari 2020  
Penulis,

Nurlela



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</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 .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Penjelasan Istilah.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Reward .....	16
1. Pengertian Reward .....	16
2. Jenis-Jenis Reward.....	17
3. Tujuan Pemberian Reward.....	20
C. Minat Kunjung .....	22
1. Pengertian Minat Kunjung .....	22
2. Tujuan Berkunjung ke Perpustakaan .....	24
3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Kunjung Pengguna.....	26
D. Hubungan Reward dengan Minat Kunjung Pengguna.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Rancangan Penelitian .....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	31
D. Kredibilitas .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Gambaran Umum Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.....	39
B. Hasil Penelitian .....	42
C. Pembahasan.....	49

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>53</b>
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	: Jenis Koleksi di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.....	41
Tabel 4.2	: Fasilitas Penunjang Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh	41
Tabel 4.3	: Grafik Pengaruh Peningkatan Minat Kunjung Pengguna Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh Sebelum dan Sesudah Adanya <i>Reward</i> .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

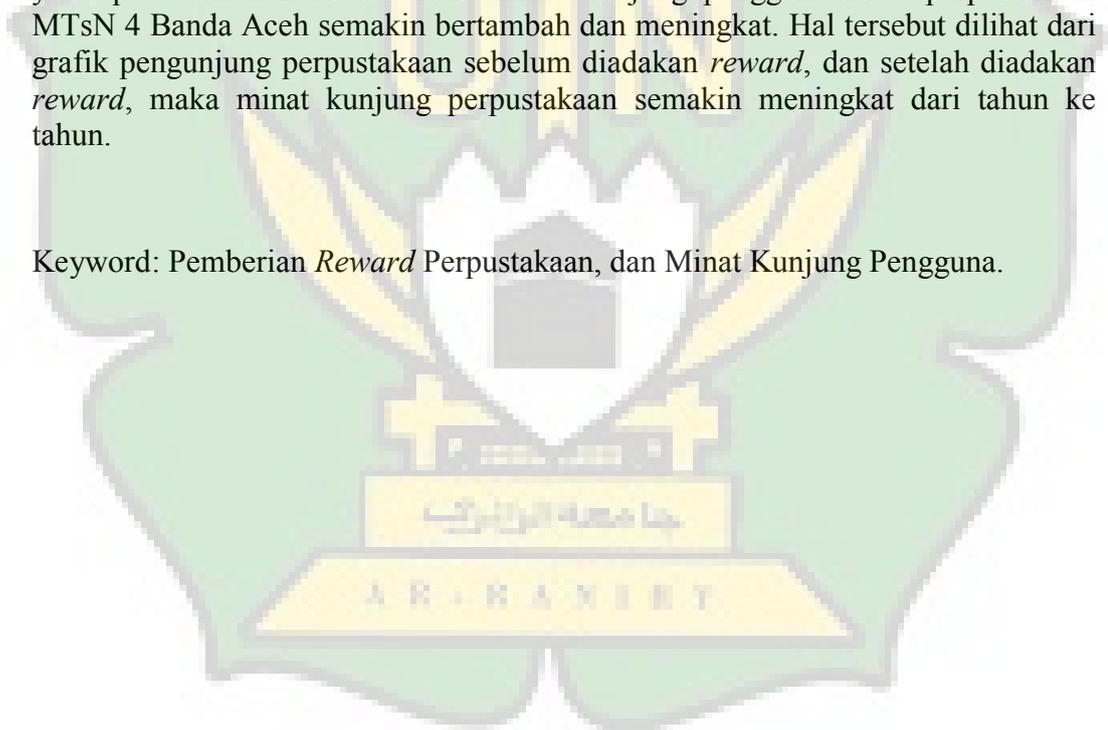
- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbingan Skripsi (SK) dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.
- Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.
- Lampiran 3 : Surat Rekomendasi Melakukan Penelitian dari Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
- Lampiran 4 : Surat Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Banda Aceh.
- Lampiran 5 : Daftar Pedoman Wawancara



## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Penelitian ini merupakan 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 pengguna/siswa di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh. Sebelum adanya *reward* minat kunjung pengguna/siswa masih tergolong rendah. Yaitu pada tahun 2015. Sedangkan sesudah adanya *reward* yaitu pada tahun 2016 s/d 2019 minat kunjung pengguna/siswa 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.

Keyword: Pemberian *Reward* Perpustakaan, dan Minat Kunjung Pengguna.



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

*Reward* sangat penting untuk perkembangan perpustakaan, digunakan terutama untuk meningkatkan minat kunjung pemustaka ke perpustakaan. Dalam hal ini dorongan yang dirasakan oleh pemustaka yaitu ketika mengunjungi dan memanfaatkan koleksi maupun informasi yang tersedia di perpustakaan, yang beranjak pada pemberian *reward*. *Reward* diberikan kepada pemustaka yang sering datang memanfaatkan perpustakaan. *Reward* diberikan agar orang tersebut mau mengunjungi dan memanfaatkan koleksi perpustakaan, lebih giat dan lebih sering memanfaatkan koleksi perpustakaan dan mengunjungi perpustakaan sebagai seorang pemustaka. *Reward* diberikan sebagai salah satu bentuk untuk memotivasi pemustaka/ siswa untuk meraih hasil ilmu pengetahuan.<sup>1</sup>

Bentuk-bentuk *reward* dalam dunia perpustakaan menurut Amir Daien dalam skripsi Susi Adriani, ganjaran yang kita berikan kepada pemustaka, pertama pujian, pujian adalah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya, tetapi dapat berupa kata-kata yang bersifat sugestif misalnya: nah lain kali akan lebih baik lagi, sekarang kamu telah lebih rajin belajar dan sebagainya. Disamping yang berupa kata-kata pujian dapat pula berupa isyarat-

---

<sup>1</sup>Mardhiah. “Pengaruh Reward Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Koleksi Di Perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh” (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017).

isyarat atau pertanda-pertanda misalnya: dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu siswa, tepuk tangan dan sebagainya.<sup>2</sup>

Kedua, penghormatan, *reward* yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula yaitu: penobatan dan pemberian kekuasaan. Penghormatan berbentuk penobatan ialah anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman-temannya, baik dihadapan teman sekelas maupun teman-teman sekolah. Penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan misalnya, kepada anak yang berhasil menyelesaikan satu soal yang sulit disuruh maju kedepan mengerjakannya dipapan tulis untuk dicontoh teman-temannya, atau anak yang rajin diserahi wewenang atau tugas mengurus perpustakaan sekolah.<sup>3</sup>

Ketiga, hadiah, yang dimaksud dengan hadiah disini adalah ganjaran yang berbentuk pemberian yang berupa barang. Ganjaran yang berupa pemberian barang ini disebut juga dengan ganjaran materiil. Ganjaran materiil yaitu hadiah yang berupa barang-barang dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah misalnya pena, pensil, penggaris, buku tulis, buku pelajaran dan lainnya, berbentuk makanan seperti coklat, permen, dan makanan ringan, ataupun dapat juga berupa hadiah hiburan lainnya. Namun pemberian ganjaran berupa barang ini, sering mendatangkan pengaruh yang negatif pada belajar siswa, yaitu bahwa hadiah itu lalu menjadi tujuan dari belajar anak. Anak belajar bukan karena ingin menambah pengetahuan, tetapi belajar karena ingin

---

<sup>2</sup>Amir Daien dalam Susi Adriani, “*Skripsi Penerapan Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman*”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013), hal.13.

<sup>3</sup>Amir Daien dalam Susi Adriani, *Skripsi Penerapan Reward Sebagai Upaya...*, hal.14-15.

mendapatkan hadiah. Jadi memberikan hadiah berupa barang ini harus sangatlah berhati-hati, tidak boleh terlalu sering, jika dianggap perlu saja dan perlu pemilihan waktu yang tepat. keempat, tanda penghargaan, jika hadiah adalah jenis *reward* yang berupa barang, maka tanda penghargaan adalah kebalikannya. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Oleh karena itu ganjaran atau tanda penghargaan ini disebut ganjaran simbolis. Ganjaran simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda penghargaan, surat-surat tanda jasa, sertifikat-sertifikat, piala dan sebagainya.<sup>4</sup>

Program pemberian *reward* kepada pemustaka sangatlah penting, karena dengan adanya pemberian *reward* kemungkinan bisa meningkatkan kemajuan minat kunjung pemustaka ke perpustakaan tersebut. Setiap orang tentunya mempunyai keinginan, terlepas keinginan berdasarkan kebutuhan atau hanya keinginan semata, sehingga dengan pemberian *reward* akan menjadi lebih meningkatkan minat kunjung pemustakanya, dan perpustakaan juga akan lebih maju jika pengunjung semakin bertambah. Dengan adanya *reward*, maka perpustakaan akan lebih maju dan berkembang, dan juga untuk menarik perhatian pengunjung, agar pengunjung mau mengunjungi perpustakaan tersebut, karena mereka sudah tahu bahwa di perpustakaan itu

---

<sup>4</sup>Amir Daien dalam Susi Adriani, *Skripsi Penerapan Reward Sebagai Upaya...*, hal.14-15.

tersedia *reward*. sehingga *reward* kemungkinan bisa meningkatkan minat kunjung pemustaka ke perpustakaan.<sup>5</sup>

Menurut Darmono dalam skripsi Anwar Antanipal, minat kunjung merupakan kecendrungan jiwa yang mendorong seseorang mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan, minat kunjung ditunjukkan dengan keinginan yang kuat untuk datang dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan terutama membaca koleksi perpustakaan, minat kunjung sangat erat kaitannya dengan minat baca dan keterampilan membaca.<sup>6</sup>

Minat kunjung berarti suatu keinginan atau kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu tempat.<sup>7</sup> minat kunjung merupakan suatu keinginan atau kemauan yang dimiliki oleh pengguna untuk datang ke perpustakaan guna mencari informasi yang dibutuhkan melalui pemanfaatan koleksi dan fasilitas-fasilitas yang telah disediakan perpustakaan.

Ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang untuk mengunjungi perpustakaan, faktor pertama adalah Faktor *Internal* atau faktor yang timbul dari diri seseorang terhadap objek atau sesuatu hal. Misalnya: rasa ingin tau yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi, keadaan lingkungan fisik yang memadai, artinya ketersediaannya bahan bacaan yang menarik, berkualitas dan beragam, keadaan lingkungan sosial yang lebih

---

<sup>5</sup> Mardhiah, *Pengaruh Reward Perpustakaan...*, hal. 2

<sup>6</sup> Darmono dalam Anwar Antanipal. "*Promosi Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Di Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Barru*" (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2014), di akses melalui [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5590/1/ANWAR%20RANTANIPAL\\_opt.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5590/1/ANWAR%20RANTANIPAL_opt.pdf) Kamis 03 Oktober 2019 jam 14:30.

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan Nasional, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal.1045.

kondusif, maksudnya ada iklim yang selalu dimanfaatkan dalam waktu tertentu untuk membaca, rasa haus informasi, rasa ingin tau, terutama informasi yang aktual.<sup>8</sup> Sedangkan 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, lokasi perpustakaan.<sup>9</sup>

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 di kunjungi dan banyak pengguna yang datang pada perpustakaan maka sebaiknya perpustakaan menyediakan layanan, fasilitas, koleksi, dan juga tersedianya *reward* yang memadai dan selalu secara maksimal.<sup>10</sup>

Salah satu perpustakaan sekolah yang menerapkan pemberian *reward* adalah perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh. Selama ini *reward* telah diberikan selama 5 tahun, yaitu mulai sejak tahun 2014 hingga sekarang. Bentuk *reward* yang diberikan pustakawan kepada pemustaka yang sering mengunjungi dan memanfaatkan koleksi di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh: yaitu berupa

---

<sup>8</sup> Nuzulul Quriani. “Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT.Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh” (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), hal.3-4

<sup>9</sup> Nuzulul Quraini, *Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet..*, hal. 3-4

<sup>10</sup>Devy Fransisca, “Motivasi Kunjungan Pada Perpustakaan Umum, <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jurnal%20Devy%20Fransisca.pdf>,”(diakses Pada Tanggal 9 Juni 2019 )

sertifikat, alat tulis, dan untuk dua bacanya diberikan tas ataupun uang sebesar Rp.150.000, cara pemberian *reward* kepada pengguna dengan melihat daftar terbanyak pengunjung yang sering datang ke perpustakaan, dilihat dari peminjaman dan statistik pengunjung perpustakaan, apakah dia mau mencari informasi, membaca buku, meminjam buku atau karena hanya memanfaatkan wifi saja ke perpustakaan. Pustakawan perpustakaan MTsN 4 mengatakan, bahwa sejak ada pemberian *reward* minat kunjung anak-anak meningkat.<sup>11</sup> Dan berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan selama dua minggu, dan wawancara dengan beberapa siswa, bahwa pemberian *reward* tidak berpengaruh sama sekali terhadap minat kunjung mereka. Oleh karena itu, saya tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di MTsN 4 Banda Aceh.

Berdasarkan yang peneliti lihat, minat kunjung mereka tergolong kurang, tidak sesuai dengan apa yang dikatakan pustakawannya. Pada jam istirahat tidak semua siswa mengunjungi perpustakaan, mereka lebih memilih bermain daripada mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan. Mereka hanya mau mengunjungi perpustakaan pada waktu yang telah di tentukan oleh guru bidang studinya. Selain daripada itu mereka jarang mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan tersebut. Dengan demikian, penulis tertarik ingin mengkaji masalah penelitian dengan judul penelitian. **“Pengaruh Pemberian**

---

<sup>11</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Yasrati, Kepala Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh, pada 15 Februari 2019.

## **Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh?

### **C. Tujuan Masalah**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan, serta memberikan sumbangan pengetahuan bagi pengembangan perpustakaan saat ini.

## 2. Secara praktis

Diharapkan dapat memberikan informasi, guna untuk di jadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pemustaka dan tenaga pengelola perpustakaan pada umumnya, dan khususnya pemustaka dan tenaga pengelola perpustakaan tersebut.

### E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam tulisan ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah berikut ini:

#### 1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu, orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>12</sup> Menurut Budimansyah Dasim, pengaruh merupakan hubungan antara yang satu dengan yang lainnya atau menghubungkan-hubungkan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya.<sup>13</sup>

Adapun pengaruh yang penulis maksud disini adalah suatu kekuatan yang berasal dari suatu sumber, dapat berupa orang atau suatu benda sehingga dapat membuat sesuatu yang dipengaruhi dapat berubah sesuai keinginan yang mempengaruhi.

---

<sup>12</sup> Evida Rosliya. "Pengaruh Penerapan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Plagiat Tesis Oleh Mahasiswa Magister Pascasarjana UIN Ar-Raniry (Studi Kasus Di Perpustakaan Pascasarjana UIN Ar –Raniry Banda Aceh)" Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2016. Hal. 9.

<sup>13</sup>Budimansyah Dasim, "Model Pembelajaran dan Penilaian", (Bandung: PT. Genesindo, 2002), hal. 35.

## 2. Pemberian *reward*

*Reward* berasal dari bahasa Inggris yang berarti: pamrih, mengganjar, ganjaran, membalasi, ganjar.<sup>14</sup> Menurut Winardi, *reward* atau hadiah merupakan imbalan dan penghargaan atas suatu dan menguntungkan bagi perusahaan.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto *reward* merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki.<sup>16</sup>

Dengan adanya beberapa pendapat para ahli di atas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa pemberian *reward* merupakan sebuah bentuk pengakuan kepada suatu prestasi tertentu, yang diberikan dalam bentuk material dan non material yang diberikan oleh pihak organisasi atau lembaga kepada individu atau kelompok pengguna. Agar mereka dapat tertarik dan sering mengunjungi perpustakaan tersebut.

## 3. Minat kunjung

Minat sering pula disebut interest. Minat bisa dikelompokkan sebagai sifat atau sikap (*traits or attitude*) yang memiliki kecenderungan-kecenderungan atau tendensi tertentu. Minat dapat mempresentasikan tindakan-tindakan (*represent motives*). Minat tidak dapat dikelompokkan sebagai pembawaan tetapi sifatnya bisa diusahakan, dipelajari dan dikembangkan.<sup>17</sup>

<sup>14</sup> John M. Echols, "*Kamus Inggris Indonesia*", (Jakarta: PT Gramedia, 1976), hal. 485.

<sup>15</sup> Winardi, "*Kepemimpinan dalam Manajemen*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 25.

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, "*Manajemen Pengajaran*", (Jakarta: PT. Rineka Karya, 1993), hal. 160.

<sup>17</sup> Ibrahim Bafadal, "*Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hal. 191.

Sedangkan kunjung berarti datang atau pergi untuk menjenguk, datang atau pergi untuk menengok seseorang, datang atau pergi untuk menjumpai seseorang.<sup>18</sup>

Menurut Darmono dalam skripsi Anwar Antanipal, minat kunjung merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan, minat kunjung ditunjukkan dengan keinginan yang kuat untuk datang dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan terutama membaca koleksi perpustakaan, minat kunjung sangat erat kaitannya dengan minat baca dan keterampilan membaca.<sup>19</sup>

Dalam penelitian ini yang di maksud minat kunjungan berarti suatu keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi, karena tertarik untuk datang mengunjungi perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

---

<sup>18</sup>Putut Suharso dan Yutika Setyowulandari, "Setrategi Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Minat Kunjung Mahasiswa Di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang," diakses melalui <http://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/1130>, hal. 18. Pada 9 mei 2019.

<sup>19</sup>Darmono dalam Anwar Antanipal. "*Promosi Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Di Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Barru*" (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar,2014), di akses melalui [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5590/1/ANWAR%20RANTANIPAL\\_opt.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/5590/1/ANWAR%20RANTANIPAL_opt.pdf) Kamis 03 Oktober 2019 jam 14:30.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

#### A. Kajian Pustaka

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

Pertama, penelitian berjudul *Maksimalisasi Program Reward/ penghargaan di Perpustakaan dalam Rangka Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV MI Ma'arif Giriloyo Bantul*, diajukan oleh Renni Ratnawati pada tahun 2014. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkan program *reward* di perpustakaan minat belajar para siswa masih rendah dan setelah diterapkan meningkat dan perpustakaan maksimalisasikan program *reward* dengan *display* buku, menjalin kerjasama dengan perpustakaan keliling, melakukan promosi dan pameran buku baru.<sup>20</sup>

Metode penelitian yang dilakukan oleh Renni Ratnawati dan metode penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Namun penelitian ini dengan penelitian Renni Ratnawati

---

<sup>20</sup>Renni Ratnawati. "*Maksimalisasi Program Reward di Perpustakaan dalam Rangka Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV MI Ma'arif Giriloyo Bantul*" (Skripsi Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga, 2014), diakses pada 5 September 2020 melalui <http://digilib.uin-suka.ac.id/13585/2/BAB%20I%2C%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

mempunyai perbedaan pada fokus penelitiannya, penelitian Renni Ratnawati untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV sebelum diterapkan program *reward* dan memaksimalkan program *reward* di Perpustakaan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

Kedua, penelitian berjudul Analisis Penerapan *Reward* dan Punishment dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di KSPPS BMT RAMADANA Salatiga, diajukan oleh Muhammad Yasir Musa pada tahun 2017. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *reward* dan punishment dalam meningkatkan kinerja karyawan di KSPPS BMT RAMADANA Salatiga. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa KSPPS BMT RAMADANA Salatiga telah menerapkan sistem *reward* dan punishment pada karyawan. Penerapan *reward* di KSPPS BMT RAMADANA berupa *reward* ekstrinsik seperti gaji, tunjangan, bonus, pelatihan, promosi dan menumbuhkan *reward* intrinsik pada karyawan seperti rasa bangga atas penyelesaian kerja, pencapaian target dan otonomi. Sedangkan punishment yang di terapkan di KSPPS BMT RAMADANA berupa hukuman ringan berupa teguran lisan maupun tertulis, hukuman sedang berupa tidak mendapatkan bonus, surat peringatan, sedangkan hukuman berat berupa tidak di perpanjang kontrak dan PHK. Dengan adanya

penerapan *reward* dan *punishment* tersebut dapat meningkatkan kinerja karyawan di KSPPS BMT RAMADANA.<sup>21</sup>

Metode penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yasir Musa dan metode penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Namun penelitian ini dengan penelitian Muhammad Yasir Musa mempunyai perbedaan pada fokus penelitiannya, penelitian Muhammad Yasir Musa untuk mengetahui peningkatan kinerja karyawan sebelum diterapkan *reward* dan *punishment* di KSPPS BMT RAMADANA dalam rangka meningkatkan kinerja karyawan. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

Ketiga, penelitian berjudul Pengaruh *Reward* Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, diajukan oleh Mardhiah pada tahun 2017. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* perpustakaan terhadap pemanfaatan koleksi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kunjungan dan tingkat pemanfaatan koleksi yang semakin meningkat setelah di adakan program pemberian *reward*/penghargaan dibandingkan dengan

---

<sup>21</sup>Muhammad Yasir Musa. "*Analisis Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Di KSPPS BMT RAMADANA Salatiga*", (Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam IAIN Salatiga, 2017), diakses pada 28 Oktober 2019 melalui <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/2842/1/Susunan%20TA%20MUHAMAD%20YASIR%20MUSA.pdf>

sebelum di adakan program *reward*/penghargaan di perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.<sup>22</sup>

Metode penelitian yang dilakukan oleh Mardhiah dan metode penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Namun penelitian ini dengan penelitian Mardhiah mempunyai perbedaan pada fokus penelitiannya, penelitian Mardhiah untuk mengetahui tingkat pemanfaatan koleksi oleh pengguna sebelum diterapkan program *reward* di perpustakaan dalam rangka meningkatkan pemanfaatan koleksi. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah semua membahas masalah *reward*, tetapi mempunyai perbedaan pada fokus penelitiannya, pertama penelitian yang dilakukan oleh Renni Ratnawati pada tahun 2014 fokus penelitiannya untuk mengetahui minat belajar bahasa indonesia kelas IV, metode penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yasir Musa pada tahun 2017 fokus penelitiannya untuk mengetahui penerapan *reward* dan punishment dalam meningkatkan kinerja karyawan, metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Mardhiah pada tahun 2017 fokus penelitiannya untuk mengetahui tingkat

---

<sup>22</sup>Mardhiah."Pengaruh Reward Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Koleksi Di Perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh" (Skripsi Fakultas Ada dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017)

pemanfaatan koleksi, metode penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif.

Perbedaan antara penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah bidang yang diteliti. Renni Ratnawati melakukan penelitian mengenai maksimalisasi program *reward*/penghargaan di perpustakaan dalam rangka meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Ma'arif Giriloyo Bantul, selain itu Muhammad Yasir Musa melakukan penelitian mengenai analisis penerapan *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan kinerja karyawan di KSPPS BMT RAMADANA Salatiga, sedangkan mardhiah melakukan penelitian mengenai *reward* perpustakaan terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan STKIP Bina bangsa getsempena banda aceh, sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh. Sedangkan persamaan antara penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah mengenai pemberian *reward* perpustakaan.

## B. Reward

### 1. Pengertian Reward

Memang terkadang tidak dapat dipungkiri bahwa pemberian *reward* sangat penting diadakan di perpustakaan, karena program pemberian *reward* bisa dijadikan alat untuk memotivasi dan menarik perhatian pengguna untuk datang ke perpustakaan. Dan di bawah ini akan dijelaskan beberapa pengertian *reward* menurut para ahli.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia padanan kata *reward* semakna dengan hadiah, yang berarti pemberian kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Agung Dwi Nugroho *reward/* penghargaan adalah apresiasi berupa materi ataupun ucapan yang diberikan atas keberhasilan ataupun prestasi yang telah dicapai dan menguntungkan bagi perpustakaan.<sup>24</sup>

*Reward* merupakan imbalan yang diberikan oleh perpustakaan terhadap penggunanya atas pekerjaan yang telah dilakukannya, baik penghargaan yang bersifat intrinsik ataupun ekstrinsik.<sup>25</sup> *Reward* merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Sedangkan

<sup>23</sup>Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2014), hal. 472.

<sup>24</sup>Agung Dwi Nugroho, "Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan PT Business Training And Empowering Management Surabaya" jurnal online diakses melalui [https://www.researchgate.net/publication/323002008\\_Pengaruh\\_Reward\\_dan\\_Punishment\\_terhadap\\_Kinerja\\_Karyawan\\_PT\\_Business\\_Training\\_and\\_Empowering\\_Management\\_Surabaya](https://www.researchgate.net/publication/323002008_Pengaruh_Reward_dan_Punishment_terhadap_Kinerja_Karyawan_PT_Business_Training_and_Empowering_Management_Surabaya) hal. 7. minggu 06 September 2020 pukul 22:40.

<sup>25</sup>Aldila Saga Prabu, "Pengaruh Penghargaan dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Divisi Penjualan PT. United Motors Center Suzuki Ahmad Yani, Surabaya)" jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan No. 2 Volume 5, 2016 . Hal. 105. Jurnal online diakses melalui <https://core.ac.uk/download/pdf/296518354.pdf>, (Rabu 09 September 2020 pukul 23:20)

menurut Suharsimi Arikunto, *reward* merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki.<sup>26</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *reward* adalah pemberian imbalan, penghargaan, atau upah sebagai bentuk pengakuan kepada suatu prestasi tertentu, yang dilakukan oleh perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh kepada pengguna perpustakaan yang sering mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan.

## 2. Jenis-Jenis Reward

Menurut para ahli jenis-jenis *reward* di perpustakaan, ada beberapa pendapat yaitu diantaranya adalah sebagai berikut: Adapun jenis-jenis *reward* menurut Byars dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) *Intrinsic Reward* yang 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.
- 2) *Extrinsic Reward* Adalah *reward* yang dikontrol dan didistribusikan secara langsung oleh organisasi dan merupakan *reward* yang berwujud. Misalnya kompensasi.<sup>27</sup>

Menurut Mahsun pada dasarnya ada dua tipe *reward*:

---

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Karya, 2014), hal. 162.

<sup>27</sup> Ibid

- 1) *Social Reward* yaitu, pujian dan pengakuan diri dari dalam dan luar organisasi yang merupakan faktor *extrinsic reward* yang diperoleh dari lingkungannya, seperti financial materi dan piagam penghargaan.
- 2) *Psychic Reward* yaitu, datang dari *self esteem* (berkaitan dengan harga diri) *selfsatisfacion* (kepuasan diri) dan kebanggaan atas hasil yang dicapai, *psychic reward* adalah *intrinsic reward* yang datang dari dalam diri seseorang, seperti pujian, sanjungan dan ucapan selamat yang dirasakan pengguna sebagai bentuk pengakuan terhadap dirinya dan mendatangkan kepuasan bagi dirinya sendiri.<sup>28</sup>

Sedangkan menurut Simamora dan Satria Guna Wibowo jenis-jenis penghargaan dikelompokkan menjadi:

- 1) Penghargaan intrinsik, berupa rasa puas diri yang diperoleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan telah mencapai sasaran tertentu. Untuk meningkatkan penghargaan intrinsik manajemen perpustakaan dapat menggunakan berbagai tehnik 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.
- 2) Penghargaan Extrinsik, penghargaan ekstrinsik 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 atau upah kepada pengguna yang rajin berkunjung ke perpustakaan. dan berbagai bonus lain yang didasarkan atas kerja keras yang ingin diraihinya. Penghargaan tidak langsung adalah berupa dukungan, pujian, nilai atau persetujuan dari pihak perpustakaan kepada penggunanya. Penghargaan non moneter dapat berupa sesuatu yang secara ekstra diberikan oleh perpustakaan kepada penggunanya, seperti ruangan yang nyaman, memiliki lokasi yang luas, dan fasilitas

---

<sup>28</sup> Ibid

lengkap, serta tersedianya koleksi yang dibutuhkan para pengguna yang datang ke perpustakaan tersebut.<sup>29</sup>

Adapun penjelasan dari pendapat Byar, di atas, bahwa *reward* dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *reward* ekstrinsik dan *reward* intrinsik. *Intrinsic Reward* yang merupakan penghargaan yang bersifat internal atau dirasakan secara individu. misalnya perasaan puas terhadap hasil kerja kerasnya. Sedangkan *Extrinsic Reward* Adalah *reward* yang dikontrol dan didistribusikan secara langsung oleh organisasi dan merupakan *reward* yang berwujud. Misalnya kompensasi. Pemberian *reward* ini akan menghasilkan perasaan senang pada diri pemustaka sehingga pemustaka menjadi lebih bersemangat untuk belajar di perpustakaan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pemberian *reward* 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.

### **3. Tujuan Pemberian Reward**

Secara luas sistem *reward* diciptakan untuk menarik, menahan dan memotivasi seseorang, baik pengguna maupun karyawan. Namun tujuan

---

<sup>29</sup>Simamora dan Satria Guna Wibowo, *Pengaruh Total Quality Management, Sistem Pengukuran Kinerja, Sistem Penghargaan, Komitmen Organisasi dan Motivasi Terhadap Kinerja Manajerial Pada PT.Waskita Karya Pekabaru* (skripsi thesis UIN Sultan Syarif Kasim Riau, ,2018), hal. 19. diakses pada 09 September 2020 melalui [http://repository.uin-suska.ac.id/14283/7/7.%20BAB%20II\\_2018435AKN.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/14283/7/7.%20BAB%20II_2018435AKN.pdf) pukul 0:51 WIB.

yang lebih penting didalamnya adalah keadilan atas persamaan yang bisa dicapai dengan setidaknya tiga dimensi berikut:

- a. Kesamaan Internal: berdasarkan harga diri apa yang diberikan pengguna/karyawan bagi perusahaan/ instansi.
- b. Kesamaan Eksternal: disesuaikan dengan pembayaran rata-rata perusahaan atau instansi.
- c. Kesamaan Individual: pembayaran yang adil sesama individu yang melakukan pekerjaan yang sama atau serupa.<sup>30</sup>

Sedangkan menurut Lutfatul Liatifah Eka Putri dan Slamet Subekti bahwa tujuan pemberian *reward* adalah untuk meningkatkan perhatian, membangkitkan dan mempertahankan motivasi, mengarahkan kepada cara berfikir yang baik, mengembangkan atau mengatur diri sendiri agar menjadi lebih baik, dan sebagai bahan acuan dalam melakukan sesuatu atau kegiatan untuk mendapatkan prestasi atau kepuasan tersendiri.<sup>31</sup>

Adapun tujuan perpustakaan mengadakan pemberian *reward* di perpustakaan yaitu: 1) Untuk memunculkan motivasi atau rangsangan dari dalam diri pemustaka, untuk melakukan suatu kegiatan yang lebih baik tersebut, agar mendapat *reward* atau penghargaan 2) pemberian *reward* atau penghargaan menjadi cara yang baik untuk menarik dan memotivasi seseorang untuk datang dan memanfaatkan layanan, serta koleksi yang ada di perpustakaan, 3) pemberian *reward* menjadikan acuan untuk pemustaka

---

<sup>30</sup>Allrise Molee dalam Prasetyanti. *Teori Reward*.

[http://www.academia.edu/10385700/TEORI\\_REWARD](http://www.academia.edu/10385700/TEORI_REWARD). Akses pada 28 Oktober 2019.

<sup>31</sup>Lutfatul Liatifah Eka Putri dan Slamet Subekti, Pengaruh Pemberian Reward Pada Pola Pembinaan Minat Baca Pemakai di Taman Baca Masyarakat Lentera Hati Desa Sukomangli Kecamatan Reban Kabupaten Batang, diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/23021/21091>, hal.5. Pada 18 November 2019.

agar lebih giat lagi datang ke perpustakaan, mereka akan terdorong untuk melakukan terus karena adanya kebutuhan yang ada pada dirinya untuk dipenuhi. 4) Semakin pemustaka sering datang ke perpustakaan dengan memanfaatkan koleksi dan bahan bacaan yang ada, maka minat baca pemustaka semakin meningkat.<sup>32</sup>

Penjelasan beberapa pendapat di atas, bahwa tujuan pemberian *reward* sangat penting untuk perkembangan perpustakaan, guna untuk meningkatkan pemustaka dalam memanfaatkan koleksi perpustakaan, baik secara perorangan maupun kelompok. *Reward* di berikan kepada pemustaka yang sering memanfaatkan perpustakaan dan mengunjungi perpustakaan. *Reward* diberikan pada seseorang dengan dilihat agar orang tersebut mau mengunjungi dan memanfaatkan koleksi perpustakaan dengan lebih giat dan lebih sering memanfaatkan koleksi perpustakaan dan mengunjungi perpustakaan sebagai seorang pemustaka. *Reward* diberikan sebagai salah satu bentuk untuk memotivasi pemustaka datang ke perpustakaan, yang digunakan untuk meraih hasil prestasi atau penghargaan yang diberikan pihak perpustakaan kepada pemustaka yang terpilih sebagai pemustaka terbaik di perpustakaan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan pemberian *reward* adalah untuk menarik perhatian, menahan dan memotivasi seseorang, baik pengguna maupun pustakawan. Guna untuk

---

<sup>32</sup> Lutfatul Liatifah Eka Putri dan Slamet Subekti, *Pengaruh Pemberian Reward Pada Pola Pembinaan Minat Baca Pemakai di Taman Baca Masyarakat Lentera Hati Desa Sukomangli Kecamatan Reban Kabupaten Batang*, diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/23021/21091>, hal.5-6. Pada 18 November 2019.

mengarahkan kepada cara berfikir yang baik, dan sebagai bahan acuan dalam melakukan sesuatu atau kegiatan untuk mendapatkan prestasi yang diinginkan pemustaka.

### C. Minat Kunjung

#### 1. Pengertian Minat Kunjung

Minat adalah suatu keinginan atau kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu bahan bacaan atau koleksi perpustakaan yang diminati oleh seseorang atau sekelompok orang.<sup>33</sup> Menurut kamus kepustakawanan Indonesia kunjungan perpustakaan sebagai suatu kegiatan memasuki perpustakaan untuk melakukan akses informasi maupun kegiatan lain di perpustakaan yang tercatat secara manual dan elektronik.<sup>34</sup> Minat mempunyai arti sikap jiwa seseorang termasuk tiga fungsi jiwanya, yaitu kognitif (pengenalan), emosi (perasaan) dan konasi (kekuatan) yang tertuju pada suatu dan dalam hal ini emosi adalah yang terkuat. Minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan jika mereka bebas memilih dan merasa tertarik pada bidang tertentu.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Sutarno, NS. *“Perpustakaan dan Masyarakat”*, (Jakarta: CV Sagung Seto, 2015), hal. 107-108.

<sup>34</sup> Lasa Hs, *“Kamus Kepustakawanan Indonesia”*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2015), hal. 83.

<sup>35</sup> Eka Fitriyani, Hengky Pramusinto, *“Pengaruh Fasilitas Perpustakaan, Kualitas Pelayanan, dan Kinerja Pustakawan Terhadap Minat Berkunjung Masyarakat,”* (Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, Indonesia, 2018), hal. 78. Jurnal online diakses melalui [https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/download/28277/12384/kamis,10 September 2020 pukul 2:40 WIB](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/download/28277/12384/kamis,10%20September%202020%20pukul%202:40%20WIB).

Kunjung adalah kata sifat yang berarti datang atau hadir. Mendatangi adalah hadir melihat dan memanfaatkan apa yang dilihat dan sebagainya. Setiap pengguna perpustakaan pasti memiliki frekuensi kunjungan yang berbeda-beda dalam memanfaatkan koleksi maupun layanan yang ada pada perpustakaan.<sup>36</sup>

Minat kunjung merupakan kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan. Minat kunjung ditunjukkan dengan keinginan yang kuat untuk datang dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan dengan minat baca dan keterampilan membaca.<sup>37</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat kunjung pengguna adalah suatu kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang untuk mendatangi perpustakaan karena adanya sesuatu yang membuat mereka merasa senang, dan dapat memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkannya.

## **2. Tujuan Berkunjung ke Perpustakaan**

Adapun tujuan berkunjung ke perpustakaan secara umum adalah keinginan melihat atau mengunjungi sesuatu yang menarik, namun pada kenyataannya tujuan kunjung ke perpustakaan adalah sebagai berikut.<sup>38</sup>

Kunjungan untuk tujuan kesenangan, dalam artian masyarakat atau pengguna datang untuk mengunjungi perpustakaan dengan memanfaatkan

---

<sup>36</sup>Ibid

<sup>37</sup>Ibid

<sup>38</sup> Darmono dalam Nuzulul Quriani. *“Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT.Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh”* (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), hal.19.

koleksi perpustakaan yang disenangi seperti: membaca surat kabar, novel, komik dan lain-lain.

Kunjungan untuk memperoleh sesuatu yang baru (ilmu pengetahuan), yaitu dengan adanya informasi yang baru, maka keinginan berkunjung pemustaka ke perpustakaan semakin bertambah, karena informasi yang tersedia di perpustakaan sesuai dengan kebutuhan pemustaka tersebut.

Kunjungan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Dalam artian seseorang datang ke perpustakaan untuk memanfaatkan fasilitas, dan membaca buku koleksi yang ada serta wifi yang tersedia di perpustakaan untuk menyelesaikan tugas akademiknya.

Di dalam perpustakaan, tujuan kunjungan pemustaka adalah kegiatan atau perbuatan berkunjung pemustaka terhadap sebuah perpustakaan. Adapun tujuan pemustaka berkunjung ke perpustakaan yaitu:

- 1) pemustaka mengunjungi perpustakaan karena ingin memanfaatkan koleksi dan layanan yang tersedia di perpustakaan.
- 2) pemustaka akan sering ke perpustakaan, jika perpustakaan mampu memberikan informasi yang relevan kepada pemustaka.
- 3) agar dapat dimanfaatkan dan dikunjungi dengan baik perpustakaan haruslah melengkapi layanan dan koleksi di perpustakaan.

- 4) tujuan pemustaka berkunjung ke perpustakaan dengan menggunakan koleksi bahan pustaka dan layanan perpustakaan.<sup>39</sup>

Menurut Sutarno NS mengatakan, tujuan pemustaka berkunjung ke perpustakaan “untuk dapat mengikuti kejadian dan perkembangan dunia terakhir, melalui berbagai sumber bacaan muktahir. Secara tidak langsung mendapatkan pengajaran dan pendidikan. Serta mencari rujukan dalam menyelesaikan tugas, menulis, meneliti, dan sebagainya”.<sup>40</sup>

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kunjungan perpustakaan adalah sesuatu kesenangan pengguna atau siswa yang memanfaatkan perpustakaan, baik itu dalam memperoleh informasi baru atau penyelesaian tugas.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Kunjung**

Perpustakaan akan dikunjungi oleh pemustaka disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung secara umum<sup>41</sup> ialah sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Ida Mariani Pasaribu dan Abdul Hafiz Harahap, *Layanan Pemustaka Terhadap Tingkat Kunjungan Pada Perpustakaan Universitas Tjut Dhién Medan*, <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/jnli/article/download/272/278/pdf>, (diakses Pada Tanggal 18 November 2019), hal.31.

<sup>40</sup>Sutarno NS, “*Perpustakaan Dan Masyarakat*”, (Jakarta: Sagug Seto, 2015), hal. 35.

<sup>41</sup>Mudjito dalam Nuzulul Quriani. “*Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT.Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*” (Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), hal.20.

Menurut Mudjito dalam skripsi Nuzulul Quriani, Faktor Internal yang mempengaruhi minat pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan ialah:

- a. Rasa ingin tau yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi
- b. Keadaan lingkungan fisik yang memadai, dalam artian tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas dan beragam.
- c. Keadaan lingkungan sosial yang kondusif, maksudnya ada iklim yang selalu dimanfaatkan dalam waktu tertentu untuk membaca.
- d. Rasa haus informasi, rasa ingin tahu, terutama informasi yang aktual.<sup>42</sup>

Menurut Crow dalam skripsi Ardyansyah Jani, faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung pengguna dikelompokkan menjadi:

- a. 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.
- b. Faktor internal, atau faktor yang timbul dari diri seseorang terhadap objek atau sesuatu hal. Misalnya keinginan seseorang untuk datang ke perpustakaan atas dasar keinginan, kesadaran, dan kebutuhan dari dalam dirinya tersendiri.
- c. Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap perpustakaan misalnya pelayanan yang baik, ramah, cepat serta

---

<sup>42</sup> Ibid

tepat, dari pustakawan akan mempengaruhi sikap, perasaan, dan emosi dari pengguna, sehingga menimbulkan rasa ketertarikan untuk mengunjungi perpustakaan.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Fadhilah Muliani, ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat berkunjung pengguna di perpustakaan, yaitu: Rasa nyaman maksudnya dengan tersedianya ruangan yang sejuk dan fasilitas yang lengkap, hal inilah yang akan membuat pemustaka betah di perpustakaan. juga tersedia koleksi dan informasi yang di butuhkan pemustaka. Keadaan lingkungan fisik yang memadai, dalam artian tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas dan beragam. Keadaan lingkungan sosial yang kondusif, maksudnya ada iklim yang selalu dimanfaatkan dalam waktu tertentu untuk membaca. Layanan terakses secara online maksudnya, semua layanan mulai dari proses peminjaman, pengembalian dan yang lainnya serta informasi tersedia secara online.<sup>44</sup>

Berdasarkan paparan di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan, baik faktor yang timbul dari diri sendiri pemustaka maupun faktor dari eksternal yang dipengaruhi oleh kondisi perpustakaan itu sendiri.

---

<sup>43</sup> Crow dalam P Ardyansyah Jani, "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat", (*Skripsi*). Diakses tanggal 26 Agustus 2019 melalui <http://eprints.uny.ac.id/9917/2/BAB%20%20-%2006208244053.pdf>.

<sup>44</sup> Fadhilah Muliani dalam Mukhlis, *Pengaruh Ketersediaan Koleksi Fiksi Terhadap Minat Kunjung Pengguna Di Ruang Remaja Badan Arsip Dan Perpustakaan Aceh*, (skripsi fakultas adab dan humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), hal.24.

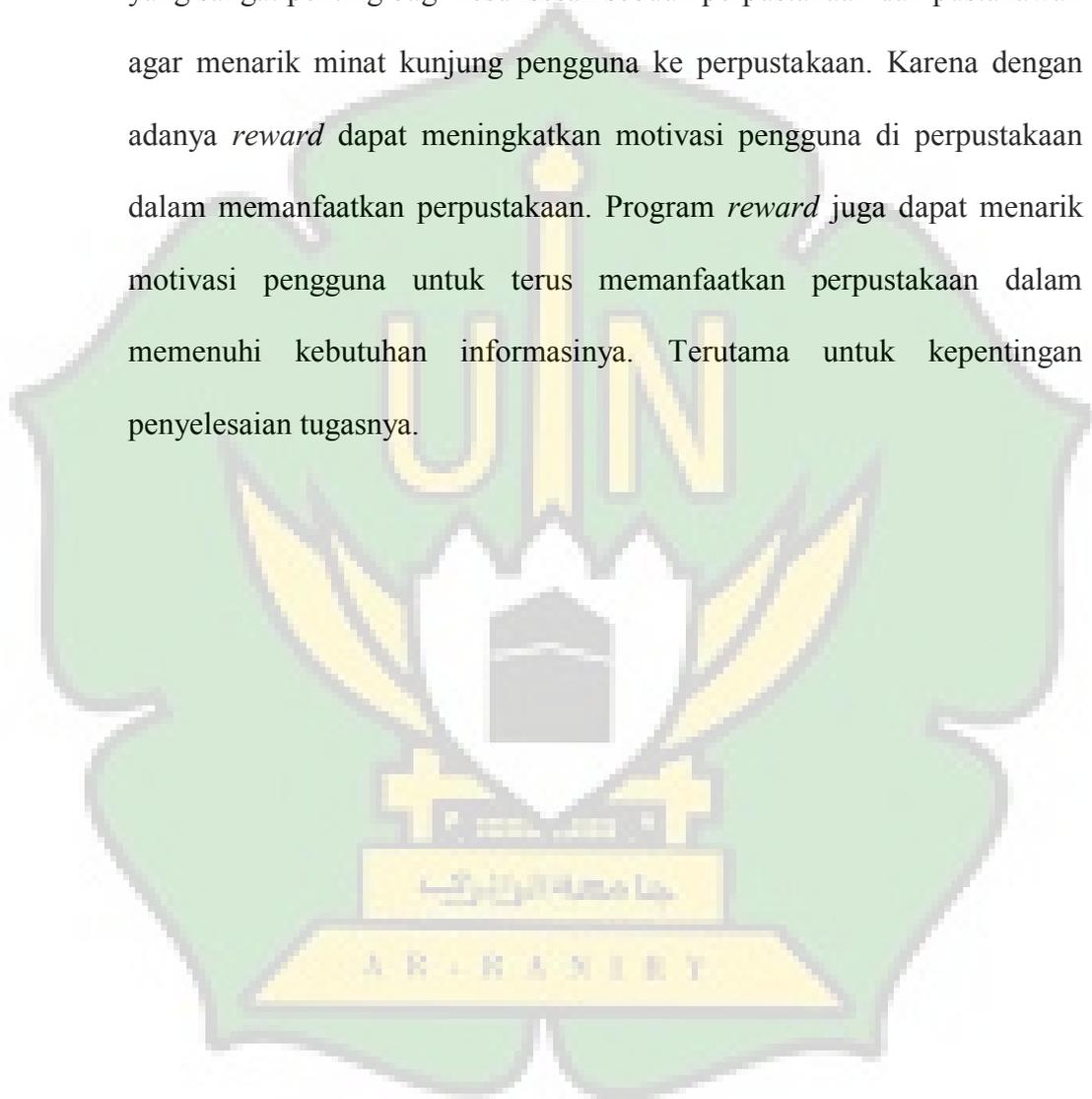
#### **D. Hubungan Reward dengan Minat Kunjung**

*Reward* sangat penting diadakan di perpustakaan, karena *reward* dapat menarik motivasi minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan. Oleh karena itu, dengan adanya *reward* maka minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan semakin bertambah dan meningkat. *Reward* juga dapat membuat pengguna/siswa yang awalnya jarang ke perpustakaan menjadi rutin berkunjung dan yang sudah sering berkunjung menjadi lebih bersemangat untuk datang ke perpustakaan dengan diberikannya *reward* oleh pustakawan. Maka hubungan *reward* sangat berkaitan erat dengan minat kunjung dalam meningkatkan motivasi pengguna/siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.

Dengan diadakannya program *reward* oleh seorang pustakawan agar menarik minat kunjung pengguna ke perpustakaan karena dengan adanya *reward* pengguna akan merasa lebih senang dalam perpustakaan dan kepada pustakawannya. Maka dari itu, pemberian *reward* sangat berpengaruh terhadap minat kunjung pengguna ke perpustakaan. Program *reward* yang harus dijalankan oleh seorang pustakawan agar menarik minat kunjung pengguna ke perpustakaan yaitu *reward* rutin yang diadakan setiap pembagian rapor. Perpustakaan memberikan *reward* atau hadiah kepada dua kategori yaitu peminjam terbanyak dan pengunjung tersering. Pada setiap tahunnya *reward* diserahkan langsung oleh pustakawan dan guru yang sangat mengapresiasi kegiatan yang diadakan

secara rutin setiap tahun. Hal ini untuk mendorong meningkatnya motivasi minat pinjam dan kunjungan pengguna ke perpustakaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* merupakan sarana yang sangat penting bagi kesuksesan sebuah perpustakaan dan pustakawan agar menarik minat kunjung pengguna ke perpustakaan. Karena dengan adanya *reward* dapat meningkatkan motivasi pengguna di perpustakaan dalam memanfaatkan perpustakaan. Program *reward* juga dapat menarik motivasi pengguna untuk terus memanfaatkan perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan informasinya. Terutama untuk kepentingan penyelesaian tugasnya.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menghimpun data-data naratif dengan kata-kata (bukan angka-angka, *nonnumerical*) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Metode ini merupakan salah satu bentuk penelitian formatif yang menerapkan teknik tertentu untuk memperoleh jawaban yang mendalam tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan khalayak sasaran.<sup>45</sup>

Alasan penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini dikarenakan peneliti ingin memahami suatu situasi sosial, interaksi individu dan kelompok disertai hasil jawaban yang akan diperoleh dilakukan secara mendalam oleh informan tanpa adanya batasan-batasan tertentu.

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

Penelitian ini dilakukan mulai 05 Agustus 2020 sampai dengan 10 Agustus 2020. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena keterbatasan waktu, dan dana. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh, yang beralamat di Jln. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh.

---

<sup>45</sup>William Chang, “*Metodologi Penulisan Ilmiah: Teknik Penulisan Esai, Skripsi, Tesis, & Disertasi Untuk Mahasiswa*”, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), hal.30.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam pengumpulan data primer dengan menggunakan metode deskriptif, maka perlu diambil populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan objek yang diteliti, sedangkan sampel adalah sebagai objek dari yang diteliti.<sup>46</sup> Populasi penelitian ini adalah semua siswa yang sudah terdaftar menjadi anggota perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh yaitu berjumlah 700 pengguna. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan *Purposive sampling*, yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>47</sup> Dimana dengan pertimbangan banyaknya jumlah populasi penelitian, Soeyono menyatakan bahwa metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.<sup>48</sup> Sampel diambil sebanyak 87 orang siswa yang berkunjung ke perpustakaan dengan memanfaatkan koleksi dengan adanya *reward* tanpa membatasi jenis kelamin, kelas, dan angkatan.

Selanjutnya, sampel diolah menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel.<sup>49</sup> Adapun rumus Slovin tersebut adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

<sup>46</sup>Suharsimi, Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Ed Revisi*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.108.

<sup>47</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*”, (Jakarta: Alfabeta, 2013), hal. 85.

<sup>48</sup>Soeyono, “*Meode Penelitian Kualitatif*”, (Bandung : Alfabet, 2005), hal. 96.

<sup>49</sup> Rahmat Krisyantono, “*Teknis Praktis Riset Komunikasi: Disertasi Contoh Praktis Riset Media, Public Relaiions, Advertising, Komunikasi, Organisasi Pemasaran*”, (Jakarta: Kencana:2007), hal.162.

Keterangan:

N = Ukuran populasi

n = Ukuran sampel

e = kelonggaran ketik telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang tidak ditolerir (0,1)

Berdasarkan rumus tersebut, diperoleh sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{700}{1+700(0,1)^2}$$

$$n = \frac{700}{1+700(0,01)}$$

$$n = \frac{700}{8}$$

$$n = 87,5 \text{ dibulatkan menjadi } 87$$

Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 87 dari 700 anggota perpustakaan.

#### D. Kredibilitas

Kredibilitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data atau kepercayaan terhadap data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kredibilitas adalah perihal dapat dipercaya.<sup>50</sup>Kredibilitas juga dapat diartikan sebagai suatu teknik

---

<sup>50</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada 06 September 2020. melalui <http://kbbi.web.id/kredibilitas>.

pemeriksaan yang digunakan untuk melihat derajat kepercayaan dan kebenaran proses dan hasil dalam penelitian.<sup>51</sup> Uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan cara:

1. Perpanjangan Pengamatan

Pada tahap awal peneliti memasuki lapangan, peneliti masih dianggap orang asing, masih dicurigai, sehingga informasi yang diberikan belum lengkap, tidak mendalam, dan mungkin masih banyak yang dirahasiakan. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Bila data yang diperoleh selama ini setelah dicek kembali pada sumber data asli atau sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya.

2. Meningkatkan Kecermatan/Ketekunan

Meningkatkan kecermatan/ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *“Metode Penelitian Pendidikan”*, (Bandung: Alfabeta, 2017) hal. 368.

referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh.<sup>52</sup> Dengan demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat karya ilmiah ini yang pada akhirnya semakin berkualitas.

### 3. Triangulasi

Wiliam Wiersama (1986). Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.<sup>53</sup>

### 4. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud dengan bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.

### 5. Mengadakan *Membercheck*

*Membercheck* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.<sup>54</sup>

Adapun uji kredibilitas yang dipilih peneliti ini adalah perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan triangulasi. Alasan peneliti memilih uji kredibilitas dengan cara ini yaitu dengan cara ini yaitu dengan perpanjangan pengamatan maka data yang diperoleh akan semakin akurat

---

<sup>52</sup>Ibid

<sup>53</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*”,(Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 273.

<sup>54</sup>Sugiyono, “*Memahami Penelitian Kualitatif*” ,(Bandung:Alfabeta. 2013), hal. 121-129.

karena hubungan peneliti dengan narasumber (informan) semakin terbuka dan saling percaya sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan. Selain itu, keakuratan data diperoleh juga dapat diperkuat dengan bahan referensi, yaitu peneliti melakukan pengecekan kembali data yang telah diperoleh dari informan dengan membandingkan berbagai sumber dan metode.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Wawancara**

Wawancara yaitu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat diinstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>55</sup> Jenis wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara semi terstruktur, karena penulis ingin menemukan permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Wawancara dilakukan meliputi tanya jawab langsung dengan pihak pustakawan yang ada di perpustakaan tersebut.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki

---

<sup>55</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, cet.26 (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.317.

benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>56</sup> Dokumen yang penulis teliti dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan *reward* perpustakaan, daftar minat kunjung pengguna, gambaran umum tentang perpustakaan, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan data penelitian ini.

### 3. Observasi (pengamatan)

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses menurut pendapat Sugiyono.<sup>57</sup> Observasi adalah melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan, oleh Santana.<sup>58</sup>

Teknik ini dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap objek, yaitu langsung mengamati apa yang sedang dilakukan oleh pustakawan dimana peneliti melihat bahwa perpustakaan sekolah MTsN 4 Banda Aceh menyediakan *reward* kemudian peneliti melihat bahwa minat kunjung pemustaka semakin bertambah dari yang sebelum diadakannya *reward* perpustakaan.

---

<sup>56</sup>Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.135.

<sup>57</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal.310.

<sup>58</sup>Santana K, Septiawan, “*Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2007), hal.22.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun tahapan-tahapan dalam menganalisis data, penulis menggunakan langkah-langkah untuk jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dipopulerkan oleh Miles dan Huberman yaitu:

- a. Reduksi Data (Data Reduction) yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan di lapangan.
- b. Penyajian Data (Data Display) yaitu menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Menarik Kesimpulan (Conclusion Drawing /Verification) yaitu penarikan kesimpulan dilakukan agar data-data yang telah dianalisis dan diberikan penafsiran atau interpretasi tersebut mempunyai makna untuk kemudian dapat disusun menjadi kalimat-kalimat deskriptif yang dapat dipahami

oleh orang lain serta dapat menginformasikan mengenai hasil penelitian.<sup>59</sup>



---

<sup>59</sup>Sugiyono, *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*,(Bandung: Alfabeta, 2017), hal.335-345.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Sejarah Perpustakaan Sekolah MTsN 4 Rukoh Banda Aceh**

Perpustakaan MTsN 4 Rukoh FTK Lab School adalah perpustakaan binaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Perpustakaan tersebut berdiri pada tahun 2001 pada saat sekolah MTsN 4 Rukoh dipimpin oleh Drs. Abdul Hamid.<sup>60</sup> Pada masa itu awal mula perpustakaan dikelola oleh Bapak Razali hingga tahun 2007, selanjutnya pada tahun 2008 dikelola oleh Ibu Aisyah hingga tahun 2010 dan pada tahun 2011 hingga sampai saat ini MTsN 4 Rukoh Banda Aceh dikelola oleh Ibu Yasrati. Letak perpustakaan pertama kali menyatu dengan ruang guru, karena perpustakaan belum memiliki ruang tersendiri. Hal ini menyebabkan siswa segan untuk memasuki dan memanfaatkan perpustakaan.

Pada tahun 2004, perpustakaan memiliki ruangan sendiri dengan ukuran 12 x 10 M<sup>2</sup>, sehingga perpustakaan dapat berfungsi maksimal dan dapat membuat siswa dan guru menggunakan perpustakaan secara aman dan nyaman, walaupun masih banyak kekurangan yang perlu perbaikan. Pada tahun 2008, perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh mendapat bantuan koleksi dari Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-raniry yang memang telah lama menjalin kerja sama, karena perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh juga berada di bawah naungan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-

---

<sup>60</sup> Data Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020.

raniry. Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh sekarang dikepalai oleh Ibu Yasrati S.Ag.

Pada tanggal 9 Januari 2017 pihak perpustakaan menerima instruksi dari Kepala Sekolah untuk melakukan proses pemindahan perpustakaan dari atas ke bawah yaitu di ruang musolla yang sudah dijadikan gudang untuk dikosongkan guna untuk dijadikan perpustakaan. Pada tanggal 27 Januari pihak perpustakaan memutuskan untuk pembukaan (Lauching) ruang baru dengan siswa yang mewakili perkelas, dan guru beserta karyawan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.

Kemudian pada tanggal 31 Januari 2017, MTsN 4 Rukoh Banda Aceh juga kedatangan tamu saweu sikula dari Kemenag untuk pemeriksaan Akreditasi Madrasah, dan perpustakaan mendapatkan nilai yang sempurna dan sangat memuaskan. Sistem layanan yang digunakan pada perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh adalah sisem layanan terbuka, baik untuk siswa maupun umum. Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh memiliki visi dan misi, tata tertib serta kriteria anggota perpustakaan yang tertulis.<sup>61</sup>

## **2. Visi dan Misi Perpustakaan**

Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh memiliki visi dan misi. Visinya adalah terwujudnya perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh yang membina siswa dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia berprestasi dan mandiri. Sedangkan misinya yaitu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang unggul, berdaya saing dan beretika,

---

<sup>61</sup> Sejarah Singkat dan Profil Perpustakaan MTsN 4 Rukoh FTK LAB SCHOOL UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 5 Agustus 2020.

meningkatkan kapasitas sarana dan prasarana internal perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, membina siswa untuk meningkatkan siswa gemar membaca, memberi pelayanan yang menyenangkan, dan melengkapi berbagai informasi.<sup>62</sup>

### 3. Koleksi

Tabel. 4.1 Jenis Koleksi di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.<sup>63</sup>

No	Jenis Koleksi	Jumlah EKS
1	Buku Paket	11282
2	Buku Penunjang	2136
3	Buku Fiksi	1359
4	Textbook	2552
5	Kamus/Referensi	846
6	Agama	1097
7	Buku Guru	93
8	Karya Ilmiah	20

*Sumber: Inventaris Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh*

### 4. Fasilitas Penunjang

Tabel. 4.2 Fasilitas Penunjang Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.<sup>64</sup>

No	Nama Fasilitas
1	Komputer
2	Mesin Print
3	Kipas Angin
4	Meja
5	Kursi
6	Lemari
7	Rak
8	Laci Kartu
9	Laci Katalog
10	Tempat Penitipan Sepatu
11	Tempat Penitipan Tas
12	Mading
13	Jam Dinding
14	Televisi
15	AC
16	Peta

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Inventaris Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020.

<sup>64</sup> Data Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020.

17	Globe
----	-------

*Sumber: Inventaris Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh*

## 5. Sumber Daya Manusia

Petugas perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh ada 2 orang, yaitu Ibu Yasrati, alumni D3 Ilmu Perpustakaan dan menjabat juga sebagai kepala Perpustakaan. Kemudian yang satunya lagi adalah seorang staf Perpustakaan yang merupakan alumni dari Ilmu Perpustakaan.

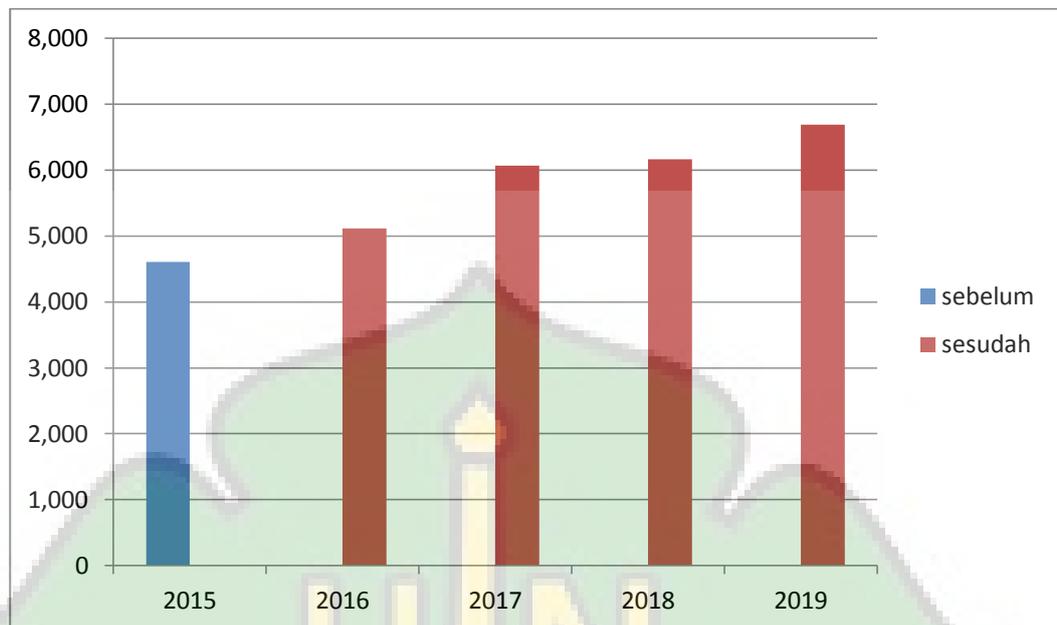
### B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, yang dilaksanakan selama 1 minggu, dimulai pada tanggal 5 sampai 10 Agustus 2020, yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu kepala Perpustakaan, Staf Perpustakaan dan Guru.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dilapangan, tingkat minat kunjung perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari data pengunjung perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh pada tahun 2015 jumlah pengunjung 4.605 pengunjung. Dari banyaknya anggota perpustakaan. Berdasarkan data di atas peneliti tuangkan dalam bentuk grafik di bawah ini.

Grafik 4. 3

Grafik Pengaruh Peningkatan Minat Kunjung Pengguna/Siswa di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh Sebelum dan Sesudah Adanya *Reward*.



*Data Statistik Pengaruh Pemberian Reward pada Siswa MTsN 4 Rukoh Banda Aceh*

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa jumlah pengunjung pada tahun 2015 (4.605), 2016 (5.119), 2017 (6.068), 2018 (6.162), 2019 (6.691). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pengunjung terendah yaitu pada tahun 2015 (4.605) dan tertinggi pada 2019 (6.691).

Berdasarkan data statistik pemberian *reward* pengunjung perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh yang ditunjukkan pada grafik di atas sebelum adanya pemberian *reward* yaitu pada tahun 2015, minat kunjungannya tergolong rendah. Sedangkan sesudah adanya *reward* yaitu pada tahun 2016, 2017, 2018, dan 2019. Minat kunjungannya semakin meningkat dengan adanya *reward*. Maka, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan mengalami pengaruh pada setiap tahunnya. Hal ini dapat dilihat pada grafik pengaruh pemberian *reward* terhadap minat kunjung pengguna/siswa MTsN 4 Rukoh Banda Aceh di atas.

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa jumlah minat kunjung pengguna perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh mengalami peningkatan dan kemajuan dari tahun 2015 sampai 2019 setelah adanya pemberian program *reward* pada siswa.

Dari data grafik rekapitulasi pengunjung di atas, terlihat bahwa sesudah diadakan *reward*, maka minat kunjung siswa semakin meningkat dari yang sebelumnya. Karena *reward* sangat berpengaruh, bahkan sangat penting bagi siswa. Dengan adanya *reward*, maka siswa tersebut akan sangat termotivasi dan menarik minat kunjung siswa untuk belajar di perpustakaan. Baik tujuannya ada yang mencari informasi, meminjam buku, membaca buku ke perpustakaan tersebut. Oleh karena itu, minat kunjung siswa semakin meningkat dan bertambah, dengan adanya *reward* di perpustakaan tersebut. Karena *reward* dapat memotivasi dan menarik minat kunjung siswa untuk mengunjungi perpustakaan tanpa adanya paksaan dari orang lain atau pun gurunya. Dengan demikian, bahwa *reward* sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengunjungi perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.

Sejak perpustakaan mendapat Akreditasi B, perpustakaan terus berupaya untuk menjadi sempurna dalam segi penyediaan koleksi, penyediaan program dan menjadi tempat kenyamanan bagi siswa yang mengunjungi perpustakaan untuk belajar. Perpustakaan juga mendapat perhatian khusus oleh dinas pendidikan untuk terus menjadi contoh yang baik bagi perpustakaan lain. Hal inilah yang membuat kebanggaan bagi perpustakaan, sehingga perpustakaan semakin maju dan berkembang. Dinas

pendidikan juga terus menerus memperhatikan dan mengawasi terhadap kesempurnaan perpustakaan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh bahwa dengan tersedianya *reward* pada perpustakaan dapat memotivasi lebih siswa untuk datang ke perpustakaan. Tujuan diadakannya program *reward*, pertama apresiasi kepada siswa. Kedua sebagai alat untuk memotivasi siswa gemar membaca. Program *reward* yang tepat untuk membangkitkan minat kunjung pengguna perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Dapat dikatakan tepat, sebagai sarana pendukung untuk mendukung program gerakan literasi sekolah yang diberikan oleh pemerintah. Pemerintah ada juga memberikan suatu wacana dimana adanya GLS (gerakan literasi sekolah). Jadi dengan adanya *reward* dapat lebih kuat menarik minat siswa kearah tersebut.<sup>65</sup>

Bentuk *reward* yang diberikan perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pertama ada *reward* rutin yaitu raja dan ratu buku. Kemudian ada *reward* penunjang yaitu berupa lomba menulis, lomba menggambar, kadang ada juga rangking satu, namun tidak rutin artinya sesuai momen. Tetapi *reward* rutin ini sudah tahunan seperti ratu dan raja buku. Program *reward* dapat dijadikan sebagai

Dari hasil wawancara dengan kepala perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh di atas dapat disimpulkan, bahwa *reward* dapat memotivasi minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan. Program *reward* dapat

---

<sup>65</sup>Hasil wawancara dengan Kepala Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020. Di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Pukul 12:11 WIB.

dijadikan sebagai sarana pendukung untuk mendukung program gerakan literasi sekolah yang diberikan oleh pemerintah. Pemerintah ada juga memberikan suatu wacana dimana adanya GLS (gerakan literasi sekolah). Jadi dengan adanya *reward* dapat lebih kuat menarik minat siswa kearah tersebut

Berdasarkan hasil wawancara dengan staf perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh bahwa tujuan kebanyakan siswa mengunjungi perpustakaan adalah untuk mencari informasi, membaca buku dan meminjam buku. Ada sebagian siswa karena pemberian *reward*, tetapi pada umumnya siswa datang ke perpustakaan karena sangat membutuhkan informasi di perpustakaan. Jadi tidak seratus persen karena pemberian *reward*, *reward* hanya sebagai motivasi saja untuk siswa dan juga sebagai faktor penunjangnya saja, karena buku yang di tangan siswa masih kurang, artinya ketika guru mengajar itu banyak bahan tambahan yang mereka perlukan ada di perpustakaan. Jadi mereka mengunjungi perpustakaan untuk mencari informasi tentang pelajarannya.<sup>66</sup>

Kemudian faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh yaitu pertama faktor dukungan dari para guru, karena para guru ketika memberikan tugas sering memberikan pernyataan untuk siswa ke perpustakaan mencari bahan tambahan. Kedua mereka lebih kepada rekreasi, karena mereka dapat meminjam buku yang selain buku pelajaran di perpustakaan, mereka juga bisa santai. Artinya

---

<sup>66</sup>Hasil wawancara dengan Staf Perpustakaan, pada tanggal 5 Agustus 2020. Di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Pukul 12:12 WIB.

perpustakaan tersebut tidak diciptakan sebagai tempat yang menyeramkan bagi mereka. Jadi bagi pustakawan ketika siswa ke perpustakaan, mereka ketawa atau apa selama mereka tidak terlalu mengganggu, pihak perpustakaan tidak pernah melarang. Jadi siswa kemari tidak tegang ceritanya, kadang-kadang mereka ambil satu buku duduk di suatu sudut menggosip selama gosip itu masih wajar, berbicara itu masih santai, tidak mengarah kemana-mana. Pustakawan tidak melarang, karena masih di batas pendidikan jadi tidak masalah.

Adapun pemberian *reward* sangat diminati oleh siswa, karena dapat memotivasi mereka untuk selalu mau mengunjungi perpustakaan untuk mencari informasi atau buku pelajaran yang mereka butuhkan. Setelah diberikan *reward*, pengguna/siswa semakin rajin berkunjung ke perpustakaan. Karena pada umumnya siswa yang rajin ke perpustakaan, akan diberikan *reward* oleh pihak perpustakaan. Oleh karena itu, minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh bertambah, karena pengguna/siswa berlomba-lomba mengunjungi perpustakaan dengan adanya *reward* dari perpustakaan tersebut. Dengan adanya pemberian *reward* sangat berpengaruh terhadap minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan, karena dengan pemberian *reward* dapat memotivasi dan menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan. Jadi dampak dari program *reward* dalam meningkatkan minat kunjung pengguna/siswa pada

perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh sangat bagus, karena dapat meningkatkan motivasi pengguna/siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.<sup>67</sup>

Kemudian dengan adanya *reward* maka minat kunjung pengguna/siswa semakin bertambah semenjak diadakan program *reward*, karena pengguna/siswa semakin berminat. Contohnya, ketika diadakan kuis sarapan pagi. Jadi pada saat jam pertama, pengguna/siswa sebelum masuk ke kelas mereka terlebih dahulu mengambil sarapan pagi, di isi kemudian baru diletakkan kembali kedalam kotak yang telah disediakan dan nantinya akan diundi oleh pustakawan siapa pemenangnya yang paling banyak. Kemudian diberi *reward*/hadiah yang siswa inginkan. Program *reward* juga sangat bermanfaat untuk pengguna/siswa, karena program ini dapat memotivasi minat kunjung siswa, misalnya dalam hal membaca. Program *reward* sangat membantu siswa ke hal positif. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya motivasi siswa baik dari segi perlombaan membaca, melukis, puisi dan cerdas cermat.

Dari hasil wawancara dengan Staf Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh di atas dapat disimpulkan, bahwa pemberian *reward* sangat memotivasi minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan, baik dalam hal mencari informasi, meminjam buku dan membaca buku di perpustakaan. Jadi, dengan adanya program *reward* ini sangat memberikan dampak positif bagi siswa. Sehingga minat kunjung perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh semakin meningkat dan bertambah.

---

<sup>67</sup>Ibid

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sekolah MTsN 4 Rukoh Banda Aceh bahwa program *reward* sangat menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan. Kemudian pihak perpustakaan berkerja sama dengan instansi sekolah dalam hal program *reward* yaitu berupa pemberian pin dan pulpen. Mereka sangat mendukung adanya program *reward*, karena program *reward* dapat memotivasi pengguna/siswa untuk mengunjungi perpustakaan, dan dapat juga membangkitkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Dengan demikian prestasi siswanya semakin meningkat dengan adanya *reward* tersebut.<sup>68</sup>

Dari hasil wawancara dengan guru sekolah MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa mereka sangat mendukung adanya program *reward*, karena *reward* dapat memotivasi minat kunjung pengguna/siswa belajar di perpustakaan. Sehingga prestasi siswanya semakin meningkat dengan adanya pemberian *reward* oleh perpustakaan.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian.**

Penelitian ini telah dilakukan di MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, dengan melakukan wawancara kepada kepala perpustakaan, guru dan staf Perpustakaan. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (kualitatif) yang bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh *reward* terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Maka penulis akan

---

<sup>68</sup>Hasil wawancara dengan Guru Sekolah MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus. Pukul 12:14 WIB.

mengambarkan atau membahas mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh di lapangan sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini.

*Reward* merupakan imbalan baik yang bersifat ekstrinsik atau instrinsik, pemberian *reward* dapat diartikan sebagai hadiah atau imbalan. Dengan adanya program *reward* akan membuat siswa semakin termotivasi untuk mengunjungi dan mencari informasi yang dibutuhkan oleh siswa di perpustakaan. Oleh sebab itu memberikan berbagai jenis *reward* baik dalam bentuk hadiah atau penghargaan kepada pengunjung perpustakaan. Hal ini dapat berdampak positif bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, siswa/i di MTsN 4 Rukoh Banda Aceh tidak serta merta berkunjung atau mencari informasi atas dasar pemberian *reward*. Tetapi adanya dukungan dan dorongan dari guru yang berkaitan, baik untuk mencari informasi terkait dengan mata pelajaran tertentu. Jadi siswa tidak hanya ingin mendapatkan *reward* tetapi adanya kebutuhan informasi untuk menyelesaikan tugas dari guru bidang studinya. Tujuan siswa berkunjung ke perpustakaan untuk membaca dan meminjam buku terkait dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Sejak diadakannya program *reward* selama lebih kurang 5 tahun di MTsN 4 Rukoh Banda Aceh secara praktek dapat memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Salah satu program yang dijalankan oleh perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh adalah memilih siswa sebagai raja dan ratu baca, harapan dari perpustakaan dapat meningkatkan minat kunjung dan motivasi siswa dalam menambah ilmu pengetahuan. Selain memilih raja dan ratu

MTsN 4 Rukoh Banda Aceh juga memberikan berupa bingkisan dan selempang kepada siswa yang terpilih sebagai siswa yang sering mengunjungi perpustakaan. Hal ini dilakukan untuk menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan. Pustakawan juga mengadakan berbagai macam perlombaan untuk meningkatkan motivasi siswa, dengan adanya minat membaca pada siswa secara langsung akan dapat menarik siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.

Sejauh peningkatan tentang minat berkunjung siswa, tidak ada kendala yang serius hanya saja pada MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, lebih dominan dikunjungi oleh siswa yang berprestasi sedangkan siswa yang nilai akademiknya biasa saja, kurang minat mengunjungi perpustakaan. Hal ini terjadi karena beberapa faktor yang kurang diperhatikan oleh pihak perpustakaan, antara lain:

1. Rasa ingin tahu yang kurang pada siswa
2. Keadaan lingkungan yang kurang mendukung, seperti ketersediaan bahan bacaan yang kurang menarik atau berkualitas seperti yang diinginkan siswa.
3. Kurangnya fasilitas yang disediakan perpustakaan, karena sebagian siswa tidak suka membaca secara monoton pada buku yang ada di perpustakaan, melainkan sebagian siswa lebih cepat menangkap dalam bentuk visual. Misalnya, dalam bentuk video. Beberapa faktor inilah yang menghambat minat kunjung sebagian siswa untuk mengunjungi perpustakaan.

Kemudian pihak perpustakaan berusaha melengkapi berbagai fasilitas dan koleksi baik berbentuk cetak maupun berbentuk video di perpustakaan tersebut, seperti yang diinginkan siswa. Hal inilah yang mempengaruhi minat kunjung siswa ke perpustakaan semakin meningkat dan bertambah dari tahun ke tahun, dengan adanya *reward* di perpustakaan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

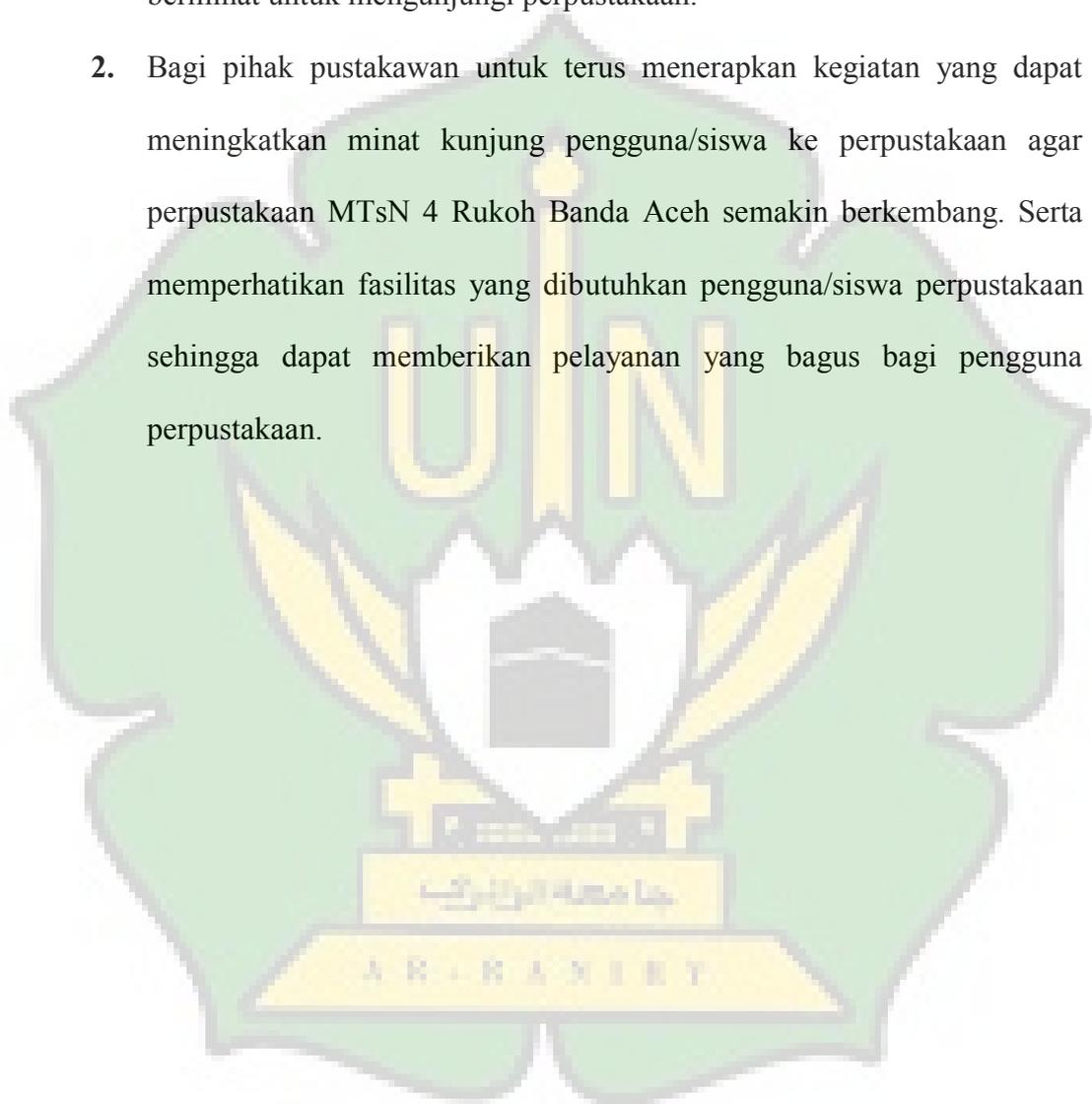
Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti bahas pada bab-bab sebelumnya tentang pemberian *reward* perpustakaan terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dilihat dari dokumentasi grafik pengunjung sebelum diadakan *reward* minat kunjung pengguna/siswa tergolong rendah. Sedangkan setelah adanya *reward*, maka minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan semakin meningkat dan bertambah. Jadi pemberian *reward* perpustakaan sangat berpengaruh terhadap minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.

Hasil wawancara dengan kepala perpustakaan, guru dan staf perpustakaan terhadap pemberian *reward* dan minat kunjung pengguna di perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Dengan adanya program *reward*, siswa semakin termotivasi untuk mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan. Yaitu dengan tujuan mencari informasi, membaca buku, meminjam buku di Perpustakaan. Sehingga minat kunjung siswa ke perpustakaan semakin meningkat dan bertambah dari tahun ke tahun dengan adanya program *reward*.

## B. Saran

1. Bagi pihak perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh, agar kedepannya meningkatkan program *reward*. Sehingga membuat pengunjung semakin berminat untuk mengunjungi perpustakaan.
2. Bagi pihak pustakawan untuk terus menerapkan kegiatan yang dapat meningkatkan minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan agar perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh semakin berkembang. Serta memperhatikan fasilitas yang dibutuhkan pengguna/siswa perpustakaan sehingga dapat memberikan pelayanan yang bagus bagi pengguna perpustakaan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Dwi Nugroho, “*Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kkinerja Karyawan PT Business Training And Empowering Management Surabaya*” jurnal onlinediakses melalui [https://www.researchgate.net/publication/323002008\\_Pengaruh\\_Reward\\_dan\\_Punishment\\_terhadap\\_Kinerja\\_Karyawan\\_PT\\_Business\\_Training\\_and\\_Empowering\\_Management\\_Surabaya](https://www.researchgate.net/publication/323002008_Pengaruh_Reward_dan_Punishment_terhadap_Kinerja_Karyawan_PT_Business_Training_and_Empowering_Management_Surabaya) hal.7. minggu 06 September 2020 pukul 22:40.
- Amir Daien dalam Susi Adriani, “*Penerapan Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman*”. (Skripsi), Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Aldila Saga Prabu, “*Pengaruh Penghargaan dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Divisi Penjualan PT. United Motors Center Suzuki Ahmad Yani, Surabaya)*” jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan No. 2 Volume 5, 2016 . Hal. 105. Jurnal online diakses melalui <https://core.ac.uk/download/pdf/296518354.pdf>, Rabu 09 September 2020 pukul 23:20
- Allrise Molee dalam Prasetyanti. *Teori Reward*. Diakses melalui [http://www.academia.edu/10385700/TEORI\\_REWARD](http://www.academia.edu/10385700/TEORI_REWARD). Pada 28 Oktober 2019.
- Budimansyah Dasim, *Model Pembelajaran dan Penilaian*”, Bandung: PT. Genesindo, 2002.
- Byars dalam Mardhiah. “*Pengaruh Reward Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Koleksi Di Perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh*”. (Skripsi) Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017.
- Crow dalam P Ardyansyah Jani, “*Faktor-faktor yang mempengaruhi minat*”, (Skripsi). Diakses tanggal 26 Agustus 2019 melalui <http://eprints.uny.ac.id/9917/2/BAB%20%20-%2006208244053.pdf>.
- Darmono, *Manajemen Dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*, Jakarta: Gramedia, 2001

- Darmono dalam Nuzulul Quriani. "*Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*" (Skripsi), Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017
- Darmono dalam Anwar Antanipal. "*Promosi Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Di Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Barru*" (Skripsi), Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2014), diakses melalui [http://repositori.uinalauddin.ac.id/5590/1/A\\_NWAR%20RANTANIPAL\\_opt.pdf](http://repositori.uinalauddin.ac.id/5590/1/A_NWAR%20RANTANIPAL_opt.pdf).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*", Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Devy Fransisca, *Motivasi Kunjungan Pada Perpustakaan Umum*. Diakses melalui <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapersjurnal%20Devy%20Fransisca.pdf>.
- Eka Fitriyani, Hengky Pramusinto, "*Pengaruh Fasilitas Perpustakaan, Kualitas Pelayanan, dan Kinerja Pustakawan Terhadap Minat Berkunjung Masyarakat*," (Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, Indonesia, 2018), hal. 78. Jurnal online diakses melalui [https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/download/28277/12384/kamis,10 September 2020 pukul 2:40 WIB](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/download/28277/12384/kamis,10%20September%202020%20pukul%202:40%20WIB).
- Evida Rosliya. "*Pengaruh Penerapan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Plagiat Tesis Oleh Mahasiswa Magister Pascasarjana UIN Ar-Raniry (Studi Kasus Di Perpustakaan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh)*" Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2016.
- Fadhilah Muliani dalam Mukhlis, *Pengaruh Ketersediaan Koleksi Fiksi Terhadap Minat Kunjung Pengguna Di Ruang Remaja Badan Arsip Dan Perpustakaan Aceh*, (skripsi), fakultas adab dan humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017.
- Hasil Wawancara dengan Kepala Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh, pada 15 Februari 2019. Di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Pukul 10:15. WIB.
- Hasil wawancara dengan Guru MTsN 4 Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020. Pukul 12:14. WIB.

Hasil wawancara dengan Kepala Perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh, pada tanggal 5 Agustus 2020. Di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Pukul 12:11.WIB.

Hasil wawancara dengan Staf Perpustakaan, pada tanggal 5 Agustus 2020. Di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh. Pukul 12:12.WIB.

Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*”, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Ida Mariani Pasaribu dan Abdul Hafiz Harahap, *Layanan Pemustaka Terhadap Tingkat Kunjungan Pada Perpustakaan Universitas Tjut Dhien Medan*, <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/jnli/article/download/272/278/pdf>, (diakses Pada Tanggal 18 November 2019)

John M. Echols, *Kamus Inggris Indonesia*”, Jakarta: PT Gramedia, 1976.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada 06 September 2020. melalui <http://kbbi.web.id/kredibilitas>.

Khairah.”*Pengaruh Pemberian Reward Dan Panishment Terhadap Kinerja Pustakawan pada Badan Arsip Dan Perpustakaan Aceh*” (Skripsi) Fakultas Adab IAIN Ar-Ranirt Banda Aceh, 2011

Lasa Hs,*Kamus Kepustakawanan Indonesia*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2015.

Lutfatul Liatifah Eka Putri dan Slamet Subekti, Pengaruh Pemberian Reward Pada Pola Pembinaan Minat Baca Pemakai di Taman Baca Masyarakat Lentera Hati Desa Sukomangli Kecamatan Reban Kabupaten Batang, diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/23021/21091,ha> 1.5.Pada 18 November 2019.

Mardhiah.”*Pengaruh Reward Perpustakaan Terhadap Pemanfaatan Koleksi Di Perpustakaan STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh*” (Skripsi), Fakultas Ada dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017

Mudjito dalam Nuzulul Quriani. “*Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT.Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*” (Skripsi), Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017

Muhammad Yasir Musa. ”*Analisis Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Di KSPPS BMT RAMADANA Salatiga*”, (Skripsi), Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam IAIN Salatiga, 2017, diakses

pada 28 Oktober 2019 melalui <http://erepository.perpus.iainsalatiga.ac.id/2842/1/Susunan%20TA%20MUHAMAD%20YASIR%20MUSA.pdf>

Nuzulul Quriani. *“Pengaruh Ketersediaan Layanan Internet Terhadap Minat Kunjung Mahasiswa UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh”*. (Skripsi), Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017.

Putut Suharso dan Yutika Setyowulandari, *Strategi Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Minat Kunjung Mahasiswa Di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang*, diakses melalui <http://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/1130>, hal. 18. Pada 9 Mei 2019.

Rahmat Krisyantono, *Teknis Praktis Riset Komunikasi: Disertasi Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi, Organisasi Pemasaran*, Jakarta: Kencana: 2007

Renni Ratnawati. *“Maksimalisasi Program Reward di Perpustakaan dalam Rangka Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV MI Ma’arif Giriloyo Bantul”* (Skripsi), Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga, 2014, diakses pada 5 September 2020 melalui <http://digilib.uinsuka.ac.id/13585/2/BAB%20I%2C%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>

Santana K, Septiawan, *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2007

Simamora dan Satria Guna Wibowo, *“Pengaruh Total Quality Management, Sistem Pengukuran Kinerja, Sistem Penghargaan, Komitmen Organisasi dan Motivasi Terhadap Kinerja Manajerial Pada PT. Waskita Karya Pekanbaru”* (skripsi thesis UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2018), hal. 19. diakses pada 09 September 2020 melalui [http://repository.uin-suska.ac.id/14283/7/7.%20BAB%20II\\_2018435AKN.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/14283/7/7.%20BAB%20II_2018435AKN.pdf) pukul 0:51 WIB.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Jakarta: Alfabeta, 2013

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, cet. 26, Bandung: Alfabeta, 2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran*”, Jakarta: PT. Rineka Karya, 2014.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Ed Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006

Sutarno NS, *Perpustakaan Dan Masyarakat*, Jakarta: Sagug Seto, 2015

Sutarno, NS. *Perpustakaan dan Masyaraka*, Jakarta: CV Sagung Seto, 2015

Soeyono, *Meode Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabet, 2005

Winardi, *Kepemimpinan dalam Manajemen*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2000), hal. 25.

William Chang, *Metodologi Penulisan Ilmiah: Teknik Penulisan Esai, Skripsi, Tesis, & Disertasi Untuk Mahasiswa*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014



### **Pedoman Wawancara Dengan Kepala Perpustakaan**

1. Bagaimana pendapat Ibu/Bapak tentang ketersediaan *reward* pada perpustakaan?
2. Apa tujuan diadakannya program *reward*?
3. Sejak kapan diadakannya program *reward*?
4. Menurut Ibu/Bapak, apakah program *reward* yang tepat untuk membangkitkan minat kunjung pengguna perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh?
5. Apa saja bentuk *reward* yang diberikan?

### **Pedoman Wawancara Dengan Sstaf Perpustakaan**

1. Menurut Ibu/Bapak apakah tujuan siswa mengunjungi perpustakaan?
2. Apakah karena adanya pemberian *reward* di perpustakaan, atau karena apa?
3. Menurut Ibu/Bapak apakah faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung di perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh?
4. Apakah menurut Bapak/Ibu pemberian *reward* diminati oleh pengguna/siswa?
5. Apakah setelah diberikan *reward*, pengguna/siswa mau mengunjungi perpustakaan lagi?
6. Apakah setelah diberikan *reward*, pengguna semakin rajin berkunjung ke perpustakaan?
7. Bagaimana minat kunjung pengguna ke perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh setelah di adakannya *reward*?

8. Menurut Ibu/Bapak bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan?
9. Bagaimana dampak dari program *reward* dalam meningkatkan minat kunjung pengguna pada perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh?
10. Apakah ada kendala dalam penyediaan *reward*?
11. Jika ada, apa yang menjadi kendala dalam penyediaan *reward* tersebut?
12. Menurut Bapak/Ibu program pemberian *reward* dapat membangkitkan minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan MTsN 4 Banda Aceh?
13. Apakah menurut Bapak/Ibu, dengan adanya *reward* maka minat kunjung pengguna/siswa semakin bertambah dari sebelum di adakannya *reward*?
14. Apakah menurut Bapak/Ibu program *reward* sangat bermanfaat bagi pengguna/siswa?

#### **Pedoman Wawancara Dengan Guru**

1. Menurut Bapak/Ibu, apakah program *reward* sangat penting di adakan di perpustakaan?
2. Apakah program *reward* dapat menarik minat kunjung pengguna/siswa ke perpustakaan?
3. Apakah pihak perpustakaan bekerjasama dengan instansi sekolah dalam program pemberian *reward*?
4. Apakah Bapak/Ibu mendukung diadakannya program *reward* di perpustakaan?
5. Apakah program pemberian *reward* dapat memotivasi pengguna/siswa dalam meningkatkan prestasi siswa/i di MTsN 4 Banda Aceh?