

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perpustakaan memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang lengkap, perpustakaan mendukung upaya masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Seiring dengan perkembangan zaman, perpustakaan terus beradaptasi dengan menyediakan layanan dan fasilitas yang inovatif, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin beragam.

Beberapa penyesuaian telah dilakukan pada fungsi dan tugas perpustakaan agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna masa kini, dengan harapan dapat meningkatkan kepuasan pengunjung. Perpustakaan memiliki beberapa fungsi utama dalam masyarakat, seperti fungsi informasi, penyimpanan karya, pendidikan, kultural, dan rekreasi (Krismayani, 2020). Meskipun perpustakaan menawarkan berbagai manfaat, sebagian besar siswa di sekolah masih menganggapnya sebagai tempat serius untuk belajar (Lubis & Marlina, 2021). Seiring berjalannya waktu, pustakawan semakin memahami pentingnya menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai lokasi bersantai yang menarik (Siska, 2020).

Fungsi rekreasi perpustakaan mengacu pada upaya perpustakaan dalam menyediakan layanan dan koleksi yang dapat memberi kesenangan, hiburan, serta kesempatan untuk relaksasi bagi pengunjung. Fungsi ini membantu pengguna tidak hanya mengakses informasi ilmiah atau akademis, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang lebih santai dan menyenangkan. Pada teori *serious leisure perspective* mendukung konsep fungsi rekreasi perpustakaan, yakni pengguna tidak hanya mencari pengetahuan tetapi juga pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan secara personal (Stebbins, 2009). Hal tersebut sejalan dengan adanya sarana rekreasi di perpustakaan, pemustaka dapat melepaskan ketegangan, kejenuhan, serta stress (Gufroni, 2022). Hadirnya fungsi rekreasi di perpustakaan diharapkan dapat memberikan pemustaka rasa gembira, senang, dan nyaman sehingga dapat berperan pada tingkat konsentrasi pengunjung (Adib Mishbahuddin Zain & Perdani, 2024).

Fungsi rekreasi sangat penting di perpustakaan karena membantu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung. Hal ini bisa dilakukan dengan menyediakan fasilitas, layanan, dan koleksi yang ada di perpustakaan (Zain & SP, 2024). Fungsi rekreasi perpustakaan juga berperan penting bagi setiap orang yang membutuhkan tempat atau suasana yang nyaman untuk bersantai dan menghilangkan stres dari rutinitas sehari-hari (Endarti, 2022).

Kurangnya fungsi rekreasi di perpustakaan dapat memberikan dampak negatif terhadap persepsi pengunjung. Tanpa adanya aktivitas yang

menyenangkan dan santai, perpustakaan seringkali dipandang sebagai tempat yang membosankan dan kuno. Hal tersebut menjadi salah satu tantangan yang dihadapi perpustakaan di Indonesia, yakni adanya persepsi yang masih menganggap perpustakaan sebagai tempat belajar yang membosankan dan kurang menarik bagi sebagian masyarakat (LPM Pusaka, 2022). Persepsi ini dapat disebabkan oleh terbatasnya variasi koleksi cetak dan non-cetak, fasilitas yang kurang memadai, serta pelayanan yang belum sepenuhnya memuaskan. Kekurangan ini menjadi kendala bagi perpustakaan untuk berperan sebagai ruang yang menarik dan nyaman untuk memungkinkan pengguna mendapatkan pengalaman lebih menyenangkan saat berkunjung.

Penelitian di Kalimantan menunjukkan bahwa 80% anak-anak sebenarnya menyukai aktivitas membaca (Nihayah & Revina, 2020). Namun, jenis buku yang sering dibaca masih didominasi oleh buku paket pembelajaran 67%. Hanya sekitar 13% anak yang membaca buku cerita, 2% membaca buku pengetahuan dan sisanya membaca komik, majalah, serta buku-buku lainnya. Hadirnya permasalahan tersebut menjadi salah satu

Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) menunjukkan penurunan minat baca pada anak usia 5-17 tahun, tercermin dari berkurangnya kunjungan ke perpustakaan dan Taman Bacaan Masyarakat (Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak, 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kendala di perpustakaan seperti kurangnya ragam bahan bacaan yang berkualitas. Di Kalimantan, buku pelajaran mendominasi koleksi perpustakaan sekolah (Nihayah & Revina, 2020). Kendala di perpustakaan lainnya yakni rendahnya minat kunjung ke perpustakaan. Anak-anak berusia 5 hingga 17 tahun kurang tertarik untuk datang ke perpustakaan dan memanfaatkan Taman Bacaan Masyarakat (Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak, 2023).

Fungsi rekreasi di perpustakaan menjadi salah satu cara untuk menarik minat dan memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak. Manfaat dari sarana rekreasi di perpustakaan, pemustaka dapat melepaskan ketegangan, kejenuhan, serta stress (Gufroni, 2022). Sehingga dapat menarik minat kunjung kembali pemustaka dan dapat menghilangkan kesan “kaku” pada perpustakaan. Perpustakaan tidak hanya menyediakan buku-buku pelajaran, namun terdapat area rekreasi seperti ruang baca yang nyaman, kegiatan non akademik, dan permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa untuk lebih sering berkunjung serta memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

Salah satu faktor untuk menilai fungsi rekreasi suatu tempat adalah dengan melihat tingkat kepuasan pengguna. Kepuasan ini mencakup berbagai aspek, seperti fasilitas yang disediakan, kebersihan tempat, serta kualitas layanan yang diterima. Kepuasan pemustaka merupakan terpenuhinya kebutuhan utama atau terwujudnya keselarasan antara ekspektasi dengan kinerja perpustakaan (Nur Amalia & Christiani, 2020).

Salah satu faktor untuk menilai fungsi rekreasi perpustakaan adalah dengan melihat tingkat kepuasan pengguna. Kepuasan ini mencakup berbagai aspek, seperti pelayanan oleh petugas, petunjuk dan sarana akses, sarana dan prasarana perpustakaan, serta akses informasi (Fatmawati, 2013). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pemustaka menginginkan agar kebutuhan dasar akan barang atau jasa terpenuhi, bahkan jika memungkinkan, melampaui harapan mereka sehingga mereka merasakan kepuasan. Pustakawan berusaha memberikan kebutuhan pengguna sehingga mereka merasa puas dengan layanan perpustakaan.

Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru menjadi salah satu perpustakaan sekolah yang melaksanakan fungsi rekreasi dengan menyediakan permainan literasi numerasi seperti congklak, catur, dan kartu uno. Selain permainan literasi numerasi, terdapat beberapa buku fiksi yang digemari oleh kalangan remaja. Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru memiliki inovasi dan strategi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan rasa puas kepada pengguna dengan memanfaatkan fungsi rekreasi perpustakaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Fungsi Rekreasi Perpustakaan Terhadap Kepuasan Pengguna Di Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh fungsi rekreasi perpustakaan terhadap kepuasan pengguna di perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh fungsi rekreasi perpustakaan terhadap kepuasan pengguna di Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan, pengetahuan, dan sudut pandang baru kepada penulis serta pembaca mengenai pengaruh fungsi rekreasi perpustakaan terhadap kepuasan pengguna di perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi pustakawan dalam melakukan evaluasi guna meningkatkan kepuasan pengguna perpustakaan. Peneliti juga berharap ilmu yang diperoleh dapat diaplikasikan untuk kemajuan ilmu pendidikan.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian pada Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung. Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada variabel-variabel yang berkaitan dengan fungsi rekreasi perpustakaan, yang meliputi kegiatan rekreasi serius, rekreasi santai, dan rekreasi berbasis proyek menurut perspektif *serious*

*leisure* dari Stebbins. Penelitian ini juga mencakup variabel kepuasan pengguna perpustakaan berdasarkan dimensi *affect of service*, *personal control*, *library as place*, dan *information access* sebagaimana dijelaskan dalam teori LibQUAL+. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana fungsi rekreasi yang diterapkan di perpustakaan tersebut dapat memengaruhi kepuasan pengguna, khususnya para siswa sebagai pemustaka aktif. Penelitian tidak membahas faktor-faktor lain di luar fungsi rekreasi yang mungkin turut memengaruhi kepuasan pengguna.

#### **F. Penegasan Variabel**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama yang digunakan, yaitu:

1. Fungsi rekreasi perpustakaan sebagai variabel independen (X), yaitu fungsi perpustakaan yang berorientasi pada penyediaan kegiatan, layanan, dan fasilitas bagi pengguna. Variabel ini terdiri dari tiga dimensi, yaitu:
  - Rekreasi serius (*Serious Leisure*): kegiatan rekreasi yang dilakukan dengan dedikasi dan berkelanjutan seperti hobi.
  - Rekreasi santai (*Casual Leisure*): kegiatan rekreasi ringan yang menyenangkan dan tidak memerlukan keterampilan khusus.
  - Rekreasi berbasis proyek (*Project-Based Leisure*): kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu proyek rekreatif dalam waktu tertentu.
2. Kepuasan pengguna perpustakaan sebagai variabel dependen (Y), yaitu reaksi atau penilaian emosional yang muncul setelah pengguna

membandingkan harapan mereka terhadap layanan, fasilitas, dan suasana perpustakaan dengan pengalaman nyata yang dirasakan.

Variabel ini terdiri dari empat dimensi, yaitu:

- Pelayanan oleh petugas (*Affect of Service*): kesan terhadap sikap dan pelayanan staf perpustakaan.
- Petunjuk dan sarana akses (*Personal Control*): kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses layanan dan informasi.
- Saranan dan prasarana perpustakaan (*Library as Place*): penilaian terhadap kenyamanan, kebersihan, dan kelengkapan fasilitas fisik perpustakaan.
- Akses informasi (*Information Access*): persepsi terhadap koleksi, kelengkapan, dan kemudahan akses informasi yang tersedia.

## **G. Sistematika Penelitian**

### **Bagian awal :**

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, dan abstrak.

### **Bagian utama (inti) :**

Bab I : Pendahuluan

Bab ini terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) ruang lingkup penelitian, (f) sistematika penulisan

Bab II : Landasan Teori

Bab ini terdiri dari: (a) teori yang membahas variabel/sub variabel, (b) penelitian terdahulu, (c) hipotesis penelitian

### Bab III : Metode Penelitian

Bab ini terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) variabel penelitian, (d) populasi dan sampel, (e) instrumen penelitian, (f) teknik pengumpulan data, (g) teknik analisis data

### Bab IV : Hasil Penelitian

Bab ini terdiri dari: (a) hasil penelitian (Berisi deskripsi data, hasil uji prasyarat, dan hasil uji hipotesis) serta (b) temuan penelitian

### Bab V : Pembahasan Hasil Penelitian

### Bab VI: Penutup

### **Bagian akhir :**

Bagian akhir terdiri dari: (a) daftar isi, (b) lampiran-lampiran, (c) daftar riwayat hidup