

**IMPLEMENTASI PROGRAM *ULIK* (ULAS BALIK) UNTUK MELATIH
PESERTA DIDIK MENJADI PEMUSTAKA MANDIRI**
**(Action Research Metode Permainan Pendidikan Pemustaka pada Peserta
Didik Kelas VIII di SMPN 40 Bandung)**

Dian Novita Pratiwi

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya pemahaman yang rendah dari diri peserta didik dalam memanfaatkan perpustakaan sehingga terjadi kesalahan tata letak bahan pustaka, tidak terlacaknya status peminjaman dan pengembalian, serta hilangnya bahan pustaka. Permasalahan ini disebabkan oleh belum adanya penerapan pendidikan pemustaka di SMPN 40 Bandung. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu untuk menerapkan alternatif metode pendidikan pemustaka, yaitu metode permainan dengan program *Ulik* (Ulas Balik). Program *Ulik* dilakukan dengan memberi pembelajaran kepada peserta didik terkait perpustakaan, untuk kemudian peserta didik diajak bermain mengingat kembali istilah-istilah yang terdapat di perpustakaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Siklus yang digunakan pada penelitian ini adalah siklus Kurt Lewin dengan tahapan 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) observasi; 4) refleksi; dan 5) perencanaan lanjutan. Penelitian ini terdiri atas dua siklus dan dua tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu 32 orang peserta didik kelas VIII-A, Kepala Sekolah, wali kelas, Kepala Perpustakaan dan pengelola perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal pemahaman peserta didik terkait pemanfaatan perpustakaan berada dalam kategori rendah. Perencanaan program *Ulik* dilakukan dengan merancang susunan kegiatan yang disusun oleh peneliti dan didiskusikan dengan Kepala Perpustakaan dan pengelola perpustakaan. Pelaksanaan program *Ulik* dilakukan dalam kegiatan awal, inti, dan akhir. Hasil akhir menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan program *Ulik* terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam memanfaatkan perpustakaan.

Kata Kunci: pendidikan pemustaka, program *Ulik*, pemustaka mandiri, pemanfaatan perpustakaan sekolah.

**IMPLEMENTATION OF THE *ULIK* (ULAS BALIK) PROGRAM TO
TRAIN STUDENTS TO BECOME AN INDEPENDENT USERS
(Action Research User Education Game Method For Grade VIII Students at
SMPN 40 Bandung)**

Dian Novita Pratiwi

Indonesian University of Education

ABSTRACT

This research is motivated by the students' lack of understanding of using library resulting in the misplaced library materials, no traceability of borrowing and returning status, and library material loss. These problems are caused by the absence of user education implementation in SMPN 40 Bandung. Based on this matter, the implementation of alternative user education, that is a game method of the Ulik (Ulas Balik) program, is initiated. The Ulik Program is conducted by giving instructions about library to the students, then they are invited to recall some terms in the library. This research uses action research method, utilizing Kurt Lewin cycle namely 1) planning; 2) action; 3) observation; 4) reflection; and 5) advanced planning. There are two cycles and two actions in this research. The data were collected by tests, interviews, observations, and documentation studies. The subjects are 32 students of VIII-A, Principal, homeroom teacher, Head of Library, and staff of the school library. The results of this research indicate that the initial conditions of students' understanding of library use is in the low category. Ulik program planning is conducted by designing the composition of activities compiled by researcher and discussed with the Head of library and staff of the school library. The implementation of the Ulik program is conducted in the initial, core, and final activities. The final results shows that with the implementation of the Ulik program there is an increase of the students' knowledge and understanding in utilizing library independently.

Keywords: *user education, Ulik program, independent users, school library utilization.*