

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
<i>Abstrak</i>	xv
<i>Abstract</i>	xvi
<i>خلاصة</i>	xvii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian	6
F. Penegasan Variabel.....	7
G. Sistematika Penelitian	8
BAB II	10
A. Teori-Teori Yang Membahas Variabel	10
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III.....	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Variabel Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel.....	39

E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV	50
A. Deskripsi Data	50
B. Hasil Uji Prasyarat	54
C. Hasil Uji Hipotesis.....	60
D. Temuan Penelitian.....	64
BAB V	100
PEMBAHASAN	100
BAB VI.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Dimensi Variabel X (Fungsi Rekreasi Perpustakaan)	38
Tabel 3. 2 Dimensi Variabel Y (Kepuasan Pengguna Perpustakaan)	38
Tabel 3. 3 Petunjuk Penilaian.....	41
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian	42
Tabel 4. 1 (Rekapitulasi Hasil Kuesioner Variabel X)	52
Tabel 4. 2 (Rekapitulasi Hasil Kuesioner Variabel Y)	53
Tabel 4. 3 (Hasil Uji Validitas).....	55
<i>Tabel 4. 4 (Hasil Uji Reliabilitas Variabel X)</i>	<i>57</i>
Tabel 4. 5 (Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y)	58
Tabel 4. 6 (Hasil Uji Normalitas).....	59
Tabel 4. 7 (Hasil Uji Linearitas).....	60
Tabel 4. 8 (Hasil Uji Regresi Linear Sederhana)	61
Tabel 4. 9 (Hasil Uji Korelasi).....	61
Tabel 4. 10 (Hasil Uji R Square).....	62
Tabel 4. 11 (Hasil Uji t).....	63
Tabel 4. 12 (Indikator Amateur).....	65
Tabel 4. 13 (Indikator Volunteer)	66
Tabel 4. 14 (Indikator Hobbies)	67
Tabel 4. 15 (Indikator Play)	69
Tabel 4. 16 (Indikator Relaxation)	70
Tabel 4. 17 (Indikator Passive Entertainment).....	71
Tabel 4. 18 (Indikator Active Entertainment)	72
Tabel 4. 19 (Indikator Sociable Entertainment)	73
Tabel 4. 20 (Indikator Sensory Stimulation)	74
Tabel 4. 21 (Indikator Casual Volunteering)	75
Tabel 4. 22 (Indikator Pleasure Aerobic Activity)	76
Tabel 4. 23 (Indikator One-Shot Projects)	77
Tabel 4. 24 (Indikator Occasional Projects).....	79
Tabel 4. 25 (Indikator Empathy)	82
Tabel 4. 26 (Indikator Responsiveness)	83
Tabel 4. 27 (Indikator Assurance)	84
Tabel 4. 28 (Indikator Reliability).....	85
Tabel 4. 29 (Indikator Convenience)	86
Tabel 4. 30 (Indikator Ease Of Navigation)	88
Tabel 4. 31 (Indikator Equipment).....	89
Tabel 4. 32 (Indikator Self Reliance)	90
Tabel 4. 33 (Indikator Tangibles)	91
Tabel 4. 34 (Indikator Utilitarian Space).....	92
Tabel 4. 35 (Indikator Symbol Terms)	93
Tabel 4. 36 (Indikator Refuge).....	94
Tabel 4. 37 (Indikator Scope).....	95
Tabel 4. 38 (Indikator Timeliness)	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 (Pengguna perpustakaan bermain papan catur).....	101
Gambar 2 (Pengguna perpustakaan bermain kartu uno).....	102
Gambar 3 (Permainan hasil karya siswa dan guru pendidikan agama islam).....	103
Gambar 4 (Beragam jenis permainan yang tersedia untuk pengguna perpustakaan).....	104
Gambar 5 (Fasilitas komputer dan wifi untuk pengguna perpustakaan).....	106
Gambar 6 (Ruang baca hening atau silent room).....	107
Gambar 7 (Meja OPAC untuk mencari informasi koleksi perpustakaan).....	108

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 (Kelas Responden)	50
Diagram 4. 2 (Usia Responden).....	51
Diagram 4. 3 (Jenis Kelamin Responden)	52