

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBERIAN REWARD DI
PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 KRUENG BARONA JAYA
KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

FAKHRAH AULIANI

NIM. 170503077

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi Ilmu Perpustakaan



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H**

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBERIAN REWARD DI
PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 KREUNG BARONA JAYA KABUPATEN
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi
Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh:

Fakhrach Auliani

NIM. 170503077

Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora

Jurusan S1 Ilmu Perpustakaan

Disetujui Untuk Sidang Munaqasyah Oleh :

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



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



T. Mulkan Safri, M.IP
NIP. 199101082019031007

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus Serta Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 04 Juli 2023
06 Zulhijjah 1444 H

Darussalam - Banda Aceh

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,



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

Sekretaris,



T. Mulkan Safri, M.IP
NIP. 199101082019031007

Penguji I,



Suraiya, S.Ag., M.Pd
NIP. 197511022003122002

Penguji II,



Cut Putroe Yuliana, M.IP
NIP. 198507072019032017

Mengetahui,

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



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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fakhrah Auliani

Nim : 170503077

Program Studi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap Pemberian Reward di
Perpustakaan SMA Negeri 1 Kreung Barona Jaya
Kabupaten Aceh Besar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri, jika ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Dengan surat pernyataan ini saya buat untuk dipermudahkan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh 8 Juni 2023



METERAI
TEMPEL
BB8AKX431962068

Fakhrah Auliani

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan segala nikmat dan taufik serta hidayah-Nya dan shalawat beriring salam penulis panjatan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau, yang telah membawa umat manusia keluar dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam.

Alhamdulillah dengan rahmat dan hidayah-Nya, peneliti telah selesai membuat skripsi ini dengan judul **“Persepsi Siswa Terhadap Pemberian Reward Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari kesalahan baik dari segi penyampaian maupun teknis dalam pengolahan dan analisis data. Namun dosen pembimbing selalu memberi arahan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Di samping itu, izinkan peneliti untuk meyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Keluarga tercinta Ayah, Ibu, kakak atas doa dan pengorbanannya kepada peneliti selama ini dalam menyelesaikan skripsi, dan rasa terimakasih kepada diri sendiri yang telah mampu menyelesaikan

tanggung jawab atas studi ini.

2. Bapak Syarifuddin, M.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora, para wakil dekan dan seluruh jajarannya yang telah banyak membantu dalam kelancaran skripsi ini.
3. Bapak Mukhtaruddin, M.LIS., dan Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku ketua dan sekretaris prodi Ilmu Perpustakaan dan seluruh jajarannya yang telah mendidik peneliti selama ini.
4. Bapak Syarifuddin, M.A, Ph.D., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama perkuliahan sehari-hari.
5. Bapak Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS dan Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku pemimbing I dan pemimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan membimbing peneliti selama ini.
6. Ibu Suraiya, M.Pd dan Ibu Cut Putroe Yuliana, M.I.P selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan dan saran agar skripsi ini lebih baik lagi.
7. Ibu Desi, selaku kepala perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya yang telah banyak membantu peneliti selama proses penelitian.
8. Kepada sahabat-sahabat saya yang sering membantu dan berteman dari awal masa perkuliahan yaitu Rika Salfita, Mutia, Ariza Mawardah dan Zulfina.

9. Teman-teman Prodi Ilmu Perpustakaan angkatan 2017 dan yang lainnya yang tidak sempat peneliti ucapkan satu persatu, telah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Akhir kata, peneliti berharap semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga tulisan ini dapat dimanfaatkan bagi pembaca dan penulis selanjutnya.

Banda Aceh, 08 Juni 2023

Penulis,

Fakhrach Auliani
NIM. 170503077



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penulisan.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penjelasan Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Persepsi Siswa.....	15
1. Pengertian Persepsi Siswa.....	15
2. Prinsip-Prinsip Persepsi Siswa.....	17
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa.....	19
C. Promosi Perpustakaan.....	21
1. Pengertian Promosi Perpustakaan.....	21
2. Tujuan Promosi Perpustakaan.....	22
D. Pemberian Reward (Hadiah).....	24
1. Pengertian Reward.....	24
2. Dasar-Dasar Pemberian Reward (Hadiah).....	27
3. Fungsi Pemberian Reward (Hadiah).....	29
4. Syarat-Syarat Pemberian Reward.....	30
5. Bentuk-Bentuk Reward.....	33
6. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian Reward.....	35
7. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward.....	36
8. Indikator Pemberian Reward.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Rancangan Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
D. Hipotesis.....	44
E. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	58
C. Hasil Penelitian	60
D. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 3.2	Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 3.3	Indikator Instrumen Penelitian	48
Tabel 3.4	Kategori Penilaian	51
Tabel 4.1	Jenis Koleksi Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya.....	55
Tabel 4.2	Fasilitas Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya	56
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4.4	Hasil Uji Reliabilitas	59
Tabel 4.5	Pustakawan Perpustakaan Sekolah memberikan sertifikat kepada pemustaka ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif	60
Tabel 4.6	Pustakawan Perpustakaan Sekolah mengumumkan nama di Perpustakaan ketika saya menjadi siswa teraktif	61
Tabel 4.7	Pustakawan Perpustakaan Sekolah memberi penambahan peminjaman koleksi ketika siswa menjadi pemustaka teraktif	62
Tabel 4.8	Siswa sering disanjung oleh Pustakawan ketika aktif berkunjung ke Perpustakaan.....	62
Tabel 4.9	Pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian saya ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif	63
Tabel 4.10	Pustakawan ikut mengucapkan selamat atas prestasi yang saya dapatkan sebagai pemustaka teraktif.....	63
Tabel 4.11	Saya dipuji oleh pustakawan karena sangat rajin berkunjung ke Perpustakaan.....	64
Tabel 4.12	Saya mendapatkan sapaan yang ramah dari pustakawan ketika aktif berkunjung ke Perpustakaan Sekolah	66
Tabel 4.13	Pustakawan membangun komunikasi yang baik ketika saya aktif berkunjung ke Perpustakaan	66
Tabel 4.14	Saya merasa puas atas pemberian reward yang diberikan oleh pustakawan	67

A R - R A N I R Y

DAFTAR LAMPIRAN

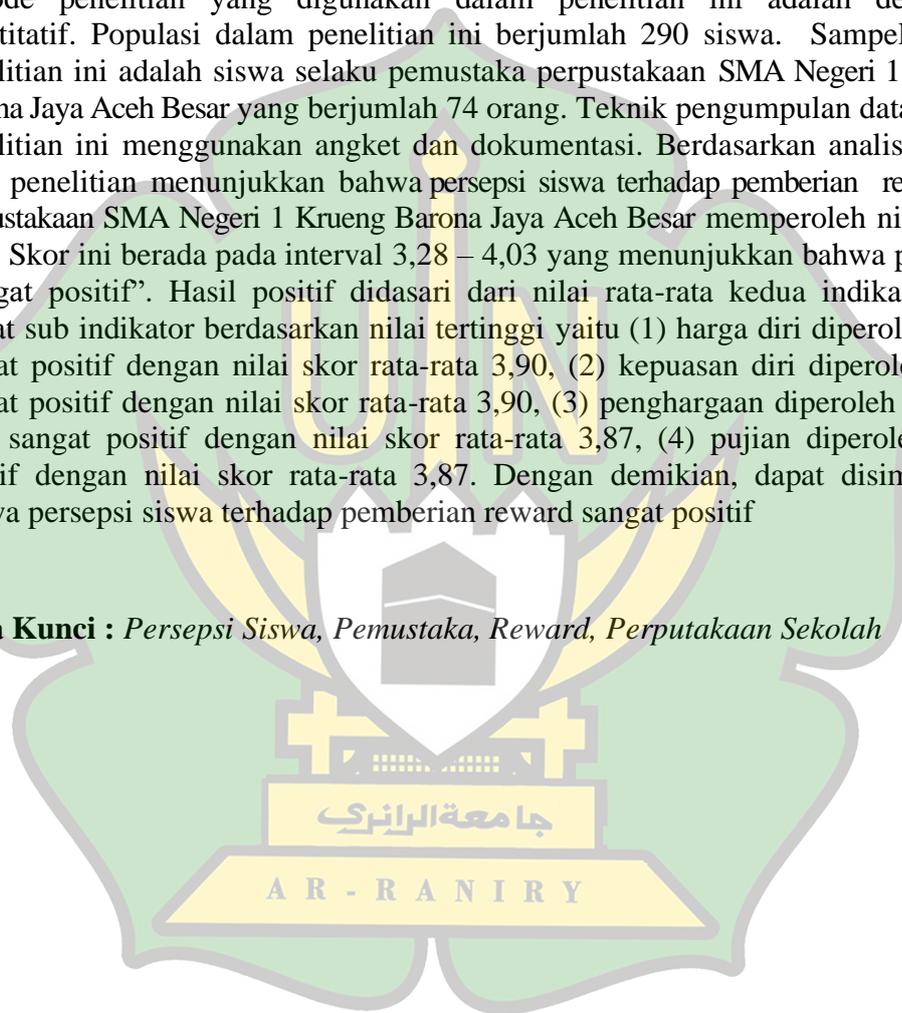
- Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing/SK
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Pembalasan Dari Cabang Dinas
- Lampiran 4. Angket Penelitian
- Lampiran 5. Tabulasi Angket
- Lampiran 6. Foto Penelitian dan Penyebaran Angket
- Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

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

Kata Kunci : *Persepsi Siswa, Pemustaka, Reward, Perpustakaan Sekolah*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan merupakan alat vital dalam lembaga pendidikan, keberadaannya sangat menentukan kualitas dari lembaga pendidikan termasuk di sekolah tingkat menengah dan perguruan tinggi. Ibarat tubuh, perpustakaan sebagai jantung, sehingga hidup matinya lembaga pendidikan sangat dipengaruhi kesehatan perpustakaan dalam hal ini kuantitas dan kualitasnya.

Sejalan dengan itu, Sutomo menjelaskan bahwa “Perpustakaan merupakan salah satu lembaga ilmiah yakni lembaga dalam bidang dan tugas pokoknya berkaitan dengan ilmu pengetahuan, pendidikan, penelitian, dan pengembangan, dengan ruang lingkupnya mengelola, melestarikan dan menyebarkan informasi. Keberadaan, peran, tugas dan fungsi serta pemanfaatan perpustakaan sebagai pusat informasi dan lembaga pendidikan merupakan salah satu ciri masyarakat informasi. Dengan demikian, secara langsung maupun tidak, perpustakaan merupakan salah satu barometer atas kemajuan kehidupan masyarakat.”¹

Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/ bangunan, atau gedung tersendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan sewaktu-waktu

¹ Novia Istiqomah Nugrahaeni & Rukiyah, “Pemanfaatan Koleksi Naskah Kuno oleh Pemustaka di Perpustakaan Rekso Pustoko Pura Mangkunegaran Surakarta.” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 7 No. 1, (2019), hal. 51.

diperlukan oleh pembaca”. Menurut UU Perpustakaan No. 43 Tahun 2007, perpustakaan merupakan institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan rekreasi para pemustaka.

Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah dan dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan utama membantu sekolah mencapai tujuan khusus sekolah serta tujuan pendidikan pada umumnya. Perpustakaan sekolah mempunyai peranan yang penting dalam kerangka pendidikan sebagai salah satu penentu mutu hasil pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas anak didik, program-program pendidikan akan tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan dengan melibatkan peranan dan fungsi perpustakaan sekolah. Karena itu keberadaan perpustakaan sekolah sangat berarti. Tujuan khusus perpustakaan sekolah adalah membantu sekolah mencapai tujuannya sesuai dengan kebijakan perpustakaan sekolah bernaung.²

Saat ini perpustakaan sekolah mulai dikembangkan fungsinya sebagai pusat sumber informasi dan sarana rekreasi edukatif yang menyenangkan bagi pemustaka terutama para siswa, tentunya agar kegiatan memanfaatkan koleksi perpustakaan seperti membaca menjadi betul-betul menyenangkan dan terasa bukan beban yang menjemukan atau melelahkan.

² Syahdan, dkk., "Peranan Perpustakaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran Siswa Madrasah Aliyah Ma' had Manailil Ulum Pondok Pesantren Guppi Samata", *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1 No. 2, (2021), hal. 51-52.

Dalam rangka meningkatkan pengunjung perpustakaan, kepala perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya mengadakan program perpustakaan yaitu program *reward* untuk para siswa. Pemberian *reward* bagi pengunjung terbanyak dan peminjam terbanyak. Program tersebut diadakan dengan tujuan untuk meningkatkan minat berkunjung para pemustaka.

Dengan adanya program perpustakaan tersebut diharapkan dapat memicu minat belajar para siswa semakin meningkat. Program perpustakaan tersebut juga akan membuat para siswa lebih sering pergi mengunjungi perpustakaan untuk belajar ataupun meminjam buku-buku yang ada di perpustakaan. Dengan adanya program *reward* tersebut para siswa akan berlomba-lomba pergi ke perpustakaan untuk meminjam dan belajar atau membaca bahan koleksi yang tersedia di perpustakaan.³

Reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika siswa melakukan sesuatu yang baik. Menurut Djamarah dalam Wigberta Jeliut menyebutkan, *reward* (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cenderamata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Bentuk *reward* yang lain juga bisa disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu.⁴ *Reward* juga menjadi salah satu program yang ada di perpustakaan sekolah.

³ Hasil Wawancara Dengan Desi Mayanti, Selaku Kepala Perpustakaan, 1 Mei 2022.

⁴ Wigberta Jeliut, dkk., "Peningkatan Kinerja Pegawai Di Bagian Umum Sekretariat Daerah Kabupaten Manggarai yang dipengaruhi oleh Faktor Kepemimpinan Transformasional dan Reward", *EKONOMIKA'45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, Vol. 8 No. 2, (2021), hal. 13.

Berdasarkan pendapat di atas, reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena telah berperilaku baik, mendapat hasil atau telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik sehingga siswa senantiasa termotivasi untuk mengulang perbuatannya kembali. Diharapkan dari pemberian reward tersebut muncul keinginan dari diri anak untuk lebih semangat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

Dengan adanya pelaksanaan program reward akan berdampak terhadap pengunjung perpustakaan. Sejalan dengan pendapat Saiful Akmal yang menjelaskan bahwa pemberian *reward* secara perilaku perlu dikombinasikan diantara ragam model pendekatan, seperti memadukan antara aspek sosial, pendidikan dan studi *neuroscience*. Ini, menurutnya bisa meminimalisir dampak negatif sekaligus mengoptimalkan dampak positif *reward*.⁵

Secara garis besar, dapat diketahui bahwa dengan adanya reward akan sangat berdampak positif pada siswa dalam beberapa hal. Pertama, siswa menjadi lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan yang akan diberikan gurunya. Kedua, pemberian reward yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk berprestasi lebih. Ketiga, pemberian reward menjadi pendorong siswa lainnya untuk mengikuti teladan anak yang telah memperoleh *reward*.⁶

⁵ Saiful Akmal, "Analisis Dampak Penggunaan Reward dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil", *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. 19, No. 2, (2019), hal. 159-177.

⁶ *Ibid*, hal. 171.

Program pemberian reward pada perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya memang sudah lama dilaksanakan yaitu sejak tahun 2018, akan tetapi belum secara maksimal pelaksanaannya, hanya saja dalam tahun 2022 ini pihak Perpustakaan sekolah mengadakan program pemberian reward diyakini akan memotivasi pemustaka dalam meningkatkan budaya baca, kunjungan dan membangkitkan semangat siswa. Sebelum di adakan program pemberian reward di perpustakaan pemustaka jarang memanfaatkan koleksi perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya.⁷

Di samping itu, ada anggapan bahwa salah satu metode yang paling tepat untuk menanamkan suatu kedisiplinan terutama dalam proses pembelajaran adalah melalui penghargaan/hadiah (*Reward*). Metode pembelajaran *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena ketika seorang guru memberikan suatu hadiah atau pujian kepada peserta didik, maka secara psikologis anak akan merasa senang dan terdorong untuk berbuat lebih banyak lagi guna meningkatkan motivasi belajarnya. *Reward* dapat diartikan sebagai penguat (*reinforcement*) terhadap perilaku peserta didik, juga merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku.⁸

Melihat keadaan siswa yang lemah dari segi penggunaan fasilitas belajar, dalam hal ini penggunaan perpustakaan sekolah sehingga menyebabkan hasil belajar yang diraih menurun maka dari pihak guru maupun pihak pengelola

⁷ Hasil wawancara dengan Desi Mayanti, Selaku Kepala Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya, 1 Mei 2022.

⁸ Aulia Muflih Lubis, "Application of Behavioral Counseling with Reward and Punishment Techniques in Handling Violation of Student Rules", *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 1, (2023), hal. 17.

perpustakaan atau pustakawan lembaga pendidikan mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *reward* guna merangsang atau memunculkan semangat dan minat belajar dalam diri siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal serta berhasil dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan perpustakaan yang maksimal, serta pelayanan serta kelengkapan buku dan kebutuhan siswa di perpustakaan, akan dapat meningkatkan minat siswa dalam menggunakan perpustakaan sekolah, sehingga akan teratasi kesulitan siswa dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan data awal yang dilakukan peneliti di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya, program pemberian reward untuk 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 program 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 tersedia reward. sehingga reward kemungkinan bisa meningkatkan minat kunjung pemustaka ke perpustakaan tersebut.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di SMA Negeri 1 Krueng Barona

Jaya, persepsi siswa terhadap perpustakaan di sekolah sudah menampakkan ke arah yang lebih baik, selama pustakawan menggunakan metode pemberian Reward kepada pengunjung. Dalam hal ini pengelola pustaka dituntut kreatif dalam mengembangkan kualitas perpustakaan. *Reward* dinilai sebagai metode yang cukup membantu meningkatkan kualitas pengguna perpustakaan ditengah jenuh, lelah, dan padatnya jadwal pelajaran yang siswa alami.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini, lebih lanjut dengan judul “**Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana Persepsi siswa terhadap Pemberian reward di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar?

C. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut: untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pemberian *reward* yang diberikan oleh Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, meningkatkan wawasan terhadap reward yang diberikan oleh pengelola perpustakaan terutama dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menggunakan perpustakaan.
- b. Bagi guru, memberikan inovasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan fasilitas dan sarana pembelajaran seperti perpustakaan.
- c. Bagi mahasiswa, sebagai pedoman untuk penelitian yang akan dilaksanakan kedepan
- d. Bagi pustakawan, untuk dapat menjadi tolok ukur, kemajuan lembaga pendidikan.

E. Penjelasan Istilah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka uraian istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Siswa

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik melalui pengelihatian, pendengaran, penghayatan, pendengaran, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi merupakan penafsiran yang unik terhadap situasi, bukan pencatatan yang benar terhadap situasi.⁹

⁹ Ridwan Anang, *Komunikasi Antar Budaya: Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), hal. 89.

Persepsi menurut Epstein dan Rogers dalam Ardi adalah seperangkat proses yang didalamnya kita mengenali, mengorganisasikan dan memahami cerapan-cerapan indrawi yang kita terima dari stimuli lingkungan. Persepsi didefinisikan sebagai suatu proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (penginderaan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri.

2. *Reward* (Hadiah)

Reward (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cenderamata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Bentuk *reward* yang lain juga bisa disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu.¹⁰

Reward merupakan suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik.¹¹

3. Perpustakaan Sekolah

¹⁰ Syahdan, dkk., "Peranan Perpustakaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran Siswa Madrasah Aliyah Ma' had Manailil Ulum Pondok Pesantren Guppi Samata", *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1 No. 2, (2021), hal. 51-52.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 171.

Perpustakaan ialah suatu tempat untuk menyimpan berbagai jenis informasi dari berbagai ragam tampilan yang sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar. “Isi dari koleksi perpustakaan dapat dipergunakan sebagai informasi untuk diolah menjadi pengetahuan baru bagi siswa.”¹²

Sehubungan dengan itu, Wiji Suwarno mengatakan “Perpustakaan merupakan suatu unit kerja yang di dalamnya terdapat sebuah organisasi. Sebab tanpa organisasi, perpustakaan tidak beda dengan individunya. Artinya, perpustakaan merupakan kegiatan yang melibatkan lebih dari satu individu saling bekerja sama dan terorganisir. Organisasi terdapat pada sekelompok orang yang bekerja sama dan untuk mencapai tujuan bersama.”¹³

Menurut A. Heris Hermawan, perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang diselenggarakan di sekolah guna menunjang program belajar mengajar di lembaga pendidikan formal tingkat sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah, baik umum maupun sekolah lanjutan.¹⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan tempat atau ruang yang berada di lingkungan pendidikan sekolah pengelolaan buku-buku yang diatur secara sistematis sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi oleh pemustaka dan merupakan sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan. Adapun yang dimaksudkan Perpustakaan Sekolah

¹² Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2017), hal. 65.

¹³ Wiji Suwarno, *Perpustakaan dan Buku*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 13.

¹⁴ A. Heris Hermawan, dkk., "Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik", *Jurnal Islamic Education Manajemen*, Vol. 5 No.1, (2020), hal. 115.

dalam penelitian ini adalah Perpustakaan Sekolah SMAN 1 Krueng Barona Jaya, Aceh Besar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap beberapa literatur, terdapat beberapa penelitian sejenis yang berkaitan dengan Persepsi Siswa Terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya Meskipun beberapa penelitian ini memiliki kemiripan, namun terdapat perbedaan-perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Penelitian pertama dilakukan oleh Nurlela pada tahun 2020 yang judulnya "*Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjng Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh.*" Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pemberian reward perpustakaan terhadap minat kunjng 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 kunjng penggua/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.¹⁵

Dari penelitian Nurlela dapat dilihat persamaannya yaitu salah satu variabelnya membahas mengenai pemberian reward. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Basra adalah dari variabel judul dimana penelitian diatas mengenai persepsi siswa terhadap pemberian reward di Perpustakaan, Penelitian ini juga bertujuan untuk untuk melihat persepsi siswa terhadap pemberian reward.

Penelitian kedua dilakukan oleh Yuli Rohmiyati tahun 2019 yang judulnya “Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara pemberian reward terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang atau tidak berpengaruh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan sampel sebanyak 89 responden yang diperoleh dengan menggunakan metode purposive sampling. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil

¹⁵ Nurlela, “Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh”, Skripsi, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020), diakses melalui <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/16121/1/Nurlela,%20531303247,%20FAH,%20IP,%200822859746003.pdf>, tanggal 23 November 2022.

penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian reward terhadap pemanfaatan koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang. Uji hipotesis dilakukan dengan menganalisis hasil koefisien korelasi Pearson Product-Moment antara variabel pemberian reward dengan variabel pemanfaatan koleksi. Hasilnya didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan tingkat hubungan positif yang sangat kuat sebesar 0,706. Kriteria penolakan H_0 adalah jika nilai signifikan $\alpha < 0,05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak karena diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap pemanfaatan koleksi di perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang.¹⁶

Penelitian tersebut memiliki persamaan topik pembahasan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu membahas tentang pemberian reward. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan penulis menggunakan kuantitatif dan tempat penelitian yang dilakukan di tempat yang berbeda.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Yoelia Aisah tahun 2022 yang judulnya “Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan melalui Reward pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Reward dapat meningkatkan pemanfaatan Perpustakaan di SDN Cibinong 05. Secara teoritis diharapkan dapat memberikan wawasan dan memperkaya kajian tentang upaya peningkatan pemanfaatan perpustakaan

¹⁶ Yuli Rohmiyati, "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang", *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 8 No. 3, (2019), diakses melalui <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/download/26842/23682>, tanggal 23 November 2022.

sekolah. Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Sekolah. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi. Validasi data menggunakan Triangulasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Hasil penelitian menyatakan bahwa prosentase rata-rata pemanfaatan perpustakaan pada keadaan awal 25% berada dalam kategori rendah. Tindakan siklus 1 yaitu memberikan reward berupa piagam penghargaan kepada siswa teraktif memanfaatkan perpustakaan sekolah, tindakan tersebut mampu meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah dengan prosentase 41,5% masuk dalam kategori sedang, namun belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Tindakan siklus 2 dengan memberikan reward berupa piagam penghargaan dan alat tulis sekolah kepada 3 siswa teraktif memanfaatkan perpustakaan sekolah, tindakan tersebut mampu meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah dengan prosentase 53% masuk kategori sedang dan sudah mencapai indikator yang ditetapkan. Penelitian ini disimpulkan bahwa reward dapat meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah di SDN Cibinon 05.¹⁷

Penelitian tersebut memiliki persamaan topik pembahasan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu membahas tentang pemberian reward. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan penulis menggunakan kuantitatif dan tempat penelitian yang dilakukan di tempat yang berbeda.

¹⁷ Yoelia Aisah, "Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan melalui Reward pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05", *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, Vol. 2 No. 2, (2022), diakses melalui <https://www.ejournal.yasin-alsys.org/index.php/yasin/article/view/367>, tanggal 23 November 2022.

B. Persepsi Siswa

1. Pengertian Persepsi Siswa

Persepsi merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris “perception” yang berarti tanggapan. Sedangkan menurut para ahli diantaranya yaitu: Jalaludin Rahmat dalam Andi Pasinringi mendefinisikan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa/hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.¹⁸ Sarlito Wirawan dalam Nada Saffanah Puteri Zesika mengemukakan bahwa persepsi merupakan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, memfokuskan semua obyek disebut sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan pengamatan.¹⁹ Rusmimpong juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau juga disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhasil begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan. Karena itu proses persepsi tidak dapat dari proses pengindraan, dan pengindraan merupakan proses pendahuluan dari

¹⁸ Andi Pasinringi, "Persepsi Masyarakat Terhadap Platform Partai Politik pada Pemilihan Umum 2019(Studi Efektifitas Komunikasi Politik Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Konatif di Kecamatan Mamboro Barat)", *KINESIK*, Vol. 6 No. 3, (2019), hal. 266.

¹⁹ Nada Saffanah Puteri Zesika & Susandari, "Hubungan Persepsi Mahasiswa tentang Metoda Pembelajaran Online dengan Kemampuan Cognitive Domain di Universitas Islam Bandung", *Bandung Conference Series: Psychology Science*, Vol. 3. No. 1, (2023), hal. 415.

proses persepsi.²⁰

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, persepsi merupakan proses perlakuan seseorang terhadap objek atau informasi yang diterima melalui pengamatan dengan menggunakan indra yang dimiliki. Proses persepsi ini berkaitan dengan pemberian arti atau makna serta menginterpretasikan objek yang diamati. Persepsi dianggap sebagai kegiatan awal struktur kognitif seseorang sehingga akan mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap suatu objek.

Sedangkan persepsi siswa menurut Noeng Muhadjir dalam Riffi Firda Lutfiah mengemukakan pada hakikatnya aktivitas pendidikan selalu berlangsung dengan melibatkan pihak-pihak sebagai siswa penting yang ada di dalam aktivitas pendidikan, siswa penting tersebut adalah subjek yang memberi disebut pendidik, sedangkan subjek yang menerima disebut peserta didik.²¹

Istilah peserta didik pada pendidikan formal di sekolah jenjang dasar dan menengah dikenal dengan nama anak didik atau siswa. Siswa merupakan subjek yang menerima apa yang disampaikan oleh guru. Sosok siswa umumnya merupakan sosok anak yang membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan. Dengan demikian siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri

²⁰ Rusmimpong & Uli Rosita Hutagaol, "Hubungan Persepsi, Sikap Dan Kebiasaan Makan Dengan Status Gizi Siswa Di Mts Muhammad Amin Rajo Tiangso Jangkat Timur", *Journal health and Science; Gorontalo journal health & Science Community*, Vol. 5. No. 2, (2021), hal. 333.

²¹ Riffi Firda Lutfiah, "*Persepsi Siswa Terhadap Kegiatan Jum'at Infak Sebagai Penanaman Karakter Peduli Di Mi Ma'arif Mayak Ponorogo*", Skripsi, (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019), hal. 7.

melalui pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas pengertian Persepsi siswa merupakan proses perlakuan siswa terhadap informasi tentang suatu objek dalam hal ini baik kegiatan ekstrakurikuler marching band yang ada di sekolah melalui pengamatan dengan indra yang dimiliki, sehingga siswa dapat memberi arti serta mengintepretasikan objek yang di amati.

2. Prinsip-Prinsip Persepsi Siswa

Zera Ilhami menyebutkan prinsip-prinsip dasar tentang persepsi antara lain sebagai berikut:

- a) Persepsi itu bukan absolut tetapi relative.
- b) Pendapat yang disimpulkan menjadi informasi yang telah dipilah secara selektif.
- c) Persepsi mempunyai aturan.
- d) Persepsi dipengaruhi oleh pengalaman yang terjadi.
- e) Persepsi seseorang dengan sekelompok orang lain akan jauh berbeda walaupun obejek atau situasi yang sama.²²

Adapun menurut Sri Handayani, prinsip-prinsip persepsi siswa adalah sebagai berikut:

1) Persepsi Relatif

Berdasarkan persepsi ini, dampak pertama dari suatu perubahan rangsangan dirasakan lebih besar daripada rangsangan yang datang kemudian. Seseorang akan menggigil kedinginan pertama kali ia terjun.

²² Zera Ilhami, "Persepsi Siswa tentang Profesionalisme Guru Ditinjau dari Kompetensi Pedagogik terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab", *Studi Arab*, Vol. 11 No. 2, (2020), hal. 118.

Berdasarkan kenyataannya bahwa persepsi itu relatif, seorang guru dapat meramalkan dengan baik persepsi dari siswanya untuk pelajaran berikutnya karena guru tersebut telah mengetahui lebih dahulu persepsi yang telah dimiliki oleh siswa dari pelajaran sebelumnya.

2) Persepsi itu Selektif

Berdasarkan prinsip ini, dalam memberikan pelajaran seorang guru harus dapat memilih bagian pelajaran yang perlu diberi tekanan agar mendapat perhatian dari siswa dan sementara itu harus dapat menentukan bagian pelajaran yang tidak penting sehingga dapat dihilangkan agar perhatian siswa tidak terpicat pada bagian yang tidak penting ini. Seorang guru harus dapat menjaga keadaan lingkungan tempat ia mengajar agar pesan yang datang dari lingkungan tersebut, seperti suara lalu lintas didepan kelas atau suara orang berbicara, tidak menyaingi pesan, yaitu pelajaran yang sedang ia sampaikan. Selanjutnya seorang guru juga harus menjaga agar dalam satu kali penyajian atau pelajaran, ia tidak terlalu banyak menyampaikan hal-hal baru sehingga melebihi batas kemampuan persepsi siswa.

3) Persepsi itu mempunyai tatanan

Bagi seorang guru, prinsip ini menunjukkan bahwa pelajaran yang disampaikan harus tersusun dalam tatanan yang baik. Jika butir-butir pelajaran tidak tersusun baik, siswa akan menyusun sendiri butir-butir pelajaran tersebut dalam hubungan atau kelompok yang dapat dimengerti

oleh siswa tersebut dan yang mungkin berbeda dengan yang dikehendaki oleh guru. Hasilnya adalah salah interpretasi atau salah pengertian.

4) Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan

Dalam pelajaran, guru dapat menyiapkan siswanya untuk pelajaran pelajaran selanjutnya dengan cara menunjukkan pada pelajaran pertama urutan-urutan kegiatan yang harus dilakukan dalam pelajaran tersebut. Jika pada hari pertama guru mengajak berdoa sebelum pelajaran dimulai, maka dapat dipastikan bahwa pada hari-hari berikutnya siswa akan menanti guru untuk memulai dengan doa sebelum pelajaran dimulai.

5) Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama

Perbedaan persepsi ini dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individual, perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Bagi seorang guru ini berarti bahwa agar dapat diperoleh persepsi yang kurang lebih sama dengan persepsi yang dimiliki oleh kelas lain yang telah diberikan materi pelajaran serupa, guru harus menggunakan metode yang berbeda.²³

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip persepsi siswa adalah suatu pandangan seorang siswa tentang sesuatu yang mereka lihat dan alami sehingga mendapatkan informasi kedalam otak dan diolah dan mengeluarkan informasi tersebut.

²³ Sri Handayani, "Konsep Reward dan Punishment dalam Pendidikan Menurut Hadis", *Holistic Al-Hadis*, Vol. 6 No. 1, (2020), hal. 64.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa

Menurut Lilik Purwanti ada dua faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal terdiri dari faktor kebutuhan psikologis, pengalaman, kepribadian, sikap, serta karakter seseorang yang merupakan faktor internal dapat mempengaruhi persepsi seseorang atas suatu objek sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor intensitas, ukuran, kontras, gerakan, ulangan, keakraban dan sesuatu yang baru.²⁴

Selanjutnya, Suparno dalam Prima Mitha Puspitasari Setyaningrum menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang itu ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi persepsi merupakan berbagai gejala untuk persepsi. Faktor-faktor internal ini yaitu faktor yang berkaitan dengan diri sendiri. Seperti pengalaman, kepribadian, serta latar belakang dan sikap. Adapun faktor eksternal meliputi faktor yang di dapat luar individu seperti intensitas, ukuran, gerakan, keakraban dan sesuatu yang baru.²⁵

Adapun menurut Latipah dalam Sri Handayani beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi siswa adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Bawaan, yaitu kemampuan penginderaan paling mendasar dan kemampuan persepsi merupakan sesuatu yang sifatnya bawaan dan berkembang pada masa yang sangat dini.

²⁴ Lilik Purwanti, *Penentu Praktik Manajemen Laba*, (Malang: Peneleh, 2021), hal. 13.

²⁵ Prima Mitha Puspitasari Setyaningrum, dkk., "Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pembelajaran Virus di SMA", *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, Vol. 1, No. 2, (2019), hal. 4.

²⁶ Sri Handayani, "Konsep Reward dan Punishment dalam Pendidikan Menurut Hadis", *Holistic Al-Hadis*, Vol. 6 No. 1, (2020), hal. 67.

- 2) Periode kritis merupakan kemampuan dipengaruhi oleh pengalaman.
- 3) Faktor Psikologis dan Budaya, yaitu faktor-faktor psikologis dapat memengaruhi bagaimana kita memersepsikan serta apa yang kita persepsikan. Beberapa psikologis yang dimaksud adalah seperti: kebutuhan, kepercayaan, emosi, dan ekspektasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi persepsi siswa baik yang berasal dari dalam dirinya atau yang berasal dari lingkungan sekitar.

C. Promosi Perpustakaan

1. Pengertian Promosi Perpustakaan

Promosi tidak hanya dilakukan pada dunia ekonomi dengan tujuan untuk mendapatkan profit saja, perpustakaan sebagai penyedia layanan informasi non-profit pun membutuhkan suatu promosi untuk dapat menarik perhatian dan minat dari pemustaka. Promosi di perpustakaan merupakan kegiatan pertukaran informasi antara pustakawan sebagai pelayan informasi dengan pemustaka sebagai pengguna perpustakaan, informasi ini dapat berupa pengenalan perpustakaan dan apa yang dimiliki perpustakaan (koleksi) serta apa yang dilayankan (layanan di perpustakaan).²⁷

Menurut Sujatna dalam Fidelia Mumek, promosi perpustakaan adalah berbagai aktifitas yang dilakukan oleh perpustakaan dalam rangka meningkatkan pemanfaatan produk dan layanan perpustakaan oleh pemustaka

²⁷ Afni Afifah & Santi Santika, "Analisis Promosi Layanan Perpustakaan Digital iSabilulungan", *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, Vol. 7 No. 2, (2021), hal. 172.

potensial dan aktual.²⁸ Adapun Ifonilla Yenianti menjelaskan promosi perpustakaan merupakan kegiatan mengajak para pengguna untuk lebih dekat dengan perpustakaan sehingga pengguna paham betul apa saja yang bisa didapat di perpustakaan, kewajiban apa yang harus dipenuhi, hak apa yang akan diperoleh, fasilitas yang didapat, dan informasi apa saja yang dapat diperoleh (*user oriented*).²⁹

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa promosi perpustakaan adalah aktivitas mengenalkan perpustakaan baik dari segi layanan, koleksi, maupun fasilitasnya kepada pemustaka sehingga pemustaka paham betul apa saja yang bisa didapat di perpustakaan secara potensial dan aktual.

2. Tujuan Promosi Perpustakaan

Promosi merupakan salah satu cara yang efektif untuk membangun hubungan antara pustakawan dengan pemustaka melalui interaksi. Menurut Jerome dan Andrew dalam Afni Afifah, kegiatan promosi sedikitnya mempunyai empat tujuan yaitu:

- a) Menarik perhatian,
- b) Menciptakan kesan,
- c) Membangkitkan minat, dan

²⁸ Fidelia Mumek, dkk., "Peranan Promosi Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Kunjungan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado", *Acta Diurna Komunikasi*, Vol. 3 No. 2, (2021), hal. 4-5.

²⁹ Ifonilla Yenianti, "Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial di Perpustakaan IAIN Salatiga", *PUSTABILIA: Journal of Library and Information Science*, Vol. 3 No. 2, (2019), hal. 226.

d) Memperoleh tanggapan.³⁰

Ifonilla Yenianti dalam penelitiannya menjelaskan tujuan promosi perpustakaan adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang pelayanan perpustakaan.
- b) Mendorong minat masyarakat untuk menggunakan perpustakaan, dan
- c) Mengembangkan pengertian masyarakat agar mendukung kegiatan perpustakaan.³¹

Lebih lanjut, Fidelia Mumek menyebutkan promosi perpustakaan mempunyai tujuan, antara lain sebagai berikut:

- a) Memperkenalkan dan mensosialisasikan produk atau jasa layanan perpustakaan yang ditawarkan dapat menimbulkan rasa ketertarikan pemustaka.
- b) Membangun citra layanan terbaik di perpustakaan dan menciptakan kesan, artinya bagaimana agar pemustaka memiliki kesan yang baik terhadap produk dan jasa perpustakaan.
- c) Mendorong dan memotivasi pemustaka untuk memanfaatkan perpustakaan.
- d) Membangkitkan minat seseorang untuk mengetahui lebih lanjut serta

³⁰ Afni Afifah & Santi Santika, "Analisis Promosi Layanan Perpustakaan Digital iSabilulungan", *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, Vol. 7 No. 2, (2021), hal. 172.

³¹ Ifonilla Yenianti, "Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial di Perpustakaan IAIN Salatiga", *PUSTABILIA: Journal of Library and Information Science*, Vol. 3 No. 2, (2019), hal. 227

menggunakan, memanfaatkan produk dan jasa yang telah ditawarkan.

- e) Memperoleh tanggapan dengan promosi yang dilakukan diharapkan muncul tanggapan dalam hal ini tentunya tanggapan yang positif.
- f) Meningkatkan pemanfaatan dan pendayagunaan perpustakaan dalam rangka peningkatan budaya baca.³²

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan promosi perpustakaan dapat berarti suatu kegiatan dengan maksud menarik perhatian masyarakat/pemustaka untuk datang dan berkunjung ke perpustakaan, memanfaatkan koleksi yang ada untuk kemudian dapat memenuhi kebutuhannya akan informasi.

D. Pemberian Reward (Hadiah)

1. Pengertian Reward

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para siswa. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan

³² Fidelia Mumek, dkk., "Peranan Promosi Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat Kunjungi di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado", *Acta Diurna Komunikasi*, Vol. 3 No. 2, (2021), hal. 4-5.

prestasi atau hasil belajar yang telah dicapainya.³³

Reward menurut istilah ada beberapa hal, diantaranya adalah menurut Ngalim Purwanto dalam Hairul Fauzi, *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa.³⁴ Untuk itu, *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan hasil belajar siswa. Maksud dari pendidik memberikan *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Peranan *reward*, dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa. Dengan cara pemberian penghargaan dan penilaian yang bersifat positif.³⁵

Reward dapat juga digolongkan sebagai yang bersifat intrinsik (tindakan dan perbuatan anak yang dengan sendirinya memuaskan dan

³³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 289-290.

³⁴ Hairul Fauzi, "Membentuk Akhlak Terpuji Peserta Didik Melalui Penerapan Reward Dan Punishment", *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3 No. 1, (2021), hal. 70.

³⁵ Hannah Situmorang, "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD HKB", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. 6 No. 2, (2020), hal. 279.

memenuhi tujuan dan kehendak anak-anak) atau yang bersifat ekstrinsik (kepuasan atau kesenangan yang berasal dari sumber- sumber luar, tugasnya dari luar diri anak).³⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian reward (hadiah) merupakan salah satu bentuk sarana pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk peserta sebagai penguatan dalam proses pembelajaran setelah anak melakukan kegiatan yang benar. Dengan memberikan reinforcement dalam bentuk reward peserta didik akan merasa dihargai sehingga peserta didik akan merasakan kepuasan yang akan mendorongnya untuk kembali melakukan hal yang sama, tetapi dalam memberikannya juga harus memenuhi syarat-syarat nya. Contohnya seorang guru memberikan penghargaan atau pujian kepada peserta didik setelah menjawab pertanyaan dengan baik, sehingga para peserta didik akan lebih semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut.

Reward dalam konsep pendidikan yaitu pemberian penghargaan atau penghormatan yang diberikan guru kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian *reward* (hadiah) bisa berbentuk nilai tambahan. Disisi lain, guru juga harus bijak dalam menggunakan *reward* (hadiah) karena akan berdampak negatif bagi siswa. Dampak negatifnya yaitu siswa akan mengharapkan *reward* (hadiah) dalam setiap pembelajaran, jadi siswa belajar bukan karena kemauan melainkan karena *reward* (hadiah) yang diberikan oleh guru.

³⁶ Tatri Nurul Munawaroh, "Implementasi Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Fikih Di Mts Muhammadiyah 3 Yanggong Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020", Skripsi, (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020), hal. 3.

2. Dasar-dasar Pemberian *Reward* (Hadiah)

Dalam memberikan *reward* kepada siswa semestinya harus mempertimbangkan berbagai aspek dampak yang mungkin terjadi. Dengan memberikan *reward* tidak selalu akan mendatangkan manfaat yang diharapkan. *Reward* yang diberikan dalam pembelajaran terhadap siswa bisa saja memberikan dampak negatif, misalnya siswa menjadi sombong dan besar kepala. Oleh karena itu berikut ini petunjuk dalam memberikan *reward*, yaitu:

- 1) Rewards dari pihak pendidik tidak adanya makin berkurang dan makin majunya perkembangan anak didik. Akhirnya, dicapai tingkatan anak didik memperoleh reward dari dirinya sendiri sesudah melaksanakan perbuatan yang luhur, yaitu kepuasan hati. Perlu diketahui, bahwa tingkatan perkembangan setinggi itu hanya dapat dicapai oleh pendidikan yang terus-menerus, sehingga anak didik dalam masa dewasanya memandang bahwa berbuat luhur adalah tugas hidupnya.
- 2) Rewards diberikan secara adil, tanpa membedakan anak didik, ketika ada kerajinan, kesungguhan dan ketekunan berusaha dalam memberikan rewards sehingga dapat menimbulkan perpecahan dalam lingkungan pendidikan.
- 3) Rewards diberikan sesuai dengan sifat anak didik. Anak didik yang memerlukannya, diberikan lebih daripada yang lain. Misalnya pada anak kecil, lebih banyak diberi daripada anak yang lebih besar, anak

normal dan sebagainya, sebab sifat anak itu lebih memerlukan alat pendorong daripada anak besar dan anak normal.

- 4) Rewards diberikan dengan bijaksana. Kadang-kadang ada anak yang dengan perbuatan kurang aktif. Pada anak semacam itu sebaiknya tidak diberikan penghargaan, biarpun prestasinya baik. Apabila penghargaan menimbulkan sifat sombong, maka pemberian penghargaan wajib dihentikan. Pada anak didik dalam masa kanak-kanak tidak ada keberatan penghargaan diberikan berupa makanan, gula-gula dan lain sebagainya. Ini sesuai dengan perhatiannya.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran harus mengandung nilai-nilai pendidikan yang bisa mendidik dan memotivasi seorang anak, sehingga lebih baik dalam mengikuti pembelajaran berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penghargaan yang diberikan pustakawan bisa bermakna:³⁷

- 1) Dari hal yang menyebabkan anak didik memperoleh penghargaan, anak didik mengetahui norma-norma kehidupan yang baik.
- 2) Penghargaan memupuk rasa suka pada perbuatan atau norma yang baik dan memperbesar semangat berbuat luhur, lebih-lebih kalau penghargaan berasal dari pendidik yang dihormati dan disayangi anak didik.
- 3) Penghargaan yang akan diterima menolong kata hati anak didik menjatuhkan pilihannya pada motif yang tepat pada waktu anak didik

³⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 297.

mengalami perjuangan motif.

- 4) Di dalam pendidikan sosial rumah tangga, di sekolah maupun di dalam masyarakat pemberian penghargaan menimbulkan suasana gembira.
- 5) Penghargaan memperkeras kemauan anak didik melaksanakan perbuatan luhur yang telah ia pilih.
- 6) Penghargaan mempertinggi prestasi perbuatan anak didik dan rombongan sosialnya.

3. Fungsi Pemberian *Reward* (hadiah)

Menurut Oemar dalam Wildan Alim Nurhidayah menjelaskan fungsi pemberian reward adalah untuk menjadi motivasi bagi anak untuk mengulangi perilaku yang diterima oleh lingkungan atau masyarakat serta untuk memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial dan budaya penghargaan melemahkan keinginan untuk perilaku tersebut.³⁸ Menurut Handoko dalam Andi Mardiana ada beberapa fungsi reward yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperkuat motivasi untuk memacu diri agar mencapai prestasi.
- 2) Memberikan tanda bagi seseorang yang memiliki kemampuan lebih.
- 3) Bersifat universal.³⁹

Adapun Musriani menjelaskan ada tiga fungsi utama yang penting dalam pemberian *reward*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki nilai pendidikan. *Reward* (hadiah) adalah salah satu bentuk

³⁸ Wildan Alim Nurhidayah, "*Pemberian Reward Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Bustanul Athfal Aisyah KalilandaK*", Skripsi, (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, 2023), hal. 21.

³⁹ Andi Mardiana, "Pemberian Reward terhadap Peningkatan Motivasi Kerja Karyawan dalam Perspektif Islam", *Mutawazin (Jurnal Ekonomi Syariah IAIN Sultan Amai Gorontalo)*, Vol. 2 No. 1, (2021), hal. 5.

pengetahuan yang membuat anak segera tahu bahwa tingkah lakunya itu baik.

- 2) Memotivasi anak untuk mengulangi tingkah laku yang baik Anak umumnya akan bereaksi positif terhadap penerimaan lingkungan yang diekspresikan lewat hadiah. Hal ini mendorong mereka bertingkah laku baik agar mendapat hadiah lebih banyak.
- 3) Memperkuat tingkah laku yang dapat diterima lingkungan apabila anak mendapat penghargaan atas tingkah lakunya maka ia mendapatkan pemahaman bahwa apa yang dilakukannya itu berarti. Ini yang membuat anak termotivasi untuk terus mengulangi.⁴⁰

4. Syarat-Syarat Pemberian Reward

Kalau kita perhatikan apa yang telah diuraikan tentang maksud *reward*, bilamana dan siapa yang perlu mendapat *reward*, serta macam *reward* apakah yang baik diberikan kepada seseorang, ternyata bahwa memberi *reward* bukanlah soal yang mudah. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik.⁴¹

- 1) Untuk memberi *reward* yang pedagogis perlu sekali guru mengenal betul siswa-siswinya dan tahu menghargai dengan tepat. *Reward* yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.

⁴⁰ Musriani, "Efektivitas Penggunaan Metode Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Ahklak Di Man I Bombana", Skripsi, (Kendari: IAIN Kendari, 2022), hal. 13-14.

⁴¹ Hairul Fauzi, "Membentuk Akhlak Terpuji Peserta Didik Melalui Penerapan Reward Dan Punishment", *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3 No. 1, (2021), hal. 72.

- 2) *Reward* yang diberikan kepada seorang anak janganlah hendaknya menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain yang merasa pekerjaannya juga lebih baik, tetapi tidak mendapatkan *reward*.
- 3) Memberi *reward* hendaklah hemat. Terlalu kerap atau terus-menerus memberi *reward* akan menjadi hilang arti *reward* itu sebagai alat pendidikan.

Moh Zainur Rasyid dalam Rakanita Dyah Ayu Kinesti menjelaskan syarat dalam pemberian reward yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyajikan Reward

Pelaksanaan pemberian reward yang dapat berfungsi untuk meningkatkan minat kunjung siswa agar lebih efektif dilakukan secara langsung daripada dilakukan secara tidak langsung.

- 2) Memilih Reward yang Tepat

Reward yang dipilih harus terbukti efektif bagi siswa yang artinya dapat menyesuaikan dan menempatkan di porsi yang tepat dengan apa yang dilakukan peserta didik.

- 3) Mengatur kondisi situasional

Keberhasilan pemberian reward juga dipengaruhi oleh situasi saat diberikan. Pemilihan situasi yang tepat memiliki dampak positif terhadap terbentuknya perilaku yang diharapkan. Tidak semua perilaku perlu diulang setiap waktu karena ada perilaku yang telah di bentuk, dipelihara, atau ditingkatkan hanya cocok dilaksanakan pada kondisi tertentu. Agar situasi menjadi sesuai yang di harapkan perlu didukung

komunikasi yang jelas dan subjek diminta untuk memperhatikan kondisi yang mempersyaratkan hadirnya reward.

4) Memilih kualitas reward yang akan diberikan

Pemilihan kualitas reward juga mempengaruhi keaktifan kunjungan siswa, karena pemilihan kualitas reward yang tidak sesuai dengan harapan penerima (siswa) menyebabkan efektivitasnya menurun dan bahkan tidak efektif sama sekali.

5) Memberikan sampel reward yang akan diberikan

Reward baru yang belum pernah diberikan atau belum dikenal dapat menimbulkan keraguan. Oleh karena itu, perlu diperkenalkan lebih dahulu dengan memberikan sampel atau contoh reward. Seperti: menjelaskan tentang reward yang akan diberikan jika itu dalam bentuk gerakan tubuh (mengacungkan jempol atau lontaran kalimat yang asing menurut peserta didik).

6) Menanggulangi pengaruh saingan dalam memberikan reward.

Hubungan antara perilaku dan reward yang terdapat dalam kehidupan nyata siswa perlu di seimbangkan agar efektif dalam pemberiannya. Apabila ada saingan yang lebih kuat, maka siswa mempunyai keinginan untuk mengalahkan saingannya sehingga perlu juga diberikan reward tambahan.

7) Mengatur jadwal pemberian

Dalam jangka panjang, jadwal pemberian reward terhadap peserta didik secara terus menerus kurang efektif dan kurang efisien. Oleh

karena itu, perlu diubah sedikit demi sedikit ke jadwal berselang. Keuntungan menggunakan jadwal berselang adalah menghindari efek kejenuhan.⁴²

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat pemberian reward diperlukan agar reward yang diberikan kepada siswa lebih jelas dan terarah.

5. Bentuk-bentuk Reward

Menurut Sunaring Retno Astrini, bentuk-bentuk dari pemberian hadiah bisa berupa pemberian, ganjaran, bentuk kenang-kenangan, penghargaan, atau imbalan.⁴³ Adapun John Gray dalam bukunya *Children Are from Heaven*, menyebutkan bentuk-bentuk *reward* berupa benda seperti gambar bintang atau stiker yang disukai anak. Bentuk hadiah lainnya adalah dengan membagi waktu bersama anak untuk bercerita dan bermain bersama dia. Melalui pemberian hadiah intensif, hadiah barang, pengakuan akan memberi anak energi dan perhatian untuk menggapai perhatian orang tuanya.⁴⁴

Suharsimi Arikunto dalam Qurrata Akyuni menyebutkan bentuk-bentuk dari *reward* itu adalah:⁴⁵

- 1) Peringkat dan simbol-simbol lain. Pemberian peringkat dengan cara

⁴² Rakanita Dyah Ayu Kinesti, dkk., "Pemberian Reward Bagi Siswa Berprestasi Sebagai Strategi Guru Kelas Dalam Pembelajaran Di SD Alma'soem Bandung", *el-Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, Vol. 13 No. 2, (2021), hal. 107-108.

⁴³ Sunaring Retno Astrini, "Penggunaan Modifikasi Perilaku Tipe Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 5 No. 02, (2021), hal. 106.

⁴⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 302

⁴⁵ Qurrata Akyuni, "Penerapan Reward Dalam Pembelajaran di MTsS Babun Najah Banda Aceh", *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, Vol. 17 No. 2, (2022), hal. 82.

yang betul dan adil adalah bentuk hadiah yang paling tepat, apabila dikaitkan langsung dengan usaha siswa, prestasi dan kemampuannya. Oleh karena itu sebaliknya penggunaan simbol dapat sebanyak-banyaknya digunakan dengan berbagai segi keberhasilan siswa. Namun perlu diingat bahwa apa yang mereka dapatkan sebanding dengan usaha yang mereka lakukan, dan pengajuan keberatan yang diajukan siswa perlu ditanggapi dan dijadikan sebagai pertimbangan dalam penentuan hasil berikutnya.

- 2) Penghargaan. *Reward* berupa penghargaan mempunyai makna bahwa adanya perhatian kepada siswa. Penghargaan yang dimaksud di sini dapat berupa pujian, surat penghargaan, atau piagam dan lain-lain. Kata-kata pujian dapat dikategorikan sebagai pemberian perhatian dan pengakuan atas keberhasilan siswa.
- 3) Hadiah berupa kegiatan. Senada dengan pendapat Sylvia Rimm, Emmer juga mengatakan bahwa suatu kegiatan bisa jadi *reward* terhadap anak. Karena terkadang suatu kegiatan menjadi dambaan bagi siswa untuk memperoleh kesempatan untuk melakukannya.
- 4) Hadiah berupa benda. Boleh dibilang bahwa semua ahli mengemukakan bahwa hadiah berupa benda termasuk dalam *reward* yang dapat memotivasi siswa. Pemberian hadiah juga banyak dilakukan oleh guru dengan pemberian barang yang dianggap mengandung nilai bagi siswa. Hadiah tersebut berupa makanan, uang/tabanas, alat-alat tulis, alat-alat permainan, dan buku-buku.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk reward adalah pemberian suatu sebagai bentuk apresiasi agar mendorong keberhasilan siswa selama menempuh pendidikan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Pemberian Reward

1) Kelebihan pemberian reward

Sebagaimana pendekatan-pendekatan pendidikan lainnya, pemberian *reward* juga tidak bisa terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihannya adalah:

- a. Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.
- b. Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.⁴⁶

2) Kekurangan pemberian *reward*

Disamping memiliki kelebihan, pemberian *reward* juga memiliki kekurangan, antara lain yaitu:

- a. Dapat menimbulkan dampak negatif apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga mungkin bisa mengakibatkan siswa merasa bahwa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya.

⁴⁶ Amirudin, dkk., "Pengaruh Metode Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Sdit Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang)", *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vol. 7 No. 2, (2020), hal. 148.

- b. Umumnya rewards membutuhkan alat tertentu dan membutuhkan biaya.⁴⁷

7. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward

Ais dalam Lendy Irawan menjelaskan prinsip-prinsip pemberian penghargaan sebagai berikut:

- 1) Penilaian didasarkan pada “perilaku” bukan “pelaku”. Untuk membedakan antara ‘pelaku’ dan ‘perilaku’ memang masih sulit, terutama bagi yang belum terbiasa;
- 2) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya. Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya;
- 3) Pemberian penghargaan dapat berupa perhatian lebih atau perhatian intensif. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukan hanya berupa materi, tetapi berupa perhatian baik verbal maupun fisik; dan
- 4) Pemberian penghargaan distandarkan pada proses, bukan hasil. Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil.⁴⁸

Adapun menurut Kompri, prinsip-prinsip pemberian reward adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian berdasarkan pada perilaku dan bukan pelaku.

Untuk membedakan antara pelaku dan perilaku memang masih sulit.

Apalagi kebiasaan dan persepsi yang tertanam kuat dalam pola pikir

kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Istilah atau

⁴⁷ *Ibid*, hal. 148.

⁴⁸ Lendy Irawan, dkk., "Hubungan Pemberian Penghargaan (Reward) dengan Kinerja Pegawai Dinas Pariwisata Kota Samarinda", *eJournal Administrasi Negara*, Vol. 8 No. 1, (2020), hal. 9511.

panggilan semacam anak shaleh, anak pintar yang menunjukkan sifat pelaku tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat anak shaleh bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung perilaku anak yang membuatnya memperoleh hadiah.

2) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya.

Pemberian hadiah tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian hadiah harus diakhiri. Maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.

3) Penghargaan berupa perhatian.

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

4) Dimusyawarahkan kesepakatannya.

Setiap anak yang ditanya tentang hadiah yang diinginkan, sudah barang tentu akan menyebutkan barang- barang yang ia sukai. Maka di sinilah dituntut kepandaian dan kesabaran seorang guru atau orang tua untuk mendialogkan dan memberi pengertian secara detail sesuai

tahapan kemampuan berpikir anak, bahwa tidak semua keinginan kita dapat terpenuhi.

- 5) Distantarkan pada proses, bukan hasil.

Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran, yaitu usaha yang dilakukan anak adalah lahan perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.⁴⁹

8. Indikator Pemberian Reward

Sepriyanti menjelaskan indikator pemberian reward yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam bentuk gestural.
- 2) Dalam bentuk verbal.
- 3) Dalam bentuk pekerjaan
- 4) Dalam bentuk material.
- 5) Dalam bentuk kegiatan.⁵⁰

Sean Marta Efastri dalam penelitiannya menyebutkan indikator pemberian reward dapat diukur melalui indikator sebagai berikut:

- 1) Reward dengan kata-kata,
- 2) Reward dengan kalimat,

⁴⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 300.

⁵⁰ Sepriyanti & Umi Fitria, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda Tahun Pembelajaran 2022/2023", *Cendekia (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran) IKIP PGRI Kalimantan Timur*, Vol. 10 No. 2, (2023), hal. 99.

- 3) Reward mimic wajah dan gerakan tubuh,
- 4) Reward menggunakan sentuhan,
- 5) Reward menggunakan symbol/barang,
- 6) Reward melakukan kegiatan menyenangkan,
- 7) Reward penghormatan, dan
- 8) Reward perhatian tidak penuh.⁵¹

Adapun Muh. Haidir menjelaskan reward memiliki beberapa bentuk indikator dalam penelitian ini yaitu:

1) Penghargaan sosial (*social rewards*)

Penghargaan sosial berkaitan dengan pujian dan pengakuan diri yang diperoleh baik dari dalam maupun luar organisasi yang merupakan factor penghargaan ekstrinsik (*extrinsic rewards*) yang diperoleh dari lingkungannya. Penghargaan sosial ini dapat berupa materi finansial dan piagam penghargaan.

2) Penghargaan psikis (*psychic rewards*)

Penghargaan psikis berkaitan dengan harga diri (*self esteem*), kepuasan diri (*self satisfaction*), dan rasa bangga atas pencapaian pribadi. Penghargaan psikis (*Psychic rewards*) merupakan penghargaan intrinsik (*intrinsic rewards*) yang datang dari dalam diri seseorang, seperti pujian, sanjungan, dan ucapan selamat yang dirasakan pemustaka sebagian bentuk

⁵¹ Sean Marta Efastri, dkk., "Hubungan Pemberian Reward terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ihsan Kids Kota Pekanbaru", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6, (2022), hal. 9269.

pengakuan terhadap dirinya sehingga mendatangkan kepuasan bagi dirinya sendiri.⁵²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua indikator dari Muh. Haidir untuk mengukur persepsi pemberian reward yaitu meliputi penghargaan sosial (*social rewards*) dan penghargaan psikis (*psychic rewards*).



⁵² Muh. Haidir, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Intensitas Kunjungan Di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar", Skripsi, (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2019), hal. 42.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian diskriptif kuantitatif. Penelitian diskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan memperoleh informasi lebih luas tentang suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap pendekatan kuantitatif, sehingga dapat mendeskripsikan situasi secara tepat dan akurat.⁵³

Maka dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa metode penelitian diskriptif kuantitatif adalah rancangan penelitian yang fokus pada angka atau berupa suatu nilai dari sebuah variabel, sehingga memperoleh nilai akhir dari penelitian dapat memberi makna dan memberi gambaran dari masalah penelitian sebagaimana yang didapatkan dan dapat disimpulkan dalam penelitian tersebut.

Data dikumpulkan dengan kuesioner, mendapatkan data yang peneliti dapatkan akan dideskripsikan dengan angka dan statistik, untuk dapat gambaran secara jelas dan rinci mengenai bagaimana persepsi siswa terhadap pemberian reward di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya.

⁵³ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jawa Timur: Widya Gama Press, 2021), hal. 13.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 12 desember samapai dengan 19 desember 2022. Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya yang beralamat di JL. T. Iskandar, Meunasah Manyang-Aceh Besar. Penulis melakukan penelitian di Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya karena perpustakaan tersebut sudah di adakan program reward kepada siswa siswi yang sering memanfaatkan/berkunjung perpustakaan.

C. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti baik itu berupa manusia, hewan, tumbuhan-tumbuhan, udara, nilai, parawisata, sikap hidup, dan lain sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber informasi.⁵⁴ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa yang menjadi anggota Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya yang berjumlah 290 siswa berdasarkan anggota yang tercatat di perpustakaan tersebut. Alasan penulis hanya mengambil siswa sebagai populasi, karena merekalah yang menggunakan perpustakaan dan mendapatkan reward.

⁵⁴ Hardank dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal. 254.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Jumlah sampel yang diambil ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:⁵⁵

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

Keterangan:

N = Jumlah anggota populasi

n = Besar sampel

e = Batas kesalahan yang diinginkan

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{290}{1+(290 \times (0,1))^2} = \frac{290}{1+(290 \times 0,01)} = \frac{290}{3,9} = 74$$

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 74 orang. Adapun Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive* sampling atau juga dikenal dengan judgement yang jumlah sampelnya dihitung dengan menggunakan rumus Slovin. Purposive sampling merupakan teknik non-probability sampling yang dilakukan dengan mengambil sampel tertentu yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria atau sifat tertentu sesuai dengan tujuan dari penelitian dengan tidak mengambil sampel secara random. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan penilaian dari peneliti mengenai anggota populasi mana saja yang memenuhi kriteria untuk

⁵⁵ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 74.

dijadikan sampel.⁵⁶ Adapun kriteria sampel untuk dijadikan sebagai angket bagi siswa yang pernah mengunjungi Perpustakaan dan menggunakan informasi tentang pemberian Reward di Perpustakaan.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan dalam suatu penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diperoleh tersebut baru berdasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang akan diperoleh melalui pengumpulan data sebenarnya saat melakukan penelitian.⁵⁷ Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a: Terdapat persepsi positif siswa terhadap pemberian reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar.

H₀: Tidak terdapat persepsi positif siswa terhadap pemberian reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar.

⁵⁶ Eddy Roflin, dkk., *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2021), hal. 12.

⁵⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hal. 16.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrument terhadap konsep yang diteliti. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat⁵⁸ Uji valid angkat dilakukan pada 15 responden. Adapun pengujian validitas penulis lakukan dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan persamaan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

x = Jumlah skor item y = Skor total seluruh pernyataan atau pertanyaan

n = Jumlah responden

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas

No item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,634	0,445	Valid
2	0,563	0,445	Valid

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 211.

3	0,650	0,445	Valid
4	0,544	0,445	Valid
5	0,672	0,445	Valid
6	0,648	0,445	Valid
7	0,689	0,445	Valid
8	0,621	0,445	Valid
9	0,512	0,445	Valid
10	0,632	0,445	Valid
11	0,524	0,445	Valid
12	0,523	0,445	Valid
14	0,675	0,445	Valid
15	0,654	0,445	Valid

Uji validitas dalam penelitian ini dengan cara memberi *kuesioner* pada 15 responden dengan tujuan untuk mengetahui nilai kevalidan instrumen pada penelitian tersebut.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.⁵⁹ Uji reliabilitas angket penelitian ini dilakukan pada 9 responden. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik formula Cronbach Alpha.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.117.

Rumus Alpha Cronbach:

Keterangan:

r = koefesien reliabilitas alpha

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$ = jumlah varian butir

$\sum \sigma^2$ = varians total

Tabel. 3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Kuesioner	Nilai Konstanta	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
9	0,6	0,989	Reliabel

Dari data tabel 1.2 di atas, apa bila nilai dari cronbach alpha dikatakan berjumlah 0,989. Pernyataan kuesioner dinyatakan reliabilitas jika nilai cronbach alpha memiliki nilai konstanta 0,6. Maka dari tabel di atas dapat disimpulkan 9 pernyataan yang ada pada kuesioner penelitian yang sudah valid sebelumnya telah reliabel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini ditujukan kepada seluruh siswa SMAN 1 Krueng Barona Jaya dan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai Persepsi Siswa tentang pemberian reward. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data

subjek penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Angket (kuesioner), dan dokumentasi.

1. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi oleh responden sesuai dengan permintaan peneliti. Responden yang akan menjawab pertanyaan atau pernyataan dalam angket adalah siswa-siswa SMAN 1 Kreung Barona Jaya. Menurut Sugiyono “Kuesioner merupakan instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Jadi, angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti kepada responden untuk diisi. Angket atau kuesioner cocok digunakan untuk jumlah responden yang cukup besar.⁶⁰

Tabel 3.3 Indikator Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah Item
Pemberian Reward	Penghargaan Sosial	Ekstrinsik	1,2,3,4, 5,6,7	7
		Intrinsik	8,9,10	3

⁶⁰ Rila Afrila & Syahrilfuddin, “Persepsi Siswa Tentang Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru”, *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, Vol. 4 No. 1, (2020), hal. 164.

	psikis			
Jumlah				10

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengumpulan datanya disebut form pencatatan dokumen, dan sumber datanya berupa catatan atau dokumen yang tersedia. Seperti halnya kehadiran siswa dalam mengikuti acara-acara kegiatan di perpustakaan.⁶¹

G. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁶² Kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang telah diteliti. Melakukan perhitungan data yang telah diperoleh dari responden dengan menggunakan angket.

Adapun langkah-langkah analisis data yang peneliti lakukan yaitu:

- 1) Mengumpulkan semua angket dan memeriksa angket yang telah diisi oleh responden

⁶¹ Lalu Adam Zikrullah, "Manajemen Program Kajian Masjid Raya Hubbul Wathan Islamic Center Nusa Tenggara Barat", *Mudabbir: Jurnal Manajemen Dakwah*, Vol. 4 No. 1, (2023), hal. 408.

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 207.

- 2) Menyiapkan tabel tabulasi jawaban
- 3) Menggunakan rumus Mean untuk mencari skor rata-rata setiap indikator

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

x = rata – rata skor setiap indikator

x_i = jumlah butir pernyataan pada masing – masing indikator.

n = banyak butir pernyataan setiap indikator

Jadi skor rata-rata pada setiap indikator yang diperoleh kemudian dikonversikan sehingga memperoleh nilai dalam interval 1-100, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\bar{x}}{180} \times 100$$

Dalam penelitian ini, skala penilaian yang ingin dibentuk berjumlah 4, dimana skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4 maka skala interval skor persepsi dapat dihitung sebagai berikut:⁶³

$$\begin{aligned} \text{Skala interval} &= \{ 1 (4-1) : 4 \} \\ &= \{ 1 (3) : 4 \} \end{aligned}$$

⁶³ Adila Cintyawati, dkk., "Persepsi Dan Preferensi Masyarakat Pesantren Terhadap Bank Syari'ah (Studi Kasus Masyarakat Pesantren Sumatera Barat)", *Qawwam: The Leader's Writing*, Vol. 3 No. 1, (2022), hal. 26.

$$= \{ 3 : 4 \}$$

$$= 0,75.$$

Jadi, jarak antara setiap adalah 0,75 sehingga diperoleh penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Penilaian

Skala Penilaian Persepsi	
Sangat Positif	3,28 – 4,03
Positif	2,52 – 3,27
Negatif	1,76 – 2,51
Sangat Negatif	1,00 – 1,75

Pengukuran skala interval ini dalam penerapannya pada analisa data untuk mengartikan persepsi siswa, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil skor rata-rata persepsi siswa terhadap pemberian reward yang dapat dilihat pada skala interval.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Perpustakaan Sekolah SMAN 1 Kreung Barona Jaya

Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya berdiri pada tahun 1983 bersamaan dengan berdirinya Sekolah yang dulunya bernama SMA Negeri 4 Banda Aceh, disebabkan karena letak sekolah di daerah perbatasan wilayah Aceh Besar dengan Wilayah Banda Aceh maka SMA Negeri 4 Banda Aceh berubah menjadi SMA Negeri 2 Ingin Jaya pada tanggal 23 maret 1996. Kemudian PP No 85 tanggal 12 april 2004 terjadi pemekaran wilayah SMA Negeri 2 Ingin Jaya berubah lagi menjadi SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya.

Pada tahun 2010 Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya mendapatkan bantuan perluasan gedung sehingga luasnya menjadi 14 X 12 m². Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya yang beralamat di Jln. T.Iskandar km, 5 kecamatan Krueng Barona Jaya, Secara geografis gedung perpustakaan letaknya sangat strategis, dilihat dari segi manapun karena berada dalam satu lingkungan perpustakaan sangat dekat dengan ruang belajar dan ruang guru SMAN 1 Krueng Barona Jaya, sehingga memudahkan siswa/i dan guru dalam mencari informasi.

Perpustakaan terdiri atas ruang baca, ruang kerja staf, ruang kepala perpustakaan, ruang penyimpanan, area koleksi referensi, ruang area display,

area roker, kebersihan (tempat sampah), area membaca ditempat, dan sagoe baca.

Perpustakaan SMAN 1 Krueng Barona Jaya didirikan pada tahun 1983. Pada awalnya koleksi perpustakaan tersebut berjumlah 367 eksamplar dari Sekolah. Pada saat itu koleksi masih sedikit karena perpustakaan baru didirikan dan koleksi yang ada diperpustakaan berasal dari sumbangan. Hal itu dikarenakan kurangnya koleksi perpustakaan dan dana hal tersebut salah satu penyebab kendala kurangnya koleksi perpustakaan. Tetapi pada saat ini koleksi sudah banyak di sumbangkan oleh Perpustakaan Wilayah dan Perpustakaan lainnya, koleksi buku teks pelajaran berjumlah 22.403 Examplar, koleksi buku panduan guru berjumlah 600 Examplar, koleksi buku bacaan/fiksi berjumlah 4.636 Exampla, dan buku referensi 951 Exampla, koleksi tersebut bukan dari sumbangan perpustakaan wilayah melainkan dari Perpustakaan lain.

Sumber daya manusia / Pengelola adalah petugas perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona jaya ada 4 orang, yaitu Ibu Maryani, guru mata pelajaran PAI dan menjabat juga sebagai kepala Perpustakaan, kemudian Helmi Fazli menjabat sebagai staf pelayanan teknis, kemudian yang satunya lagi adalah seorang staf perpustakaan bernama Desi Mayanti menjabat sebagai pengolahan dan sirkulasi dan merupakan alumni dari Ilmu Perpustakaan. Kemudian satu lagi Fitri Idayani guru mata pelajaran TIK menjabat sebagai pengolahan Teknologi Informasi dan komunikasi. Pustakawan di Perpustakaan SMAN 1

Kreung Barona jaya hanya 1 orang dari alumni Ilmu Perpustakaan dan yang lainnya guru dari SMAN 1 Krueng Barona jaya.⁶⁴

2. Visi dan Misi Perpustakaan Sekolah

a) Visi

- 1) Sebagai sumber belajar warga sekolah guna mendukung kegiatan belajar mengajar
- 2) Memberikan layanan kepada seluruh warga sekolah dan ikut merealisasikan visi dan misi sekolah serta suksesnya program utama perpustakaan sekolah yaitu sebagai pusat belajar ilmu pengetahuan untuk seluruh warga sekolah.

b) Misi

- 1) Mengembangkan bahan pustaka, baik kualiatataa maupun kuantitas
- 2) Meningkatkan minat baca di lingkungan sekolah
- 3) Meningkatkan SDM perpustakaan
- 4) Perpustakaan dijadikan sebagai pusat sumber informasi, edukasi, rekreasi, pelestarian dan penelitian
- 5) Meningkatkan layanan perpustakaan
- 6) Menciptakan penataan ruang baca yang menyenangkan⁶⁵

⁶⁴ Hasil Dokumentasi Penelitian di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya tahun 2022.

⁶⁵ Hasil Dokumentasi Penelitian di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya tahun 2022.

3. Koleksi Perpustakaan

Koleksi di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya berjumlah 1.935 Eksamplar.⁶⁶ Adapun koleksi tersebut sebagai berikut

Tabel. 4.1 Jenis Koleksi Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya

No.	Jenis	Jumlah/ Keterangan
1.	Buku teks pelajaran (paket)	22.403 buah
2.	Buku panduan guru	600 buah
3.	Buku Bacaan/ Fiksi	4.636 buah
4.	Buku Referensi	951 buah
5.	Buku peminjaman guru	1 buah
6.	Buku kunjungan siswa/i	1 buah
7.	Buku Peminjaman Siswa	1 buah

4. Fasilitas Perpustakaan

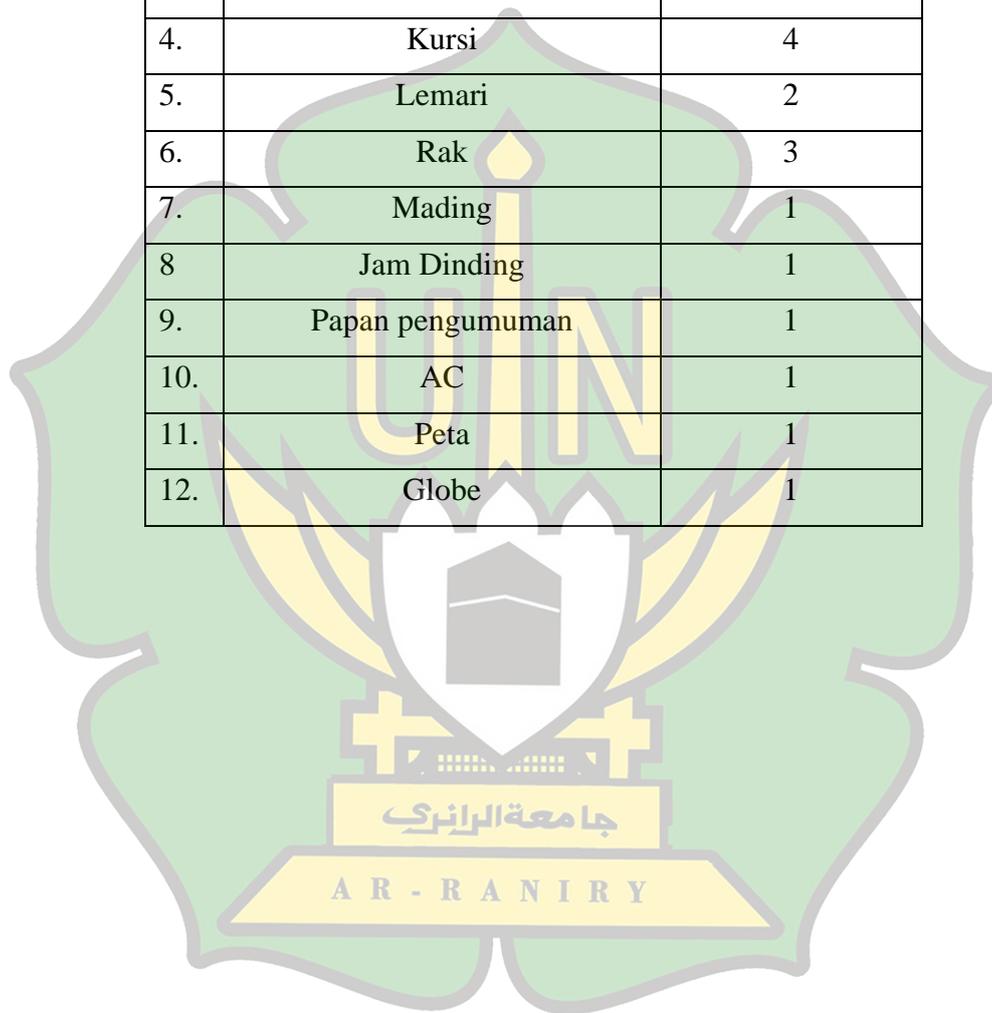
Peralatan dan perlengkapan yaitu salah satu unsur yang sangat besar pengaruhnya terhadap kelancaran dalam sebuah perpustakaan. Adapun fasilitas yang dimiliki Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya⁶⁷ Sebagai berikut

⁶⁶ Hasil Dokumentasi Penelitian di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya tahun 2022.

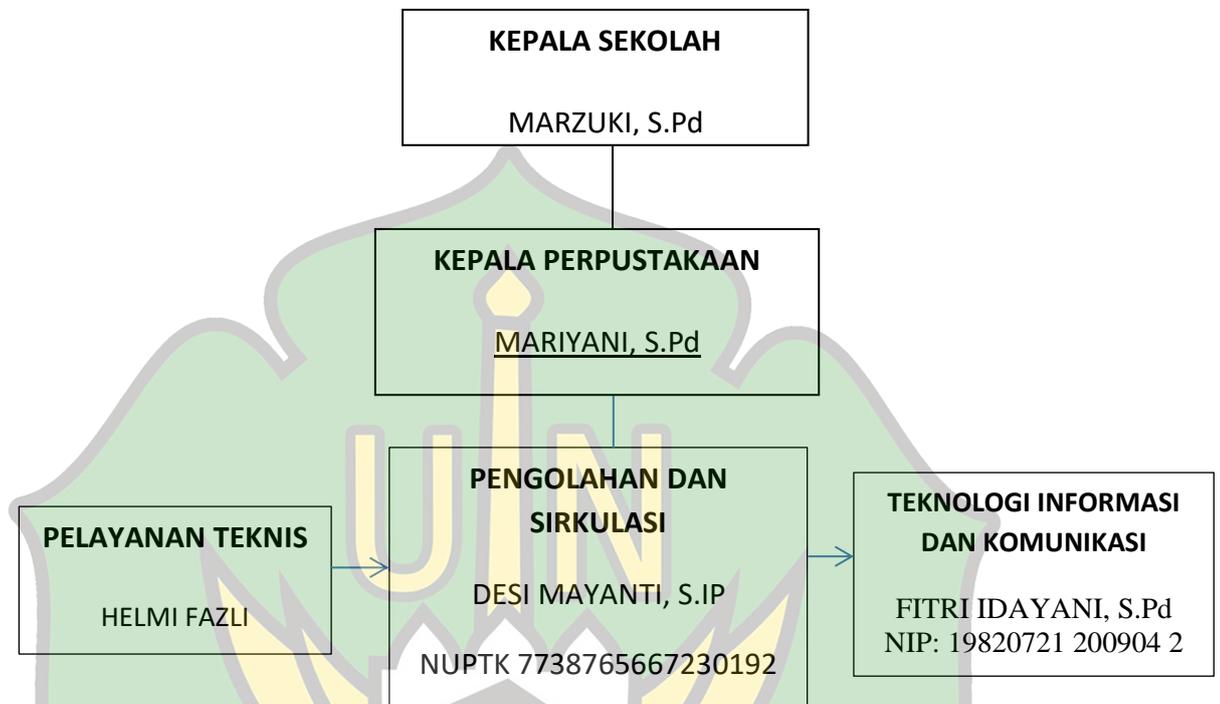
⁶⁷ Hasil Dokumentasi Penelitian di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya tahun 2022.

Tabel. 4.2 Fasilitas Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya

No.	Nama Fasilitas	Jumlah
1.	Komputer	1
2.	Kipas Angin	1
3.	Meja	4
4.	Kursi	4
5.	Lemari	2
6.	Rak	3
7.	Mading	1
8.	Jam Dinding	1
9.	Papan pengumuman	1
10.	AC	1
11.	Peta	1
12.	Globe	1



5. Struktur Organisasi Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya Aceh Besar



6. Kegiatan Pemberian reward di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya

Untuk memajukan perkembangan Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona jaya, banyak inovasi baru yang telah di lakukan, salah satunya adalah ruang perpustakaan yang terbilang sangat nyaman dan fasilitas cukup memadai. Untuk meningkatkan hal tersebut, kegiatan yang mengadakan pemberian Reward kepada anggota Perpustakaan yaitu, Siswa Yang sering meminjam buku Siswa yang sering membaca di Perpustakaan dan siswa yang sering mengunjungi perpustakaan.

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas penelitian dilakukan agar mengetahui valid dan tidak kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Hasil uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 23.

Tabel. 4.3 Hasil Uji Validitas

Indikator	No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Penghargaan	1	0,609	0,565	Valid
	2	0,747	0,565	Valid
	3	0,865	0,565	Valid
Pujian	4	0,854	0,565	Valid
	5	0,742	0,565	Valid
	6	0,835	0,565	Valid
	7	0,734	0,565	Valid
Harga diri	8	0,943	0,565	Valid
	9	0,830	0,565	Valid
Kepuasan diri	10	0,950	0,565	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 10 pertanyaan dan 4 Indikator yang ada dikuesioner apabila nilai r hitung $>$ r tabel dapat dikatakan valid. Sehingga pada tabel di atas dari pertanyaan yang ada pada kuesioner penelitian valid dengan nilai r tabel 0,565 dengan selisih 15%.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Melakukan uji reliabilitas sebaiknya memiliki pengambilan keputusan yaitu alpha sebesar 0.60. variabel yang dianggap reliabel apabila nilai variabel tersebut lebih besar dari >0.60 , jika lebih kecil maka variabel yang diteliti dapat dikatakan reliabel <0.60 . Adapun hasil uji reliabilitas pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel. 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Cronbac Alpha	Minimal Cronbach Alpha	No item	Keterangan
Penghargaan	0,906	0,60	3	Reliabel
Pujian	0,856	0,60	4	Reliabel
Harga Diri	0,752	0,60	2	Reliabel
Kepuasan Diri	0,845	0,60	1	Reliabel
Total	0,825		10	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, apa bila nilai dari cronbach alpha dikatakan berjumlah 0,825. Pertanyaan kuesioner dinyatakan reliabilitas jika nilai cronbach alpha memiliki nilai konstanta 0,60. Maka dari tabel di atas dapat disimpulkan 10 pertanyaan yang ada pada kuesioner penelitian yang sudah valid sebelumnya telah reliabel.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui penyebaran angket yang dibagikan kepada 74 responden, ditemukan hasil penelitian dari 4 indikator Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya. Berikut ini deskriptif kuantitatif dari 4 indikator tersebut :

1. Penghargaan Sosial

Penghargaan sosial adalah pujian dan pengakuan diri dari dalam dan luar organisasi yang merupakan faktor extrinsic reward yang diperoleh dari lingkungannya, seperti finansial materi dan piagam penghargaan. Penghargaan sosial dapat diindikasikan dari aspek penghargaan dan pujian, berikut ini deskripsinya:

Tabel 4.5 Pustakawan Perpustakaan Sekolah memberikan sertifikat kepada pemustaka ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif.

Pernyataan	Bobot	F	FX	P
Sangat Setuju	4	65	260	86.66 %
Setuju	3	7	21	10.5 %

Tidak setuju	2	2	4	2,84 %
Sangat tidak setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	285	100 %
Skor Rata-rata	$X = 285/74 = 3,85$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata persepsi adalah 3,85. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa pustakawan perpustakaan sekolah memberikan sertifikat kepada pemustaka ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif adalah sangat positif.

Tabel 4.6 Pustakawan Perpustakaan Sekolah Mengumumkan nama di Perpustakaan ketika saya menjadi siswa teraktif.

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	66	264	88%
Setuju	3	6	21	10,16%
Tidak Setuju	2	1	2	1,84%
Sangat tidak setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	287	100%
Skor Rata-rata	$X = 287/74 = 3,87$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata persepsi pustakawan perpustakaan sekolah mengumumkan nama di perpustakaan ketika saya menjadi siswa teraktif adalah 3,87. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.7 Pustakawan perpustakaan sekolah memberi penambahan peminjaman koleksi ketika siswa menjadi pemustaka teraktif.

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	67	286	89,33%
Setuju	3	6	18	9%
Tidak Setuju	2	1	2	1,67%
Sangat tidak setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	288	100%
Nilai Rata-rata	$X = 288/74 = 3,89$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata persepsi pustakawan perpustakaan sekolah memberi penambahan peminjaman koleksi ketika siswa menjadi pemustaka teraktif adalah 3,89. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.8 Siswa sering disanjung oleh Pustakawan ketika aktif berkunjung ke Perpustakaan

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	68	272	90,66%
Setuju	3	5	15	7,5%
Tidak Setuju	2	1	2	1,84%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	289	100%
Nilai Rata-rata	$X = 289/74 = 3,90$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian saya ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.9 Pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian saya ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	64	256	85,33%
Setuju	3	6	16	8%
Tidak Setuju	2	4	8	6%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	280	100%
Nilai Rata-rata		$X = 280/74 = 3,78$		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian saya ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.10 Pustakawan ikut mengucapkan selamat atas prestasi yang saya dapatkan sebagai pemustaka teraktif.

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	63	252	84%
Setuju	3	8	24	12%

Tidak Setuju	2	3	6	4%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	282	100%
Nilai Rata-rata	$X = 282/74 = 3,81$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata pustakawan ikut mengucapkan selamat atas prestasi yang saya dapatkan sebagai pemustaka teraktif adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

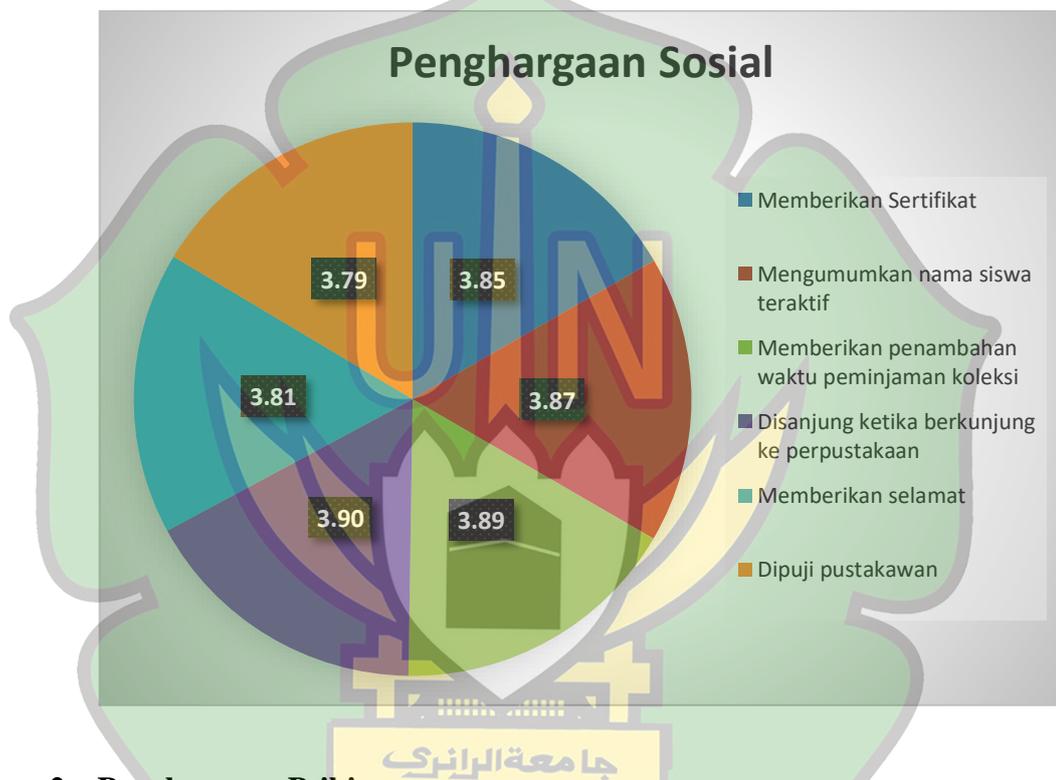
Tabel 4.11 saya dipuji oleh pustakawan karena saya sangat rajin berkunjung ke Perpustakaan

Pernyataan	Bobot	F	F _x	P
Sangat Setuju	4	62	248	82,66%
Setuj	3	9	27	13,5%
Tidak Setuju	2	3	6	3,84%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	281	10%
Nilai Rata-rata	$X = 281/74 = 3,79$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata saya dipuji oleh pustakawan karena saya sangat rajin berkunjung ke Perpustakaan adalah 3,79. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Maka dari hasil persentase nilai dari tujuh pernyataan pertanyaan diangket tersebut dan pada gambar di atas dapat disimpulkan bahwa pada indikator penghargaan sosial memperoleh nilai sebesar 3,84, maka dari nilai dapat dipersentasekan mendapat nilai sangat positif.

Chart 4.1 Penghargaan Sosial



2. Penghargaan Psikis

Penghargaan psikis adalah datang dari self esteem (berkaitan dengan harga diri) selfsatisfaction (kepuasan diri) dan kebanggaan atas hasil yang dicapai, psikis reward adalah intrinsic reward yang datang dari dalam diri seseorang, seperti pujian, sanjungan dan ucapan selamat yang dirasakan pegawai sebagai bentuk pengakuan terhadap dirinya dan mendatangkan kepuasan bagi dirinya sendiri.

Penghargaan psikis dapat diindikasikan dari dua sub indikator yaitu harga diri dan kepuasan diri, berikut ini deskripsinya:

Tabel 4.12 Saya mendapatkan sapaan yang ramah dari pustakawan ketika aktif berkunjung ke perpustakaan sekolah

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	61	244	81,33%
Setuju	3	11	33	16,5%
Tidak Setuju	2	2	4	2,17%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	281	100%
Nilai Rata-rata		$X=281/74= 3,79$		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata saya mendapatkan sapaan yang ramah dari pustakawan ketika aktif berkunjung ke perpustakaan sekolah adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.13 Pustakawan membangun komunikasi yang baik ketika saya aktif berkunjung ke perpustakaan.

Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	59	236	78,66%
Setuj	3	12	36	18%
Tidak Setuju	2	3	6	3,34%
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0

Jumlah		74	278	100%
Nilai Rata-rata	$X=278/74= 3,75$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata pustakawan membangun komunikasi yang baik ketika saya aktif berkunjung ke perpustakaan adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Tabel 4.14 Saya merasa puas atas pemberian reward yang di berikan oleh pustakawan

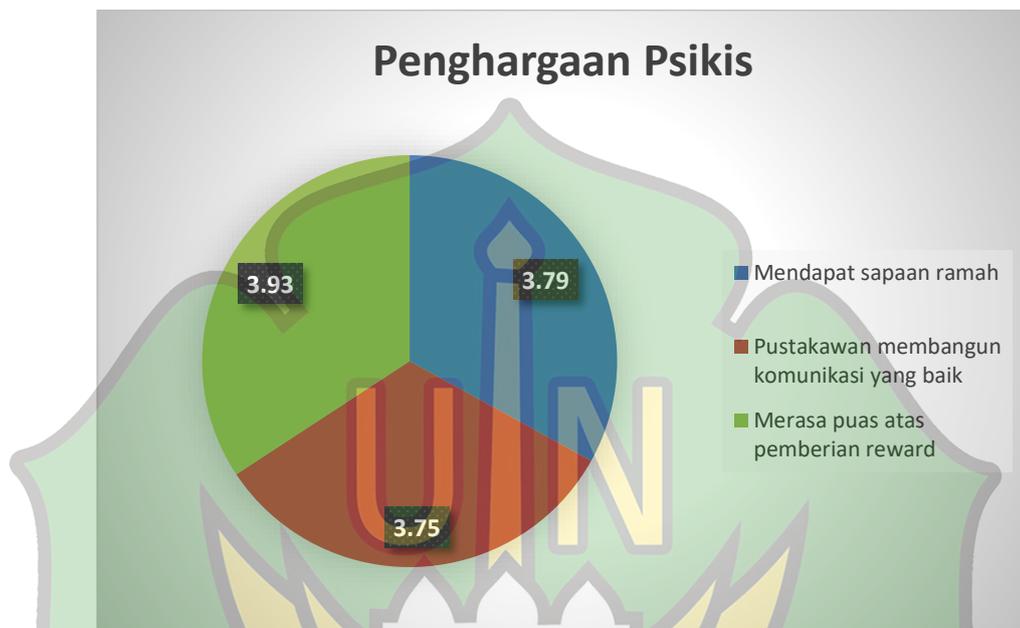
Pernyataan	Bobot	F	Fx	P
Sangat Setuju	4	69	276	92%
Setuju	3	5	15	8%
Tidak Setuju	2	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		74	291	100%
Nilai Rata-rata	$X=291/74= 3,93$			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil skor rata-rata Saya merasa puas atas pemberian reward yang di berikan oleh pustakawan adalah 3,90. Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa adalah sangat positif.

Maka dari penjelasan dan gambar di atas dapat disimpulkan pada indikator penghargaan psikis yang terdapat tiga pernyataan pada angket yang

telah dibagikan pada saat penelitian, memperoleh nilai berjumlah 3,82. Maka dapat dinyatakan memperoleh persentase nilai sangat baik.

Chart 4.2 Penghargaan Psikis



Hasil penelitian menunjukkan pemberian reward yang dilakukan oleh SMAN 1 Kreung Barona Jaya menarik minat kunjung ke perpustakaan. Berdasarkan hasil informasi lebih lanjut melalui responden, mereka yang menjawab setuju karena reward ini dapat membuat siswa yang awalnya jarang ke perpustakaan menjadi rutin berkunjung dan yang sudah sering berkunjung menjadi lebih bersemangat untuk datang ke perpustakaan.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona jaya, Pada penelitian ini terdapat dua indikator diantaranya sebagai berikut: indikator

pertama penghargaan sosial, adapun bagian dari terdapat dua sub indikator yaitu penghargaan sosial dan pengakuan diri.

Sub indikator pengakuan diri pustakawan perpustakaan sekolah memberikan sertifikat kepada pemustaka ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif, dengan memberika strifikat kepada siswa teraktif akan membuat siswa akan sering datang ke perpustakaan. Selanjutnya pustakawan perpustakaan sekolah mengumunkan nama di perpustakaan ketika saya menjadi siswa teraktif, dengan mengadakan pengumuman pemustaka teraktif yang sering berkunjung diperpustakaan akan menjadi daya tarik bagi siswa lainya untuk menggunakan perpustakaan. Kemudian pustakawan perpustakaan sekolah memberi penambahan peminjaman koleksi ketika siswa menjadi pemustaka teraktif, dengan memberikan tambahan bukunpinjama maka akan sekmakin menambah pengetahuan pada siswa yang dikatakan pemustaka teraktif.

Sub indokator yang kedua pujian, pada bagian sub indikator ini siswa sering disanjung oleh pustakawan ketika aktif berkunjung ke perpustakaan siswa sering disanjung oleh pustakawan ketika aktif berkunjung ke perpustakaan, dengan sanjunga tersebut siswa merasa senang dan semakin senang untuk berkunjung ke perpustakaan. Aitem kedua, pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian pemustaka ketika mendapatkan *reward* sebagai siswa teraktif, dengan begitu siswa tersebut juga akan merasa senang karna pustakawan merasa senang dengan adanya pemustaka yang aktif. Aitem ketiga, pustakawanikut mengucapkan selamat atas prestasi yang saya dapatkan sebagai pemustaka teraktif, dengan adanya rasa ucapan selamat yang pustakawan

ucapakan maka pemustaka yang dinyatakan sebagai pemustaka teraktif akan merasa dipuji dan disanjung. Selanjutnya, saya dipuji oleh pustakawan karena saya sangat rajin berkunjung ke perpustakaan, dengan adanya pujian tersebut pemustaka lain dan yang teraktif semakin senang dan semakin senang untuk datang ke perpustakaan.

Indikator kedua yaitu penghargaan psikis merupakan penghargaan intrinsik (*intrinsic rewards*) yang datang dari dalam diri seseorang, adapun bagian dari indikator psikis terdapat dua sub indikator yaitu harga diri dan kepuasan diri.

Sub indikator yang pertama harga diri, pada sub indikator tersebut terdapat dua aitem pernyataan pada angket penelitian. Aitem pertama, saya mendapatkan sapaan yang ramah dari pustakawan ketika aktif berkunjung ke perpustakaan sekolah, dengan adanya sapaan dan pustakawan yang ramah akan membuat pemustaka merasa dihargai pada saat datang berkunjung ke perpustakaan. Pustakawan membangun komunikasi yang baik ketika saya aktif berkunjung ke perpustakaan, dengan adanya komunikasi yang baik dari pustakawan yang terjalin pada pemustaka semakin dirasa dihargai dan membuat pemustaka semakin sering datang ke perpustakaan.

Sub indikator kedua kepuasan diri, pada sub indikator tersebut terdapat satu pertanyaan pada angket penelitian. Yaitu, saya merasa puas atas pemberian *reward* yang di berikan oleh pustakawan, dengan adanya pemberian *reward* maka

pemustaka akan merasa puas terhadap pencapaian yang telah diperoleh dan merasa puas apa yang telah dicapai.

Maka dapat disimpulkan bahwa dari dua indikator yang telah dijelaskan di atas siswa sudah dikatakan sangat baik dalam menggunakan informasi *rewards* yang ada di perpustakaan tersebut, sehingga mereka selalu mengunjungi perpustakaan dan meminjam buku yang ada di perpustakaan tersebut.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pemberian *reward* di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya tergolong sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3.83, Skor ini berada pada interval 3,28 – 4,03 yang menunjukkan bahwa persepsi “sangat positif”.

Pada Pemberian *reward* ini terdapat 2 indikator dan 4 sub indikator yaitu (1) Penghargaan sosial (*social rewards*), Penghargaan sosial ini berkaitan dengan pujian dan pengakuan diri yang diperoleh baik dari dalam maupun luar organisasi yang merupakan faktor penghargaan ekstrinsik (*extrinsic rewards*) yang diperoleh dari lingkungannya. Penghargaan sosial ini dapat berupa materi finansial dan piagam penghargaan. (2) Penghargaan psikis (*psychic rewards*), Penghargaan psikis berkaitan dengan harga diri (*self esteem*), kepuasan diri (*self satisfaction*), dan rasa bangga atas pencapaian pribadi. Penghargaan psikis (*Psychic rewards*) merupakan penghargaan intrinsik (*instrinsic rewards*) yang datang dari dalam diri seseorang, seperti pujian, sanjungan, dan ucapan selamat yang dirasakan pemustaka sebagian bentuk pengakuan terhadap dirinya sehingga mendatangkan kepuasan bagi dirinya sendiri.

Pada indikator penghargaan sosial memperoleh nilai sebesar 3,84, maka dari nilai dapat dipersentasekan mendapat nilai sangat positif sedangkan indikator penghargaan psikis memperoleh nilai berjumlah 3,82 dapat dinyatakan

memperoleh persentase nilai sangat baik.

Hasil positif didasari dari nilai rata-rata kedua indikator dan empat sub indikator berdasarkan nilai tertinggi yaitu: Pertama, harga diri diperoleh nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,90. Kedua, kepuasan diri diperoleh nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,90. Ketiga, penghargaan diperoleh dengan nilai sangat positif dengan nilai skor rata-rata 3,87. Keempat, pujian diperoleh nilai positif dengan nilai skor rata-rata 3,87.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pemberian reward tetap terpenuhi dengan baik walaupun siswa hanya sekedar mengunjungi perpustakaan dan tidak melakukan pemanfaatan fasilitas seperti peminjaman koleksi yang tersedia.

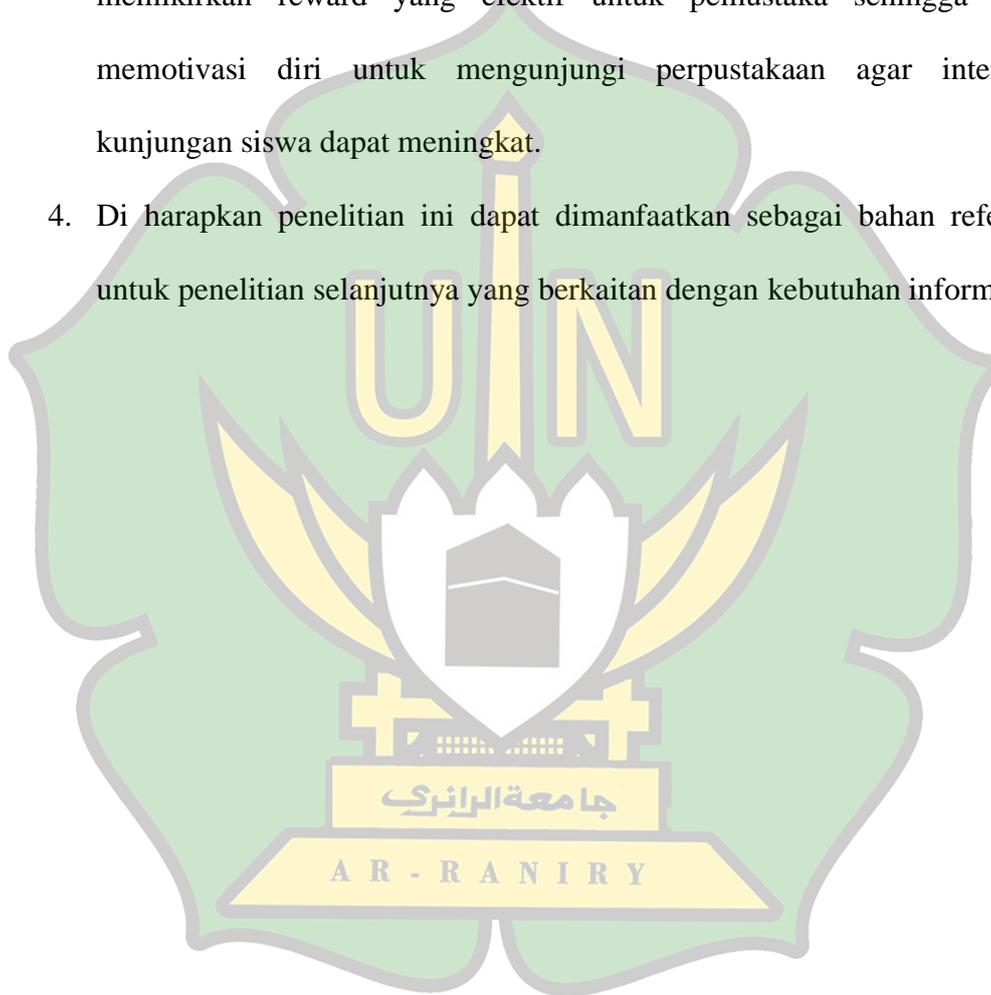
B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil dan kesimpulan penelitian, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Di harapkan kepada kepala sekolah untuk dapat bekerjasama dengan pustakawan dalam mengembangkan minat pemustaka terhadap perpustakaan sehingga perpustakaan memiliki tingkat kunjungan yang lebih baik di masa mendatang.
2. Di harapkan kepada pustakawan untuk selalu memberikan ide-ide kreatif dalam meningkatkan minat pemustaka untuk mengunjungi perpustakaan salah satunya yaitu pemberian reward sebagai bentuk apresiasi kepada pemustaka teraktif yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan minat

pemustaka mengunjungi perpustakaan tanpa ada pemberian reward yang rutin.

3. Di harapkan kepada siswa Untuk meningkatkan minat kunjung di perpustakaan SMA Negeri 1 Kreung Barona Jaya, pustakawan lebih memikirkan reward yang efektif untuk pemustaka sehingga dapat memotivasi diri untuk mengunjungi perpustakaan agar intensitas kunjungan siswa dapat meningkat.
4. Di harapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kebutuhan informasi.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Heris Hermawan, dkk., (2020), "Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik", *Jurnal Islamic Education Manajemen*, Vol. 5 No.1.
- Adila Cintyawati, dkk., (2022), "Persepsi Dan Preferensi Masyarakat Pesantren Terhadap Bank Syari'ah (Studi Kasus Masyarakat Pesantren Sumatera Barat)", *Qawwam: The Leader's Writing*, Vol. 3 No. 1.
- Afni Afifah & Santi Santika, (2021), "Analisis Promosi Layanan Perpustakaan Digital iSabilulungan", *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, Vol. 7 No. 2.
- Amirudin, dkk., (2020), "Pengaruh Metode Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Sdit Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang", *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vol. 7 No. 2.
- Andi Mardiana, (2021), "Pemberian Reward terhadap Peningkatan Motivasi Kerja Karyawan dalam Perspektif Islam", *Mutawazin (Jurnal Ekonomi Syariah IAIN Sultan Amai Gorontalo)*, Vol. 2 No. 1.
- Andi Pasinringi, (2019), "Persepsi Masyarakat Terhadap Platform Partai Politik pada Pemilihan Umum 2019(Studi Efektifitas Komunikasi Politik Pada Aspek Kognitif, Afektif dan Konatif di Kecamatan Mamboro Barat)", *KINESIK*, Vol. 6 No. 3.
- Arikunto, (2021), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia Muflih Lubis, (2023), "Application of Behavioral Counseling with Reward and Punishment Techniques in Handling Violation of Student Rules", *Mahir: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 1.
- Eddy Roflin, dkk., (2021), *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.
- Fidelia Mumek, dkk., (2021), "Peranan Promosi Perpustakaan dalam Meningkatkan Minat kunjung di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Manado", *Acta Diurna Komunikasi*, Vol. 3 No. 2.

- Hairul Fauzi, (2021), "Membentukan Akhlak Terpuji Peserta Didik Melalui Penerapan Reward Dan Punishment", *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3 No. 1.
- Hannah Situmorang, (2020), "Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD HKB", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. 6 No. 2.
- Hardank dkk., (2020), *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ifonilla Yenianti, (2019), "Promosi Perpustakaan Melalui Media Sosial di Perpustakaan IAIN Salatiga", *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, Vol. 3 No. 2.
- Kompri, (2016), *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lalu Adam Zikrullah, (2023), "Manajemen Program Kajian Masjid Raya Hubbul Wathan Islamic Center Nusa Tenggara Barat", *Mudabbir: Jurnal Manajemen Dakwah*, Vol. 4 No. 1.
- Lendy Irawan, dkk., (2020), "Hubungan Pemberian Penghargaan (Reward) dengan Kinerja Pegawai Dinas Pariwisata Kota Samarinda", *eJournal Administrasi Negara*, Vol. 8 No. 1.
- Lilik Purwanti, (2021), *Penentu Praktik Manajemen Laba*, Malang: Peneleh.
- Muh. Haidir, (2019), "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Intensitas Kunjungan Di Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar", Skripsi, Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Musriani, (2022), "Efektivitas Penggunaan Metode Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Ahklak Di Man I Bombana", Skripsi, Kendari: IAIN Kendari.
- Nada Saffanah Puteri Zesika & Susandari, (2023), "Hubungan Persepsi Mahasiswa tentang Metoda Pembelajaran Online dengan Kemampuan Cognitive Domain di Universitas Islam Bandung", *Bandung Conference Series: Psychology Science*, Vol. 3. No. 1.
- Nanang Martono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Rajawali Pers.

- Novia Istiqomah Nugrahaeni & Rukiyah, (2019), "Pemanfaatan Koleksi Naskah Kuno oleh Pemustaka di Perpustakaan Rekso Pustoko Pura Mangkunegaran Surakarta." *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 7 No. 1.
- Nurlela, (2020), "Pengaruh Pemberian Reward Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pengguna di Perpustakaan MTsN 4 Rukoh Banda Aceh", Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Prima Mitha Puspitasari Setyaningrum, dkk., (2019), "Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pembelajaran Virus di SMA", *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, Vol. 1, No. 2.
- Qurrata Akyuni, (2022), "Penerapan Reward Dalam Pembelajaran di MTsS Babun Najah Banda Aceh", *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, Vol. 17 No. 2.
- Rakanita Dyah Ayu Kinesti, dkk., (2021), "Pemberian Reward Bagi Siswa Berprestasi Sebagai Strategi Guru Kelas Dalam Pembelajaran Di SD Alma'soem Bandung", *el-Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, Vol. 13 No. 2.
- Ratna Wijayanti Daniar Paramita, dkk, (2021), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Ridwan Anang, (2016), *Komunikasi Antar Budaya: Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Riffi Firda Lutfiyah, (2019), "Persepsi Siswa Terhadap Kegiatan Jum'at Infak Sebagai Penanaman Karakter Peduli Di Mi Ma'arif Mayak Ponorogo", Skripsi, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Rila Afrila & Syahrilfuddin, (2020), "Persepsi Siswa Tentang Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru", *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, Vol. 4 No. 1.
- Rusmimpong & Uli Rosita Hutagaol, (2021), "Hubungan Persepsi, Sikap Dan Kebiasaan Makan Dengan Status Gizi Siswa Di Mts Muhammad Amin Rajo Tiangso Jangkat Timur", *Journal health and Science; Gorontalo journal health & Science Community*, Vol. 5. No. 2.
- Saiful Akmal, (2019), "Analisis Dampak Penggunaan Reward dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil", *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. 19, No. 2.

- Sean Marta Efastri, dkk., (2022), "Hubungan Pemberian Reward terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ihsan Kids Kota Pekanbaru", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 6.
- Sepriyanti & Umi Fitria, (2023), "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda Tahun Pembelajaran 2022/2023", *Cendekia (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran) IKIP PGRI Kalimantan Timur*, Vol. 10 No. 2.
- Sitepu, (2017), *Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: Rajawali Perss.
- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Handayani, (2020), "Konsep Reward dan Punishment dalam Pendidikan Menurut Hadis", *Holistic Al-Hadis*, Vol. 6 No. 1.
- Sugiono, (2023), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaring Retno Astrini, (2021), "Penggunaan Modifikasi Perilaku Tipe Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 5 No. 02.
- Syahdan, dkk., (2021), "Peranan Perpustakaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran Siswa Madrasah Aliyah Ma'had Manailil Ulum Pondok Pesantren Guppi Samata", *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1 No. 2.
- Tatri Nurul Munawaroh, (2020), *Implementasi Reward Dan Punishment Dalam Pembelajaran Fikih Di Mts Muhammadiyah 3 Yanggong Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020*", Skripsi, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Wigberta Jeliut, dkk., (2021), "Peningkatan Kinerja Pegawai Di Bagian Umum Sekretariat Daerah Kabupaten Manggarai yang dipengaruhi oleh Faktor Kepemimpinan Transformasional dan Reward", *EKONOMIKA'45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, Vol. 8 No. 2.

Wiji Suwarno, (2015), *Perpustakaan dan Buku*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wildan Alim Nurhidayah, (2023), "*Pemberian Reward Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di Bustanul Athfal Aisyah KalilandaK*", Skripsi, Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri.

Yoelia Aisah, (2022), "Peningkatan Pemanfaatan Perpustakaan melalui Reward pada Program Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Cibinong 05", *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, Vol. 2 No. 2.

Yuli Rohmiyati, (2019), "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Pemanfaatan Koleksi di Perpustakaan SMA Islam Hidayatullah Semarang", *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol. 8 No. 3.

Zera Ilhami, (2020), "Persepsi Siswa tentang Profesionalisme Guru Ditinjau dari Kompetensi Pedagogik terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab", *Studi Arab*, Vol. 11 No. 2.



جامعة الرانيري

AR - RANIRY



The linked image cannot be displayed. The file may have been moved, renamed, or deleted. Verify that the link points to the correct file and location.







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp 0651-7552921 Situs: fah.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor :2596 /Un.08/FAH.I/PP.00.9/12/2022

Banda Aceh, 07 Desember 2022

Lamp : -

Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Yth.

Kepala SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya

di-

Tempat

Assalamu'alaikum. Wr.Wb

Dengan hormat, Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini menerangkan:

Nama : Fakhrah Auliani
Nim : 170503077
Prodi : Ilmu Perpustakaan
Semester : XI (Sebelas)
Judul : Persepsi Siswa terhadap Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya.

Mahasiswa (i) yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa (i) Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan skripsi, untuk terlaksananya pencarian data tersebut, mohon sudi kiranya Bapak/Ibu memberikan bantuan berupa data yang diperlukan oleh mahasiswa (i) tersebut.

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

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Wassalam,

Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Kelembagaan

Nazaruddin



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA Banda Aceh
DAN KABUPATEN ACEH BESAR

Alamat: Jalan Geuchik H. Abd. Jailil No. 1 Gampong Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh KodePos: 23239
Telepon: (0651) 7559512; Faksimile: (0651) 7559513 7559515, E-mail : cabang.disdik1@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor: 421.3/ 3568

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	: Fakhrah Auliani
NIM	: 17503077
Semester/Jurusan	: XI/Ilmu Perpustakaan
Judul	: Persepsi Siswa Terhadap Reward di Perpustakaan SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya.

Untuk Melakukan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan skripsi di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar, Sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh Nomor : B-2596/Un.08/FAH./PP.00.9/12/2022, tanggal 13 Desember 2022.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 13 Desember 2022

KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN
WILAYAH KOTA Banda Aceh DAN
KABUPATEN ACEH BESAR,


SYARWAN JONI, S.Pd., M.Pd

Pembina Tingkat I
NIP. 19730505 199803 1 008

AR - RANIRY

Angket Penelitian

Assalamualaikum wr.wb.

Angket ini penulis sebarakan untuk memperoleh data skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa terhadap Pemberian Reward di Perpustakaan SMAN 1 Kreung Barona Jaya” untuk mengisi angket berikut dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat saudara/i . Atas perhatiannya penulis ucapakan terimakasih.

1. Petunjuk

- a. Diharapkan pada semua siswa-siswi menjawab semua pertanyaan
- b. Beri tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang anda anggap benar
- c. Setelah semua terjawab mohon dikembalikan pada peneliti

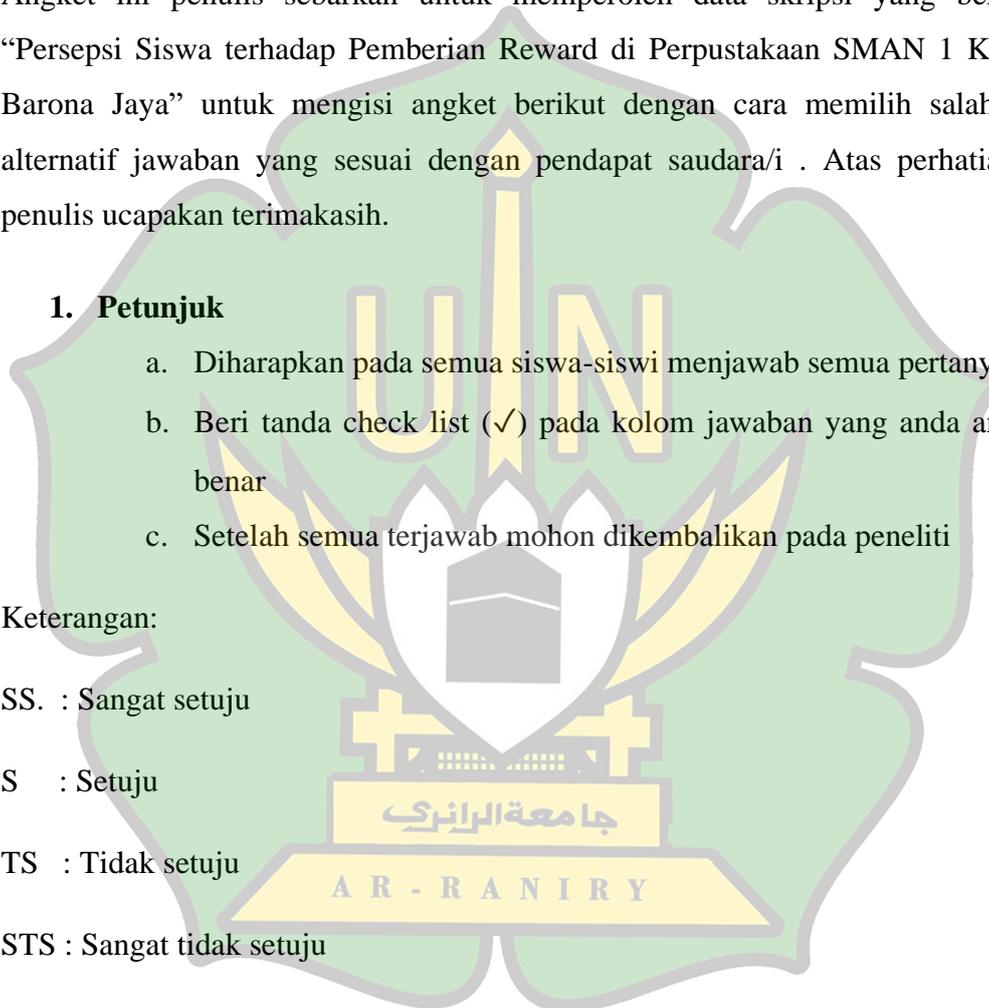
Keterangan:

SS. : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju



1. Daftar pertanyaan

Variable	Teori	Indikator	Pernyataan	Alternatif jawaban			
				SS	S	ST	STS
Pemberian Reward	Penghargaan social	Penghargaan	Pustakawan Perpustakaan Sekolah memberikan sertifikat kepada pemustaka ketika mendapatkan reward sebagai siswa teraktif				
			Pustakawan perpustakaan sekolah mengumumkan nama di perpustakaan ketika saya menjadi siswa teraktif				
			Pustakawan perpustakaan sekolah memberi penambahan peminjaman koleksi ketika siswa menjadi pemustaka teraktif				
			Pujian	Siswa sering disanjung oleh pustakawan ketika aktif berkunjung ke Perpustakaan			
			Pustakawan mengatakan ikut senang terhadap pencapaian saya ketika				

			mendapatkan reward sebagai siswa teraktif				
			Pustakawan ikut mengucapkan selamat atas prestasi yang saya dapatkan sebagai pemustaka teraktif				
			saya dipuji oleh pustakawan karena saya sangat rajin berkunjung ke Perpustakaan				
Penghargaan Psikis	Harga diri		Saya mendapatkan sapaan yang ramah dari pustakawan ketika aktif berkunjung ke Perpustakaan sekolah				
			Pustakawan membangun komunikasi yang baik ketika saya aktif berkunjung ke perpustakaan				
		Kepuasan diri	Saya merasa puas atas pemberian reward yang diberikan oleh pustakawan				

Tabulasi Hasil Angket

No. Responden	Jawaban Pertanyaan						
1.	4	4	4	4	4	4	4
2.	4	4	4	4	4	4	3
3.	4	4	4	3	4	4	3
4.	4	3	4	3	4	4	3
5.	3	4	4	4	3	4	4
6.	4	4	4	4	4	4	4
7.	4	4	4	4	4	4	4
8.	4	4	4	4	4	3	3
9.	3	4	4	3	4	4	4
10.	4	3	4	3	4	4	4
11.	4	3	4	3	3	3	4
12.	4	4	4	4	4	3	4
13.	4	4	4	4	4	4	3
14.	3	4	4	4	4	4	4
15.	3	4	4	4	4	4	3
16.	4	3	4	3	4	4	4
17.	2	2	4	4	4	4	4
18.	2	4	3	4	4	4	4
19.	3	4	4	4	4	4	4
20.	4	4	4	4	2	4	4
21.	4	4	2	4	3	3	4
22.	4	4	2	4	3	4	4
23.	4	4	4	4	4	3	4
24.	3	4	3	4	4	4	4
25.	4	4	2	4	4	4	4
26.	4	3	3	2	4	4	4
27.	4	2	4	2	4	4	4
28.	4	4	4	3	3	4	4
29.	4	4	4	3	3	4	4
30.	4	4	4	4	4	4	4
31.	4	4	4	4	4	4	3
32.	4	4	4	4	4	4	3
33.	3	4	4	4	4	4	3
34.	4	4	4	4	4	3	3
35.	4	3	4	4	4	4	2
36.	4	4	3	4	4	3	2

37.	4	4	4	4	4	3	2
38.	4	4	4	4	4	4	4
39.	4	4	4	4	4	4	2
40.	4	4	4	4	4	2	2
41.	3	4	4	4	4	4	4
42.	2	4	4	4	4	4	4
43.	4	4	4	4	4	4	4
44.	4	4	4	3	4	2	2
45.	4	4	3	4	4	3	4
46.	4	4	4	4	4	3	4
47.	4	4	3	4	3	4	4
48.	4	3	4	3	4	4	2
49.	4	4	4	4	2	3	3
50.	4	4	4	4	2	4	4
51.	4	3	3	4	3	4	3
52.	4	4	4	4	3	3	4
53.	4	3	4	4	4	2	3
54.	4	4	3	4	4	4	3
55.	4	4	4	4	4	3	2
56.	4	4	4	4	4	3	4
57.	3	4	4	4	4	4	3
58.	4	3	4	4	3	3	4
59.	4	4	4	4	4	4	4
60.	3	4	3	4	4	4	4
61.	4	4	4	4	4	4	4
62.	4	4	3	3	4	4	4
63.	4	4	4	3	4	4	4
64.	4	4	4	3	4	4	4
65.	3	3	4	2	4	4	3
66.	4	4	3	2	4	3	3
67.	3	3	3	2	4	4	2
68.	4	4	4	4	4	3	3
69.	4	4	4	4	3	2	2
70.	4	4	4	4	3	3	3
71.	4	4	4	4	3	4	4
72.	3	4	4	4	4	4	4
73.	4	4	4	4	4	4	4
74.	4	4	4	4	4	4	4

Lampiran Foto Penelitian dan Penyebaran Angket



**Dokumentasi Pengisian Angket 13 - 15 Desember Depan Perpustakaan SMA
Negeri 1 Krueng Barona Jaya**

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA PRIBADI

1. Nama : Fakhrah Auliani
2. Tempat / Tanggal Lahir : Aceh Besar, 20 Juli 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Kewarganegaraan / Suku : Indonesia / Aceh
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Desa Lam-Asan Kabupaten Aceh
Besar Email
9. Telepon/HP : 085260642917

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD N Lamnga : Tahun lulus 2010
2. SMP N 2 Mesjid Raya : Tahun lulus 2013
3. SMK N 1 Mesjid Raya : Tahun lulus 2016
4. UIN Ar-Raniry Banda Aceh : Tahun lulus 2023

III. NAMA ORANG TUA

1. Ayah : Alm. Hanafiah
Pekerjaan : -
2. Ibu : Halimah
Pekerjaan : PNS

Banda Aceh, 08 Juni 2023

Fakhrah Auliani