

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemberlakuan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) memaksa masyarakat untuk melakukan kegiatan jarak jauh, seperti *work from home* atau *learn from home*, membuat perubahan pada persentase pengguna aktif internet di Indonesia. Indonesia memiliki lebih dari 76% pengguna aktif internet di 2022 dari populasi 278 juta, artinya sejumlah 212 juta masyarakat Indonesia merupakan pengguna aktif internet (Internet World Stats, 2022). Masyarakat Indonesia rata-rata menghabiskan waktunya untuk bermain internet hingga 8 jam 36 menit per hari, tidak berubah sejak tahun 2019 hingga 2022 (Data Reportal, 2019, 2022) yang di antaranya bermain aplikasi di telepon seluler selama 5 jam 42 menit per hari di tahun 2022, 108 menit lebih lama dari pada tahun 2019 yang hanya mencapai 3 jam 54 menit per hari dengan aplikasi permainan dan sosial media yang paling sering dibuka oleh remaja (Data.ai, 2023).

Tingkat penggunaan telepon seluler dan berselancar di internet yang tinggi bisa menyebabkan adiksi dan dampak-dampak negatif lainnya pada anak, seperti membaca lebih sedikit, kurang berinteraksi dengan keluarga atau teman, hingga malas untuk beraktivitas di luar ruangan (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry [AACAP], 2020). Salah satu cara untuk mengeluarkan anak dari candu terhadap gadget adalah dengan mengajak anak untuk bersosialisasi dengan kawan sebaya (Widya, 2020). Sosialisasi adalah kebutuhan alami manusia dan bermain adalah cara yang bagus untuk berinteraksi langsung dengan orang-orang. Permainan memberikan cerita dan informasi, disajikan dalam format baru, yang mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah dan mencapai tujuan kerangka kurikulum dan memenuhi standar nasional perpustakaan (American Library Association Games & Gaming Roundtable [GameRT], 2021).

Di masa kini, permainan daring memiliki keunggulan dengan menyediakan fitur-fitur menarik secara berkala sehingga mengikis ketertarikan permainan luring pada anak-anak dan melunturkan keinginan mereka untuk bersosialisasi, membaca,

dan bermain di luar ruangan. Hal tersebut didukung oleh data tingkat kegemaran membaca di Indonesia adalah 1 jam 38 menit per hari dari berbagai bentuk media, hanya dua menit lebih lama dari pada tahun 2020 (Satu Data Perpustakaan Nasional RI, 2020, 2022). Data tersebut juga didukung oleh hasil survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia di tahun 2020, bahwa di luar fungsi sekolah dan belajar, anak-anak Sekolah Menengah Pertama, atau kisaran umur 12 tahun sampai dengan 15 tahun, jarang menghabiskan waktu untuk membaca dan cenderung menghabiskan waktunya untuk tidur, menonton televisi, menonton YouTube, mendengarkan musik, main *game*, dan bersosial media yang 90% di antaranya sudah kecanduan berinternet.

Per Januari tahun 2022, Indonesia tercatat berada di peringkat ketiga pasar industri *game* terbesar di dunia dengan jumlah pemain sebanyak hingga 94,5% dari jumlah pengguna internet, baik permainan dalam jenis tablet, gawai, hingga konsol. Berdasarkan data tersebut, bisa dikatakan bahwa hampir seluruh pengguna internet di Indonesia merupakan *gamer* atau suka bermain gim secara daring. Melihat *trend* tersebut, yaitu tingginya jumlah *gamer* dan rendahnya tingkat kunjung perpustakaan yang keduanya bisa mengakibatkan rendahnya minat membaca, perpustakaan sekolah bisa mengambil kesempatan untuk mengadakan koleksi maupun program yang mampu meningkatkan tingkat kunjung perpustakaan dengan memanfaatkan tingginya minat anak untuk bermain. Perpustakaan SMPN 10 Cimahi sudah memenuhi standar koleksi, tenaga perpustakaan, pelayanan, serta sarana dan prasarana yang telah diatur, tetapi tingkat kunjungan tetap cenderung rendah. Perpustakaan sekolah tidak bisa menjalankan fungsi perpustakaan sesuai standar yang diatur apabila siswanya tidak tertarik untuk berkunjung maupun menggunakan layanan yang diberikan perpustakaan.

Perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari sekolah, sebagai sumber belajar dan mendukung tercapainya kurikulum pendidikan yang berlaku. Keberadaan perpustakaan sekolah diharapkan berfungsi sebagai media pendidikan, tempat belajar, penelitian sederhana, pemanfaatan teknologi informasi, kelas alternatif, dan sumber belajar dan informasi (Lasa, 2017). Telah diatur juga dalam Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 11 Tahun

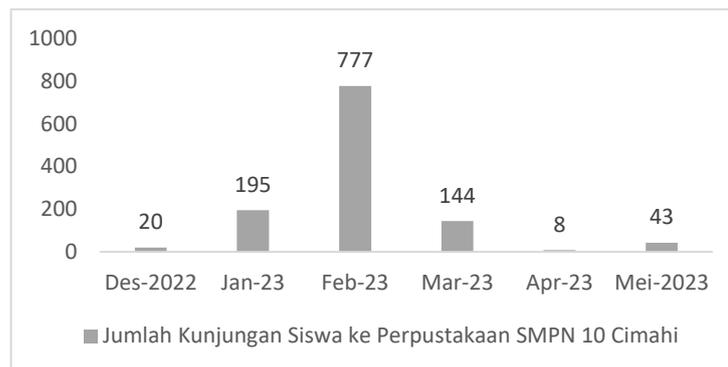
2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan (SNP) Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah bahwa perpustakaan di sekolah sepatutnya menjalankan fungsi-fungsi, yaitu sebagai pusat sumber belajar, kegiatan literasi informasi, penelitian, kegiatan baca membaca, dan sebagai tempat kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif dan menyenangkan. Dengan adanya permainan, perpustakaan mampu mulai mengoptimalkan fungsi-fungsi yang diatur tanpa membelok dari kurikulum yang berjalan karena apabila kunjungan ke perpustakaan aktif maka layanan perpustakaan yang lain juga aktif.

Untuk meneliti apakah permainan benar bisa membentuk perilaku berupa kunjungan siswa ke perpustakaan, *Theory of Planned Behavior* yang akan menjadi landasan teori pada penelitian ini. Teori ini diperkenalkan oleh Ajzen (1991) dan diasumsikan mampu memprediksi niat individu untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku. Teori ini mengemukakan bahwa ada setidaknya terdapat tiga faktor yang memengaruhi minat seseorang untuk berperilaku, yaitu *behavioral beliefs* (keyakinan berperilaku), *subjective beliefs* (keyakinan subjektif), dan *control beliefs* (keyakinan kontrol). Teori ini sudah dikenal dan digunakan untuk penelitian di bidang *Library and Information Science* (LIS) (Nguyen, Nham, dan Hoang, 2019; Ugwu dan Ejikeme, 2020; Xia, Yangwei, Zequan, dan Li, 2022). Minat berperilaku menandakan tekad untuk melakukan suatu perilaku. Semakin kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku, semakin besar kemungkinan perilaku yang akan dilakukan (Meitiana, 2017). Perilaku pada seseorang terbentuk dengan berbagai cara yang salah satunya adalah dengan *conditioning* atau kebiasaan (Walgito, 2010) dan harus dimulai dengan memiliki minat untuk berperilaku. Apabila siswa sudah memiliki setidaknya minat untuk berkunjung, maka besar kemungkinan siswa akan mengunjungi perpustakaan dan kembali lagi di lain waktu hingga akhirnya menjadi terbiasa untuk berperilaku tersebut, seperti mengunjungi dan menggunakan layanan di perpustakaan. Teori Ajzen didukung dengan pendapat lain, Crow dan Crow (1993) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam yang mempengaruhi adalah faktor emosi, persepsi, motivasi, bakat, dan

penguasaan pengetahuan. Faktor di luar diri siswa itu sendiri adalah pengaruh lingkungan luar atau lingkungan sosial.

Dengan pengaplikasian *Theory of Planned Behavior*, diasumsikan bahwa dengan adanya permainan di perpustakaan akan secara persuasif menarik minat anak untuk berkunjung ke perpustakaan. Semakin terbiasa anak berkunjung ke perpustakaan, semakin mereka menikmati layanan yang disediakan perpustakaan. Artinya, perpustakaan akan mulai memiliki citra baik di pandangan siswa dan siswa pun akan mulai terbiasa untuk berkunjung ke perpustakaan. Selain itu, perpustakaan sekolah juga akan terus berjalan fungsinya karena terus berjalan layanannya. Selain itu, penelitian ini menggunakan instrumen pelaksana fungsi rekreasi perpustakaan yang tidak memakan banyak biaya maupun tempat di perpustakaan sekolah. Apabila program permainan efektif dalam menarik minat kunjung siswa, maka perpustakaan sekolah bisa memulai melaksanakan fungsi rekreasi dengan dana, tenaga, dan ruang yang tidak banyak.

Pada fenomenanya, berdasarkan kata para staf perpustakaan SMPN 10 Cimahi, kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah kebanyakan hanya sebatas meminjam buku paket atau bentuk hukuman dari guru atas pelanggaran yang telah siswa perbuat. Kondisi tersebut dianggap tidak memberikan citra baik bagi siswa terhadap perpustakaan. Perpustakaan jadi dicap sebagai tempat menyimpan buku dan tempat murid menjalankan hukuman padahal pada faktanya, perpustakaan merupakan sumber informasi dan jantung sekolah. Maka dari itu, SMPN 10 Cimahi melakukan inovasi berupa pengadaan koleksi permainan dengan harapan mampu menarik minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah dan meningkatkan jumlah kunjungan perpustakaan. Berikut jumlah kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah selama enam bulan setelah adanya permainan:



Gambar 1.1 Jumlah Pengunjung Perpustakaan SMPN 10 Cimahi

Pustakawan SMPN 10 Cimahi berpendapat bahwa tingginya tingkat kunjungan siswa ke perpustakaan pada Februari 2023 salah satunya karena pengoptimalan promosi perpustakaan ke kelas-kelas seperti menyebar brosur hingga pendekatan secara langsung dengan siswa yang dilakukan oleh guru tentang adanya permainan. Sementara itu, rendahnya tingkat kunjungan setelah bulan februari adalah karena adanya pekan ujian yang menyebabkan siswa mengambil waktu senggang untuk belajar pulang lebih cepat, dan juga dikarenakan libur sekolah dimana siswa tidak datang sama sekali dan perpustakaan tutup.

Permainan yang ada di perpustakaan SMPN 10 Cimahi bisa diakses oleh seluruh anggota perpustakaan dengan syarat apabila permainan ingin digunakan, siswa harus membaca setidaknya lima menit terlebih dahulu. Permainan-permainan yang terdapat di SMPN 10 Cimahi antara lain permainan congklak, UNO Card, dan UNO Stacko yang melibatkan minimal dua orang pemain. Artinya, apabila siswa ingin bermain, siswa harus mengajak teman-temannya terlebih dahulu untuk sama-sama berkunjung, membaca, dan bermain di perpustakaan. Hal inilah yang menjadi pendorong utama siswa untuk berinteraksi sosial secara langsung. Pada bulan Februari 2023 tersebut, pustakawan memberikan keterangan bahwa perpustakaan hampir setiap hari didatangi siswa untuk bermain dan pastinya berkelompok. Pustakawan juga menyadari bahwa tingkat pinjaman koleksi bahan pustaka meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat kunjung karena siswa berinisiatif membaca sambil menunggu giliran untuk bermain. Hal tersebut disadari karena

kegiatan *shelving* yang dilakukan menjadi setiap hari dan lebih banyak dari pada sebelumnya.

Dari wawancara singkat yang peneliti lakukan bersama lima orang siswa paling aktif berkunjung berdasarkan data perpustakaan dan pernah menggunakan permainan di perpustakaan, mereka menyatakan bahwa keuntungan/keunggulan adanya permainan di perpustakaan bagi mereka adalah mampu menjadi hiburan, mengisi waktu senggang, mengasah keterampilan, dan memberikan perspektif bahwa perpustakaan tidak sekadar tempat menyimpan buku. Pengetahuan mereka mengenai permainan di perpustakaan dipengaruhi oleh teman dan guru yang kemudian mereka lanjutkan informasi tersebut ke teman-temannya yang lain. Selain itu, kunjungan mereka ke perpustakaan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti mencari kesenangan di perpustakaan, mengisi waktu luang, karena melihat teman bermain, dan karena adanya permainan yang digemari atau disukai. Akan tetapi, disamping banyaknya manfaat permainan di perpustakaan, terdapat pula kelemahan/kerugiannya. Kelima siswa sebagai narasumber mengemukakan bahwa mereka merasa keberatan untuk mengantri, menjadikan bermain sebagai alasan utama berkunjung ke perpustakaan. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa bermain di perpustakaan membuat mereka lupa waktu, keasikan bermain, enggan berhenti bermain, hingga menjadi tidak awas dengan kondisi sekitar. Untuk faktor penghambat keinginan mereka berkunjung adalah karena memilih menghabiskan waktu di kelas ketika senggang dan bosan dengan jenis permainan yang ada.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, bisa ditarik kesimpulan bahwa adanya permainan di perpustakaan bagi siswa SMPN 10 Cimahi menekankan fungsi permainan yaitu sebagai hiburan, melatih keterampilan, membentuk kelompok atau bersosialisasi, mengaktifkan layanan perpustakaan lain, hingga ikut merangsang minat baca siswa. Pada penelitian ini, Perpustakaan SMPN 10 Cimahi melakukan pengadaan berupa mainan yang cocok untuk siswa remaja awal yaitu bersifat edukatif secara tersirat serta terkenal di kalangannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah permainan di perpustakaan SMPN 10 Cimahi mampu menarik minat kunjung siswa dengan tidak menghilangkan fungsi perpustakaan sekolah serta mendukung pelepasan anak terhadap kecanduan *gadget*

dan mulai bersosialisasi secara langsung atau tatap muka. Permainan jenis apa pun bisa dipertimbangkan untuk disediakan di perpustakaan sekolah dengan tujuan mendidik siswa dan memulai berjalannya fungsi rekreasi pada perpustakaan sekolah. Fungsi rekreasi memanglah bukan fungsi utama ataupun wajib dalam berjalannya perpustakaan sekolah, tetapi fungsi tersebut juga memiliki peran yang tinggi dalam menarik anak untuk berkunjung karena intuisi dan ketertarikan anak terhadap hal-hal yang bersifat menghibur. Apabila kesan anak terhadap berkunjung ke perpustakaan sekolah memiliki hasil yang positif, besar kemungkinan anak akan berkunjung kembali. Permainan-permainan tersebut memenuhi kebutuhan hiburan siswa dalam lingkungan sekolah tetapi juga memegang peran membantu jalannya kurikulum hingga melatih keterampilan sosial anak serta menjadi aspek pemenuhan fungsi-fungsi perpustakaan sekolah dengan cara bersenang-senang.

## **1.2 Batasan Masalah**

Untuk menghindari perluasan tinjauan serta penyimpangan penelitian, ditetapkan batasan masalah berupa sebagai berikut:

1. Peneliti mengamati minat kunjung perpustakaan SMPN 10 Cimahi dengan adanya permainan.
2. Peneliti tidak meneliti tingkat literasi atau minat baca siswa SMPN 10 Cimahi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas, dapat diringkas menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

### **1.3.1 Masalah Umum**

Apakah terdapat pengaruh pengadaan permainan *tabletop* terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan sekolah?

### **1.3.2 Masalah Khusus**

1. Apakah terdapat pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan berperilaku terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan?
2. Apakah terdapat pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan subjektif terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan?

3. Apakah terdapat pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan kontrol terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dibentuk tujuan penelitian sebagai berikut:

##### **1.4.1 Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh pengadaan terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan sekolah.

##### **1.4.2 Tujuan Khusus**

1. Mengetahui pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan berperilaku terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan.
2. Mengetahui pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan subjektif terhadap minat berkunjung siswa ke perpustakaan.
3. Mengetahui pengaruh pengadaan permainan *tabletop* dalam aspek keyakinan kontrol terhadap minat berkunjung siswa ke perpustakaan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa dimanfaatkan untuk pembaca hingga profesional di lapangan secara langsung. Maka diharapkan penelitian ini memiliki manfaat:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

1. Memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai adanya permainan pada perpustakaan sekolah.
2. Membentuk konsep baru pada sistem pengembangan layanan di perpustakaan sekolah.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi penulis  
Penelitian ini memberi wawasan baru kepada penulis terutama di bidang penerapan fungsi rekreasi di perpustakaan sekolah.
2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membuat sekolah lebih memperhatikan pemanfaatan dana Biaya Operasional Sekolah ke segi apa pun sesuai dengan aturan dan tetap menghidupkan keberadaan perpustakaan sekolah.

3. Bagi pustakawan

Penelitian ini mampu membuka inisiatif kepada pustakawan untuk menciptakan konsep-konsep baru demi keberlangsungan dan pemanfaatan perpustakaan sekolah serta isinya.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini menjadi referensi, acuan, hingga pedoman untuk penelitian sejenis yang akan datang.

## **1.6 Struktur Organisasi Penelitian**

Diperlukan struktur organisasi untuk memetakan penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi. Berikut struktur organisasi dari penelitian program permainan dalam menarik minat kunjung perpustakaan sekolah yang tersusun dalam lima bab berurutan dari pemilihan topik sampai dengan hasil penelitian.

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bagian ini meliputi pembahasan mengenai latar belakang terjadinya penelitian dan rincian penjelasan masalah yang diteliti, tujuan penelitian, hingga manfaat penelitian.

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Bab II berisikan kajian teori-teori sesuai bidang yang diteliti dan kajian penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan hal-hal yang diteliti. Penelitian ini mengkaji dan membahas permainan, perpustakaan sekolah, minat kunjung perpustakaan, dan teori perilaku terencana.

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Pembahasan tentang metode yang dipakai dalam penelitian ini meliputi desain penelitian, sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data penelitian.

### **BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Azizulkaut Sarina Siska Pratiwi, 2023

*PENGARUH PENGADAAN PERMAINAN TABLETOP TERHADAP MINAT KUNJUNG SISWA KE PERPUSTAKAAN SMPN 10 CIMAHI*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Bab ini membahas hal-hal penting dalam penelitian, seperti temuan penelitian dari hasil pengolahan data dan analisis data. Kemudian, bab ini juga membahas jawaban penelitian dari masalah yang telah dirumuskan.

#### **BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bagian ini menyajikan penafsiran temuan penelitian secara keseluruhan dan pengajuan rekomendasi hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan di lapangan atau untuk penelitian selanjutnya.