

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Keberagaman dan inovasi pengadaan koleksi di perpustakaan yang diimbangi dengan promosi, mampu menarik siswa untuk berkunjung. Apabila siswa berkunjung, besar kemungkinan siswa untuk menggunakan berbagai macam layanan yang diberikan di perpustakaan. Kondisi tersebut tentu akan membuat perpustakaan berfungsi lebih aktif dalam lingkungan sekolah selain sekadar ruang menyimpan buku. Hal tersebut dibuktikan dengan pandangan siswa terhadap adanya permainan di perpustakaan berada dalam kategori sangat kuat, begitu juga minat kunjung mereka. Dibuktikan oleh simpulan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa Pengadaan Permainan *Tabletop* memiliki pengaruh yang signifikan dan arah regresi yang positif terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan sebesar 39,9%. Artinya, semakin dikembangkan permainan di perpustakaan maka semakin meningkat minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan.

Pada penelitian ini, model regresi linear sederhana dibuktikan dapat digunakan untuk memprediksi minat kunjung siswa ke perpustakaan yang dipengaruhi oleh permainan berdasarkan determinan yang diatur oleh *Theory of Planned Behavior* milik Ajzen. *Theory of Planned Behavior* berhasil memprediksi minat kunjung siswa ke perpustakaan SMPN 10 Cimahi dengan hasil bahwa ketiga determinan teori memberikan pengaruh yang signifikan dan arah regresi positif terhadap minat kunjung siswa ke perpustakaan.

5.1.2 Simpulan Khusus

1. Keyakinan Berperilaku merupakan pandangan siswa terhadap adanya permainan di perpustakaan secara individu, atau disebut juga dengan faktor internal. Pengaruh Pengadaan Permainan *Tabletop* dalam aspek Keyakinan Berperilaku terhadap Minat Kunjung Siswa adalah sebesar 27,7% secara signifikan dan memiliki arah regresi yang positif. Artinya, dengan adanya

permainan, faktor internal siswa mempengaruhi minat kunjung mereka ke perpustakaan.

2. Determinan kedua dalam *Theory of Planned Behavior* adalah Keyakinan Subjektif, yaitu pandangan siswa terhadap adanya permainan di perpustakaan berdasarkan tekanan sosial atau faktor eksternal. Pengaruh Pengadaan Permainan *Tabletop* dalam aspek Keyakinan Subjektif terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi memiliki besaran pengaruh terbesar dibandingkan determinan lainnya, yaitu 31,5% secara signifikan dan arah regresi positif. Disimpulkan bahwa tekanan sosial menjadi faktor terbesar minat kunjung siswa ke perpustakaan yang dipengaruhi oleh adanya permainan.
3. Keyakinan Kontrol memiliki pengaruh yang paling kecil dibandingkan determinan lainnya. Keyakinan ini merupakan pandangan siswa mengenai kemudahan atau kesulitan untuk berperilaku. Pengaruh Pengadaan Permainan *Tabletop* dalam aspek Keyakinan Kontrol memiliki pengaruh terhadap Minat Kunjung Siswa ke perpustakaan sebesar 22,2% secara signifikan dan positif. Artinya, Keyakinan Kontrol siswa tidak terlalu mempengaruhi minat mereka untuk berkunjung dan bermain di perpustakaan. Siswa cenderung merasa bahwa berkunjung ke perpustakaan merupakan hal yang memungkinkan dan bermain merupakan hal yang mudah.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1 Implikasi

Pengaruh Pengadaan Permainan *Tabletop* Terhadap Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMPN 10 Cimahi memberikan hasil berupa gambaran pada siswa mengenai seberapa permainan berpengaruh terhadap minat mereka untuk berkunjung ke perpustakaan

5.2.2 Rekomendasi

1. Bagi SMPN 10 Cimahi

Diharapkan SMPN 10 Cimahi dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan permainan di perpustakaan dan menjalankan promosi perpustakaan lebih aktif yang melibatkan permainan di dalamnya agar

meningkatkan citra positif perpustakaan di pandangan siswa untuk lebih tertarik berkunjung, bermain, dan menggunakan layanan di perpustakaan. Disarankan juga perpustakaan menyelenggarakan turnamen game untuk menarik lebih banyak pemain. Turnamen memberikan peluang untuk menyebarkan kesadaran akan permainan di perpustakaan dan memberikan peluang naiknya tingkat kunjungan serta keberlangsungan layanan perpustakaan SMPN 10 Cimahi.

2. Bagi Institusi Universitas Pendidikan Indonesia

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, bisa menjadi langkah awal maupun pengembangan penerapan fungsi rekreasi di bidang-bidang ilmu pendidikan, perpustakaan dan sains informasi, hingga bidang lainnya yang dimiliki oleh UPI.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar peneliti selanjutnya bisa mempertimbangkan untuk meneliti permainan di perpustakaan ke variabel yang lebih jauh di ranah perpustakaan dan sains informasi, seperti tingkat kunjungan, minat baca, dan sebagainya ataupun variabel yang lebih luas seperti fungsi rekreasi, permainan daring, dan lainnya.