

**PENGARUH KEGIATAN REKREASI TERHADAP MINAT
KUNJUNG SISWA KELAS XI DAN XII DI PERPUSTAKAAN
SMAN 01 KEPAHANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam**



DI AJUKAN OLEH :

**RIFQI FAUZAN RACHMAN
NIM. 20691016**

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Hal : Persetujuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

IAIN Curup

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakaatuh

Dengan hormat,

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa atas nama Rifqi Fauzan Rachman dengan NIM 20691016 yang berjudul: "PENGARUH KEGIATAN REKREASI TERHADAP MINAT KUNJUNG SISWA KELAS XI DAN XII DI PERPUSTAKAAN SMAN 01 KEPAHANG" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN Curup) Tahun 2026.

Demikian persetujuan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakaatuh

Curup, 19 Juli 2026

Pembimbing I

Rhoni Rodin, M. Hum

NIP. 19780105200312

Pembimbing II

Marleni, M. Hum

NIP. 198504242019032013

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode 39119

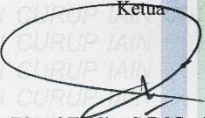
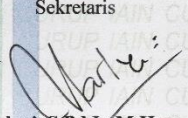
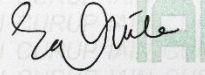
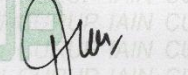
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA
Nomor: 403 /In.34/FU/PP.00.9/ /2026

Nama : **Rifqi Fauzan Rachman**
NIM : **20691016**
Fakultas : **Ushuluddin, Adab dan Dakwah**
Prodi : **Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam**
Judul : **Pengaruh Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang**

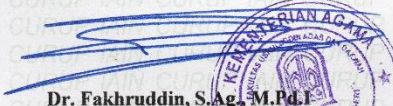
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:
Hari/Tanggal : **Selasa, 28 Juli 2026**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruangan Rapat Ushuluddin, Adab dan Dakwah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP) dalam bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.

TIM PENGUJI

 Ketua Rhoni Rodin, S.Pd.I., M.Hum NIP 19780105 200312 1 004 Penguji I	 Sekretaris Marleni, S.Pd.I., M.Hum NIP 19850424 201903 2 015 Penguji II
 Dr. Rahmat Iswanto, S.Ag. SS., M.Hum NIP 19731122 200112 1 001	 Dr. Yuyun Yumiarty, S.T., M.T NIP 19800814 200901 2 009

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah


Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I.
NIP 19750112 200604 1 009



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifqi Fauzan Rachman
NIM : 20691016
Judul : Pengaruh Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung
Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01
Kepahiang
Fakultas : Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Prodi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan sebagai referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



, 19 Juli 2026

Rifqi Fauzan Rachman
NIM. 20691016

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabaraakaatuh

Hamdallah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat seiring salam semoga senantiasa tercurah kepada suri tauladan terbaik manusia sepanjang zaman, sang pelita kehidupan menuju illahi, Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, sahabatnya. Sahabat dari sahabatnya dan para pengikutnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi dengan judul "**PENGARUH KEGIATAN REKREASI TERHADAP MINAT KUNJUNG SISWA KELAS XI DAN XII DI PERPUSTAKAAN SMAN 01 KEPAHANG**" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana ilmu perpustakaan pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dengan kesadaran bahwa penulis skripsi banyak mengalami kesulitan, namun atas bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Maka pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Rektor IAIN Curup Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I.
2. Wakil Rektor I IAIN Curup Bapak Dr. Yusefri, M.Ag
3. Wakil Rektor II IAIN Curup Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., M.M
4. Wakil Rektor III IAIN Curup Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I

5. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Dr. Fakhruddin, M.Pd.I
6. Wakil Dekan I Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Bapak Rhoni Rodin, M.Hum
7. Wakil Dekan II Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Bapak Dr. M.Taqiyuddin, M.Pd.I
8. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Ibu Marleni, M.Hum. beserta jajarannya.
9. Dosen Pembimbing I Bapak Rhoni Rodin, M. Hum. yang telah memberikan bimbingan, arahan dan menyediakan waktunya untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Dosen Pembimbing II Ibu Marleni, M.Hum. yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam yang telah menyampaikan ilmunya selama menempuh pendidikan di IAIN Curup.
12. Kepala Perpustakaan dan Pustakawan, Perpustakaan IAIN Curup yang sudah memberi referensi dan pelayanan yang baik,
13. Plt/Kepala Sekolah SMA 01 Kepahiang Ibu Yeyen Beka, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk penulis melakukan penelitian.
14. Kepala Perpustakaan Ibu Widya dan Seluruh Tenaga Perpustakaan SMA 01 Kepahiang yang telah menyediakan wadah untuk penulis menggali informasi demi kelengkapan hasil penelitian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan bimbingan serta motivasi yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang mendapatkan imbalan dari Allah Subhanahu wa ta'ala. serta menjadi pelajaran yang berharga bagi penulis dan semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraakaatuh

Penulis



RIFQI FAUZAN RACHMAN
NIM. 20691016

MOTTO

“Ingat Bagaimana Perjuangan dan Keinginan Naruto Menjadi Hokage, untuk
Membuktikan Kesemua Orang Bahwa dia Layak”

(Menyelesaikan Skripsi = Menjadi Hokage ~**Ade Set1awan**)

“Tuhan menciptakan keindahan bumi dan seisinya beserta “skripsi”, apapun yang
berkaitan tentang skripsi, aku akan menyukainya, dia indah dan selamanya akan tetap
indah ~tapi ini bukan tentang skripsi”

(Al Fauzan)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat dan karunia Allah SWT yang begitu indah dan luar biasa, memberi saya kekuatan , membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

Diri saya sendiri, yang telah bertahan melewati yang panjang selama bertahun-tahun sebagai pengingat bahwa pencapaian ini murni atas izin Allah SWT. dan walaupun tidak secepat yang lainnya, penulis sangat bangga bisa memberikan yang terbaik selama fase ini.

Untuk orang tua sebagai perantara penghantar doa kepada Allah Yang Maha Pengasih, karena-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Bapak Rhoni Rodin, M.Hum selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, kritik, dan masukan yang membangun sejak penyusunan proposal hingga skripsi ini selesai. Terima kasih atas kesabaran dalam membimbing saya.

Mam Marleni, M.Hum selaku dosen pembimbing II, yang juga telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan koreksi dan saran yang sangat berarti bagi penyempurnaan skripsi ini. Berkat mereka penulis tidak ada apa-apanya dalam penulisan skripsi ini, sehingga kuatnya penulis jujur karena adanya pembimbing tersebut.

Zaskia, kekasih sekaligus support system saya, yang selalu ada di setiap fase penyusunan skripsi ini mendengarkan keluh kesah tanpa lelah, memberi semangat di saat saya ingin menyerah, dan menjadi pengingat bahwa proses ini layak diperjuangkan sampai selesai. Terima kasih atas kesabaran, doa, dan dukungan yang tidak pernah putus. Semoga dihari yang dinanti-nantikan akan menyertai kebahagiaan.

Teman-teman Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam angkatan 2020, yang telah menemani proses perkuliahan dengan segala suka dukanya. Harapan yang terbaik buat kita semua, yang terbaik pasti di Ridhoi Allah Ta'ala

Keluarga besar Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang, yang telah memberi izin dan mendukung penuh proses penelitian ini. Tanpa adanya mereka penulis mungkin tidak selancar dititik ini.

Almamater tercinta, Institut Agama Islam Negeri Curup, khususnya Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, tempat saya menimba ilmu selama ini.

ABSTRAK
PENGARUH KEGIATAN REKREASI TERHADAP MINAT KUNJUNG
SISWA KELAS XI DAN XII DI PERPUSTAKAAN SMAN 01 KEPAHANG

RIFQI FAUZAN RACHMAN

NIM. 20691016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pelaksanaan kegiatan rekreasi, tingkat minat mengunjungi siswa, serta menguji secara empiris pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat mengunjungi siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei deskriptif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 882 siswa aktif kelas XI dan XII yang terdaftar sebagai anggota perpustakaan pada Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel sebanyak 90 responden ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10%, melalui teknik *proporsional stratified random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert lima poin yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 31.0.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan variabel kegiatan rekreasi berada pada kategori sangat tinggi (86,08%), demikian pula variabel minat datang siswa (82,93%). Hasil regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 4,964 + 0,725X$. Uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 7,340 dengan signifikansi $<0,001$, dan uji F menunjukkan nilai Fhitung sebesar 53,873 dengan signifikansi $<0,001$ ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,380 menunjukkan bahwa kegiatan rekreasi memberikan kontribusi sebesar 38,0% terhadap minat kunjung siswa, sedangkan 62,0% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan rekreasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang, meskipun kontribusinya tergolong sedang sehingga masih terdapat ruang besar bagi faktor-faktor lain yang belum dikaji dalam penelitian ini.

Kata kunci: rekreasi perpustakaan, minat kunjung perpustakaan, perpustakaan sekolah

ABSTRACT

This study aims to determine the level of implementation of recreational programs and activities, the level of students' visiting interest, and to empirically examine the effect of recreational programs and activities on the visiting interest of eleventh and twelfth grade students at the Library of SMA Negeri 01 Kepahiang.

This study used a quantitative approach with a descriptive correlational survey method. The population consisted of 882 active eleventh and twelfth grade students registered as library members in the 2025/2026 academic year. A sample of 90 respondents was determined using the Slovin formula with a 10% margin of error, through proportionate stratified random sampling. Data were collected using a five-point Likert scale questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using descriptive statistics and simple linear regression with the assistance of SPSS version 31.0.

The descriptive analysis showed that the recreational programs and activities variable fell into the very high category (86.08%), as did the students' visiting interest variable (82.93%). Simple linear regression analysis produced the equation $\hat{Y} = 4.964 + 0.725X$. The t-test showed a t-value of 7.340 with a significance of <0.001 , and the F-test showed an F-value of 53.873 with a significance of <0.001 ($p < 0.05$), so H_0 was rejected and H_a was accepted. The coefficient of determination (R Square) of 0.380 indicated that recreational programs and activities contributed 38.0% to students' visiting interest, while the remaining 62.0% was influenced by other factors outside this study. It can be concluded that recreational programs and activities have a positive and significant effect on the visiting interest of eleventh and twelfth grade students at the Library of SMA Negeri 01 Kepahiang, although the contribution is moderate, leaving substantial room for other factors not examined in this study.

Keywords: library recreational, library visiting interest, school library

DAFTAR ISI

PENGARUH KEGIATAN REKREASI TERHADAP MINAT KUNJUNG SISWA KELAS XI DAN XII DI PERPUSTAKAAN SMAN 01 KEPAHANG.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	7
1. Identifikasi Masalah.....	7
2. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoretis.....	9
2. Manfaat Praktis	9
F. Definisi Operasional	10
1. Kegiatan Rekreasi (Variabel X)	10
2. Minat Kunjung (Y).....	11
3. Hipotesis Penelitian.....	11
BAB II.....	12
KERANGKA TEORI	12

A. Kajian Pustaka	12
1. Teori S-O-R (<i>Stimulus-Organism-Response</i>).....	12
2. Perpustakaan Sekolah	15
3. Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung di Perpustakaan.....	19
4. Standar Nasional Perpustakaan Sekolah	28
B. Penelitian yang Relevan.....	29
1. Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Pemikiran	33
1. Kondisi Ideal Perpustakaan Sekolah.....	33
2. Kegiatan Rekreasi sebagai Stimulus	34
3. Kondisi Internal Siswa sebagai <i>Organism</i>	36
4. Kegiatan Rekreasi Perpustakaan (Variabel X)	39
5. Minat Kunjung Siswa (Variabel Y).....	44
6. Bagan Kerangka Pemikiran	47
BAB III.....	49
METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sampel.....	50
1. Populasi	50
2. Sampel.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
1. Observasi.....	54
2. Kuesioner (Angket).....	54
E. Instrumen Penelitian	54
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	56
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reliabilitas	58
G. Teknik Analisis Data.....	59

1. Analisis deskriptif	59
2. Uji Validasi instrumen.....	60
3. Uji Reliabilitas Instrumen	61
4. Uji Normalitas Data	62
5. Uji Linearitas.....	62
6. Analisis Regresi Linear Sederhana	63
7. Uji F (Simultan)	64
8. Uji Hipotesis (Uji t).....	65
9. Koefisien Determinasi R²	65
10. Interpretasi Skor Kuesioner	66
BAB IV	67
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	67
1. Sejarah Singkat Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang	67
2. Visi dan Misi Perpustakaan.....	68
3. Struktur Organisasi Perpustakaan	69
B. Hasil dan Pembahasan	70
1. Kegiatan Rekreasi di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang	72
2. Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang	77
3. Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang	80
Tabel 4.13	82
BAB V	89
PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
1. Bagi Pihak Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang	90
2. Bagi Pihak Sekolah	90
3. Bagi Siswa.....	91

4. Bagi Peneliti Selanjutnya	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95
Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal	95
Lampiran 2. SK Pembimbing	96
Lampiran 3. SK Penelitian	97
Lampiran 4. Surat Penelitian di SMAN 01 Kepahiang	98
Lampiran 5. Jumlah Peserta Didik (Siswa) Semester Genap Tahun Ajaran 2025-2026	99
Lampiran 6. Olah Data Responden Diukur dengan Skala Likert	100
Lampiran 7. Uji Korelasi X di SPSS 31.0	101
Lampiran 8. Uji Korelasi Y di SPSS 31.0	102
Lampiran 9. Uji Korelasi & Regresi Linear di SPSS 31.0	103
Lampiran 10. Mengambilan Data Kuesioner Kepada Yang Bersangkutan	104
INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET)	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital abad ke-21 menuntut adanya transformasi fundamental dalam berbagai aspek, termasuk peran dan fungsi perpustakaan sekolah. Paradigma lama yang menempatkan perpustakaan hanya sebagai gudang buku yang senyap kini tidak lagi relevan dengan kebutuhan generasi siswa masa kini. Perpustakaan sekolah modern idealnya berevolusi menjadi sebuah ekosistem pembelajaran yang dinamis dan multifungsi, atau yang sering disebut sebagai *learning commons*. Fungsi ini melampaui sekadar penyediaan akses terhadap koleksi tercetak, melainkan sebagai pusat sumber belajar yang mengintegrasikan teknologi, informasi, dan interaksi sosial. Peran ini menuntut perpustakaan untuk menjadi ruang ketiga (*third space*) yang nyaman bagi siswa, yaitu sebuah tempat di antara rumah dan ruang kelas, di mana mereka dapat belajar secara mandiri, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas mereka secara bebas dan bertanggung jawab.

Transformasi peran perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber belajar secara eksplisit ditekankan dalam berbagai literatur akademis. Ia harus mampu menyediakan akses tidak hanya pada buku fisik, tetapi juga pada sumber daya digital, multimedia, dan basis data daring yang mendukung kurikulum dan memperluas wawasan siswa.¹ Lebih dari sekadar penyedia sumber daya, perpustakaan kini mengemban misi utama sebagai wahana pembinaan literasi informasi. Kompetensi ini, yang mencakup kecakapan untuk menavigasi, memverifikasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan beretika,

¹ International Federation of Library Associations and Institutions. (2015) "IFLA School Library Guidelines", 2nd ed. (The Hague, Netherlands: IFLA), 17.

merupakan prasyarat fundamental bagi keberhasilan akademik dan profesional siswa di masa depan.

Secara menyeluruh, fungsi perpustakaan modern tidak berhenti pada aspek akademis dan literasi semata, tetapi juga merambah pada pengembangan karakter dan kompetensi sosial siswa. Perpustakaan dapat menjadi pusat kegiatan positif yang memfasilitasi pengembangan minat dan bakat di luar jam pelajaran formal. Dengan demikian, investasi pada program-program perpustakaan merupakan investasi langsung pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan oleh sekolah.

Meskipun peran ideal perpustakaan telah terkonsep dengan baik, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh banyak perpustakaan sekolah di Indonesia adalah rendahnya minat baca dan kunjungan siswa. Data dari berbagai survei nasional secara konsisten menempatkan tingkat literasi masyarakat Indonesia pada level yang memprihatinkan. Fenomena ini tercermin dalam lingkungan sekolah, di mana perpustakaan seringkali sepi pengunjung dan koleksi buku jarang tersentuh. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perpustakaan belum berhasil memposisikan dirinya sebagai tempat yang menarik dan relevan di mata para siswa yang kini hidup di tengah distraksi digital yang masif.

Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan sebuah terobosan strategis yang mampu mengubah citra perpustakaan dari tempat yang kaku dan membosankan menjadi ruang yang hidup dan menarik. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah melalui penyelenggaraan kegiatan rekreasi yang bersifat edukatif. Program seperti klub buku, pemutaran film dokumenter, lokakarya penulisan kreatif, kompetisi permainan papan (*board games*), hingga pameran seni merupakan contoh kegiatan yang dapat menarik siswa datang ke perpustakaan.² Kegiatan-kegiatan seperti ini berfungsi sebagai "pintu masuk" yang sangat dilihat

² D R Triana, "Strategi Alternatif Perpustakaan Dalam Membangun Minat Baca," *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 1, no. 1 (2024): 125–30.

siswa sebagai inovasi kreatif edukatif, yang secara tidak langsung akan mengenalkan siswa pada sumber daya lain yang dimiliki perpustakaan sekolah.

Pentingnya program rekreasi ini terletak pada kemampuannya untuk membangun ikatan emosional positif antara siswa dan perpustakaan. Ketika siswa mengasosiasikan perpustakaan dengan pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan memperkaya, mereka akan lebih termotivasi untuk datang kembali, baik untuk mengikuti kegiatan rekreasi lainnya maupun untuk memanfaatkan koleksi akademisnya.³ Program rekreasi ini secara efektif mengubah fungsi perpustakaan menjadi ruang publik intelektual yang inklusif, di mana pembelajaran terjadi tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui dialog, permainan, dan pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pada keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam konteks lokal di SMA Negeri 01 Kepahiang, perpustakaan sekolah yang secara resmi dikenal dengan nama Wana Magistra Pustaka telah berupaya menjalankan fungsi dasarnya sebagai penyedia layanan perpustakaan. Berdasarkan observasi awal dan data kunjungan harian yang cenderung stagnan selama beberapa semester terakhir, terlihat adanya potensi yang belum tergarap secara optimal. Tingkat kunjungan yang tidak menunjukkan peningkatan signifikan mengindikasikan bahwa daya tarik perpustakaan masih terbatas pada kebutuhan transaksional peminjaman buku untuk tugas sekolah.

Merespons kondisi tersebut, pihak perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang telah menginisiasi beberapa kegiatan kreatif, seperti penyediaan sudut baca yang lebih santai dan pemajangan karya tulis siswa dalam skala kecil lalu di ikuti dengan *board game* kreatif, pemutaran video informatif dan kreatif dan berbagai permainan tradisional lainnya. Meskipun demikian, program-program tersebut tampaknya belum terstruktur secara sistematis dan belum dievaluasi efektivitasnya dalam menarik minat kunjung siswa. Belum ada data yang jelas mengenai sejauh mana

³ Risma Adib Mishbahuddin Zain and aini SP Perdani, "Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)," *ANUVA* 8, no. 3 (2024): 381–96.

program yang ada saat ini mampu memengaruhi minat kunjung siswa kelas XI dan XII secara terukur.

Perpustakaan sekolah memegang peran penting dalam mendukung literasi, proses pembelajaran, dan pengembangan budaya membaca di kalangan siswa. Menurut data Perpustnas, hingga tahun 2021 Indonesia memiliki sekitar 113.541 perpustakaan sekolah yang tersebar di seluruh nusantara.⁴ Namun, meskipun jumlahnya sangat besar, kenyataan menunjukkan bahwa keaktifan kunjungan siswa ke perpustakaan belum optimal.⁵

Banyak perpustakaan sekolah yang belum memanfaatkan layanan dan fasilitasnya secara maksimal dalam menarik minat siswa untuk datang. Ketidakeaktifan ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain: fasilitas yang kurang menarik, pengelolaan layanan yang statis, dan minimnya kegiatan kreatif atau rekreasi.⁶

Bila dikaitkan dengan standar akreditasi sekolah/perpustakaan, beberapa pedoman menyebutkan bahwa rata-rata jumlah pengunjung perpustakaan sekolah per hari idealnya mencapai 20% dari seluruh siswa di sekolah tersebut (sebagai tolak ukur keaktifan layanan perpustakaan).⁷ Jika kunjungan siswa jauh di bawah angka ideal ini, maka jelas ada masalah dalam menarik minat siswa untuk datang.

Situasi tersebut memunculkan pertanyaan penting bagaimana agar kunjungan siswa ke perpustakaan tidak hanya bersifat insidental tetapi menjadi kebiasaan. Salah satu strategi yang potensial adalah melalui kegiatan rekreasi perpustakaan kegiatan yang bersifat hiburan edukatif, daya tarik interaksi, dan kreativitas yang dirancang sedemikian rupa untuk memancing minat siswa untuk datang.

⁴ Perpustakaan Nasional RI, "Perpustakaan Sekolah sebagai Rumah Literasi."

⁵ Perpustakaan Nasional RI, "Perpustakaan Sekolah Sebagai Rumah Literasi," 2021, <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3825/perpustakaan-sekolah-rumahnya-literasi>.

⁶ Dyah Ayu Puspita Dita Admaja. (2023) "Peran Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca," *An-Nadzir Jurnal* 02, <https://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/An-Nadzir/article/download/474/232/2299>.

⁷ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017) "Standar Nasional Perpustakaan Sekolah/Madrasah (SNP 007:2017)."

Untuk menjelaskan mekanisme ini, kerangka S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*) sangat relevan. Program rekreasi (stimulus) diharapkan memicu kondisi internal siswa (organisme), seperti rasa tertarik, menyenangkan, dan termotivasi, sehingga menghasilkan respon berupa kunjungan aktif siswa (minat kunjung).⁸ Selaras dengan teori minat, minat kunjung adalah kecenderungan internal yang mendorong individu untuk datang ke objek (perpustakaan) tanpa paksaan eksternal, dan dipengaruhi oleh bagaimana objek tersebut disajikan dan dialami.⁹

Kondisi terkini menunjukkan bahwa Perpustakaan SMAN Negeri 01 Kepahiang telah berupaya menjalankan berbagai program layanan, baik yang bersifat akademik maupun rekreatif, untuk mendukung peningkatan literasi siswa. Identitas perpustakaan yang dikenal dengan nama Wana Magistra Pustaka menandai adanya pembenahan kelembagaan dan penguatan citra perpustakaan sebagai pusat informasi yang mudah diakses oleh seluruh warga sekolah.

Sejumlah aktivitas terstruktur juga telah dilaksanakan, termasuk keterlibatan perpustakaan dalam kegiatan pembinaan dan kompetisi tingkat provinsi. Kegiatan selama tiga hari yang memuat sesi ceramah, pendalaman materi, dan persiapan lomba menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki agenda yang tidak hanya berkaitan dengan pengelolaan koleksi, tetapi juga pengembangan peran strategis sebagai ruang pembelajaran.

Penelitian kuantitatif sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Azma (2022), menunjukkan bahwa kegiatan rekreasi berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung pemustaka dengan kontribusi sebesar 22,2%. Selain itu, Mishbahuddin dan Perdani (2024) membuktikan bahwa penerapan fungsi rekreatif perpustakaan di SMA Negeri 1 Purwodadi mampu meningkatkan kunjungan siswa hingga 30%. Hal ini menunjukkan bahwa program rekreasi perpustakaan memiliki potensi besar sebagai strategi peningkatan minat kunjung di perpustakaan sekolah.

⁸ A. Mehrabian dan J. A. Russell. (1974) "An Approach to Environmental Psychology" (Cambridge, MA: MIT Press.

⁹ R. Maulidia. "Minat Kunjung Perpustakaan" (Skripsi, UIN Ar-Raniry), <https://repository.ar-raniry.ac.id/15122/>.

Dengan demikian, diperlukan kajian lebih mendalam mengenai bagaimana siswa memersepsikan seluruh kegiatan yang telah dijalankan perpustakaan, terutama pada aspek rekreasi. Analisis terhadap persepsi siswa menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana program yang ada telah mampu memenuhi kebutuhan mereka, sekaligus merumuskan strategi pengembangan layanan perpustakaan yang lebih menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan minat kunjung. Narasi inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian mengenai persepsi siswa terhadap kegiatan rekreasi di Perpustakaan SMAN Negeri 01 Kepahiang.

Berdasarkan konteks teori dan bukti empiris tersebut, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang” dengan tujuan menguji sejauh mana program rekreasi (stimulus) berpengaruh secara positif terhadap minat kunjung siswa (respon). Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah (GAP) bahwa selama ini banyak studi bersifat deskriptif atau kualitatif, tetapi belum banyak yang secara kuantitatif menguji pengaruh langsung program rekreasi terhadap minat kunjung di perpustakaan sekolah.

B. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap fokus, terarah, dan mendalam, serta untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini hanya membahas dua variable, yaitu:

- a. Variabel bebas (X): Kegiatan rekreasi yang dilaksanakan di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang.
- b. Variabel terikat (Y): Minat kunjung siswa ke perpustakaan.

2. Objek Penelitian

Kegiatan rekreasi yang dimaksud dibatasi pada kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan sekolah, seperti lomba literasi, bedah buku, storytelling, pameran karya siswa, dan aktivitas kreatif edukatif lain yang bertujuan menarik minat

siswa. Penelitian ini tidak membahas layanan perpustakaan lainnya seperti sirkulasi, koleksi pelajaran wajib, maupun layanan administrasi.

3. Jenis Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif dibatasi pada siswa aktif SMA Negeri 01 Kepahiang yang tercatat sebagai anggota perpustakaan. Untuk memastikan keterwakilan dan pengalaman yang memadai, sampel diambil dari siswa kelas XI dan XII pada tahun ajaran yang berjalan. Siswa kelas X ditetapkan sebagai kriteria eksklusi karena masih berada pada masa awal adaptasi di lingkungan sekolah baru.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini dibatasi pada seluruh siswa aktif kelas XI dan XII SMA Negeri 01 Kepahiang Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdaftar sebagai anggota perpustakaan, dengan jumlah total sebanyak **882 siswa**. Penelitian ini tidak melibatkan siswa kelas X karena masih berada pada masa adaptasi terhadap lingkungan sekolah dan layanan perpustakaan, sehingga belum memiliki pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan kegiatan rekreasi perpustakaan.

Sampel penelitian dibatasi sebanyak **90 responden** yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (error toleransi) sebesar 10%. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*, sehingga setiap siswa pada masing-masing jenjang kelas XI dan XII memiliki kesempatan yang proporsional untuk menjadi responden penelitian.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang melandasi urgensi dilakukannya penelitian ini di lingkungan SMA Negeri 01 Kepahiang, sebagai berikut:

- a. Belum optimalnya pelaksanaan kegiatan rekreasi yang dirancang untuk menarik siswa berkunjung ke perpustakaan.
- b. Masih terbatasnya variasi kegiatan rekreasi berbasis literasi yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa kelas XI dan XII.

- c. Adanya kecenderungan sebagian siswa kurang aktif memanfaatkan fasilitas perpustakaan meskipun berbagai program sudah disediakan.
- d. Belum adanya penelitian kuantitatif yang menguji secara empiris pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di perpustakaan sekolah SMAN 01 Kepahiang.

2. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arah yang jelas dan fokus pada penelitian ini, maka rumusan masalah utama dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana Kegiatan Rekreasi di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang?**
- b. Bagaimana Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang?**
- c. Bagaimana Pengaruh Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang?**

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat pelaksanaan kegiatan rekreasi di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang berdasarkan persepsi siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang.**
- b. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang.**
- c. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang.**

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoretis bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun secara praktis bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khazanah keilmuan, khususnya dalam:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu perpustakaan, khususnya mengenai hubungan antara program rekreasi dan minat kunjung siswa di perpustakaan sekolah.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi rujukan akademis dalam pengembangan teori minat kunjung dan penerapan model S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*) pada konteks layanan perpustakaan.
- 3) Memberikan kontribusi dalam literatur penelitian kuantitatif yang menguji pengaruh kegiatan rekreasi terhadap perilaku kunjung siswa, yang sebelumnya lebih banyak dikaji secara deskriptif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi beberapa pihak, antara lain:

- 1) Bagi Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang: Memberikan masukan empiris mengenai efektivitas kegiatan rekreasi yang sudah dilaksanakan, sekaligus rekomendasi strategi untuk meningkatkan minat kunjung siswa.
- 2) Bagi Guru dan Pustakawan: Menjadi dasar dalam merancang program literasi berbasis rekreasi yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan minat siswa.
- 3) Bagi Siswa: Memberikan pengalaman rekreatif-edukatif yang dapat meningkatkan motivasi untuk berkunjung ke perpustakaan, sehingga budaya literasi semakin terbentuk.
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi dan pijakan awal untuk penelitian lanjutan yang menelaah faktor-faktor lain yang memengaruhi minat kunjung ke perpustakaan.

F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian ini serta menghindari adanya perbedaan interpretasi terhadap istilah-istilah kunci, maka penulis perlu memberikan batasan pengertian dari variabel-variabel yang terdapat dalam judul. Definisi operasional ini menjelaskan konsep variabel secara teoretis dan cara variabel tersebut diukur dalam penelitian ini.

1. Kegiatan Rekreasi (Variabel X)

Yang dimaksud dengan kegiatan rekreasi adalah serangkaian aktivitas perpustakaan yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan, yang bertujuan menarik minat siswa untuk hadir dan memanfaatkan layanan perpustakaan. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini antara lain:

- 1) Ragam kegiatan rekreasi: variasi jenis kegiatan yang diselenggarakan (misalnya lomba literasi, bedah buku, *storytelling*, pojok baca tematik, pameran karya siswa).
- 2) Frekuensi kegiatan: intensitas atau seberapa sering kegiatan dilaksanakan.
- 3) Kualitas pelaksanaan: keterlibatan pustakawan, guru, dan siswa dalam mendukung kegiatan rekreasi.
- 4) Daya Tarik kegiatan: sejauh mana kegiatan dianggap menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 5) Fasilitas Rekreatif Perpustakaan: ketersediaan dan kondisi sarana fisik perpustakaan yang mendukung kenyamanan siswa dalam beraktivitas di luar kegiatan akademik formal, meliputi ruang baca santai, tata ruang yang kondusif, serta kelengkapan sarana dan prasarana yang memungkinkan siswa betah dan berlama-lama di lingkungan perpustakaan.
- 6) Koleksi Hiburan: keberagaman bahan pustaka yang bersifat rekreatif-edukatif, seperti novel, komik, majalah, dan media hiburan edukatif lainnya, yang disediakan perpustakaan sebagai alternatif bacaan di luar koleksi akademik guna menumbuhkan kebiasaan membaca secara sukarela di kalangan siswa.

2. Minat Kunjung (Y)

Minat kunjung diartikan sebagai kecenderungan internal siswa untuk datang ke perpustakaan secara sukarela dengan tujuan memperoleh manfaat dari fasilitas, koleksi, dan kegiatan yang tersedia. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel ini mencakup:

- 1) Frekuensi kunjungan: seberapa sering siswa berkunjung ke perpustakaan.
- 2) Durasi kunjungan: lamanya waktu yang digunakan siswa saat berada di perpustakaan
- 3) Partisipasi dalam kegiatan: keterlibatan siswa dalam kegiatan perpustakaan.
- 4) Motivasi berkunjung: alasan utama siswa berkunjung (misalnya untuk belajar, membaca, mengikuti kegiatan, atau rekreasi edukatif).
- 5) Niat berkunjung kembali: untuk membuat daya ingat dan daya tarik siswa Kembali ke perpustakaan.

3. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan rekreasi (variabel X) terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang (variabel Y). Ho diterima apabila nilai signifikan $>0,05$.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan rekreasi (variabel X) terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang (variabel Y). Ha diterima apabila nilai signifikan $<0,05$.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini berfungsi sebagai landasan konseptual dan teoretis yang memperkuat arah analisis serta interpretasi data. Pembahasan dalam bab ini disusun secara sistematis dan terstruktur, mencakup tiga pilar utama yang saling berkaitan. Pertama, uraian mengenai teori pengaruh yang menjadi dasar pemahaman terhadap bagaimana siswa menilai, menafsirkan, dan memberikan makna terhadap program serta kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan. Kedua, penjelasan mengenai kegiatan rekreasi di perpustakaan, yang menjadi variabel bebas dan berperan sebagai faktor yang diduga memengaruhi persepsi siswa. Fokus ini mencakup konsep, karakteristik, tujuan, serta bentuk-bentuk kegiatan rekreatif yang relevan dalam konteks perpustakaan sekolah. Ketiga, pembahasan mengenai peran dan standar perpustakaan sekolah, yang menjadi konteks penelitian dan memberikan gambaran mengenai bagaimana perpustakaan seharusnya berfungsi sesuai pedoman nasional maupun internasional. Melalui penyusunan ketiga pilar tersebut, bab ini diharapkan dapat memberikan kerangka teoritis yang komprehensif untuk menjelaskan hubungan antara program rekreasi perpustakaan dan persepsi siswa sebagai objek penelitian.

1. Teori S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*)

a. Asal-Usul dan Perkembangan Teori S-O-R

Teori S-O-R (*Stimulus–Organism–Response*) merupakan kerangka konseptual yang berakar dari tradisi psikologi behaviorisme dan ilmu komunikasi. Dalam perkembangannya, teori ini pertama kali dirumuskan secara sistematis oleh Hovland, Janis, dan Kelley (1953) dalam konteks studi komunikasi dan persuasi, yang menjelaskan bahwa perubahan sikap seseorang merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dipicu oleh rangsangan (*stimulus*) dari lingkungan eksternal.

Teori ini kemudian diadaptasi dan dikembangkan lebih lanjut oleh Mehrabian dan Russell (1974) dalam kerangka psikologi lingkungan (*environmental psychology*), untuk menjelaskan bagaimana stimulus dari lingkungan fisik dan sosial mempengaruhi kondisi internal individu, yang pada akhirnya menghasilkan perilaku respons tertentu.

Dalam konteks ilmu komunikasi, teori S-O-R menegaskan bahwa efek suatu pesan atau stimulus tidak bersifat langsung dan otomatis, melainkan dimediasi oleh karakteristik dan kondisi internal individu yang menerimanya (*organism*). Hal ini membedakan teori S-O-R dari model behaviorisme sederhana S-R (*Stimulus–Response*) yang menganggap respons sebagai reaksi mekanis terhadap stimulus tanpa mempertimbangkan proses kognitif dan afektif yang terjadi di dalam diri individu.

b. Komponen Utama Teori S-O-R

Secara konseptual, teori S-O-R menjelaskan proses terjadinya respons melalui tiga komponen utama yang saling berinteraksi secara berurutan, sebagai berikut.

1) Stimulus (S) adalah rangsangan atau dorongan yang berasal dari lingkungan eksternal individu. Stimulus dapat berwujud fisik (seperti tampilan ruangan, fasilitas, atau koleksi perpustakaan), sosial (seperti interaksi dengan pustakawan atau teman sebaya), maupun programatik (seperti kegiatan yang diselenggarakan). Karakteristik stimulus mencakup daya tarik, relevansi, keunikan, dan intensitas menentukan seberapa besar kemungkinan stimulus tersebut mampu menarik perhatian dan mempengaruhi kondisi internal individu.

2) Organism (O) merujuk pada kondisi internal individu yang berperan sebagai pengolah antara stimulus dan respons. Komponen ini mencakup aspek kognitif (pemikiran, penilaian, keyakinan), afektif (perasaan, emosi, sikap), dan psikologis (motivasi, kebutuhan, minat) yang dimiliki oleh individu. Organism tidak bersifat pasif, melainkan secara aktif menafsirkan, memproses, dan mengevaluasi stimulus yang diterima berdasarkan pengalaman, nilai, dan

kebutuhan pribadinya. Perbedaan kondisi internal antar individu inilah yang menyebabkan stimulus yang sama dapat menghasilkan respons yang berbeda.

3) Response (R) adalah perilaku atau tindakan nyata yang dihasilkan sebagai akibat dari pemrosesan stimulus oleh organism. Respons dapat bersifat kognitif (perubahan pengetahuan atau keyakinan), afektif (perubahan sikap atau perasaan), maupun konatif atau behavioral (perubahan tindakan atau perilaku). Dalam konteks penelitian perilaku pengguna perpustakaan, respons yang paling relevan adalah respons konatif, yakni tindakan nyata berupa kunjungan ke perpustakaan sebagai manifestasi dari minat kunjung yang terbentuk

c. Penerapan Teori S-O-R dalam Konteks Penelitian Ini

Dalam kerangka penelitian ini, teori S-O-R digunakan sebagai landasan konseptual untuk menjelaskan mekanisme pengaruh kegiatan rekreasi perpustakaan terhadap minat kunjung siswa. Ketiga komponen teori S-O-R dipetakan ke dalam variabel penelitian sebagai berikut: (1) **Stimulus (X)** = Kegiatan Rekreasi yang diselenggarakan Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang, mencakup ragam kegiatan, frekuensi, kualitas pelaksanaan, daya tarik kegiatan, fasilitas rekreatif, dan koleksi hiburan; (2) **Organism** = kondisi internal psikologis siswa yang mencakup timbulnya rasa tertarik, pengalaman positif, dan motivasi terhadap perpustakaan sebagai hasil dari pemrosesan stimulus; serta (3) **Response (Y)** = Minat Kunjung Siswa, yang dimanifestasikan melalui frekuensi kunjungan, durasi kunjungan, motivasi berkunjung, partisipasi dalam kegiatan, dan niat berkunjung kembali.

Penerapan teori ini dalam konteks perpustakaan sekolah sejalan dengan pandangan Mehrabian dan Russell (1974) yang menegaskan bahwa stimulus lingkungan yang menyenangkan dan bernilai positif akan memunculkan respons pendekatan (*approach behavior*) dari individu terhadap lingkungan tersebut, termasuk kecenderungan untuk kembali mendatangnya. Sebaliknya, stimulus lingkungan yang negatif atau tidak menarik akan memunculkan respons penghindaran (*avoidance behavior*). Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan rekreasi perpustakaan berpengaruh positif terhadap

minat kunjung siswa memiliki landasan teoretis yang kuat dalam kerangka teori S-O-R.

2. Perpustakaan Sekolah

a. Definisi Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan unit kerja yang menjadi bagian integral dari suatu lembaga pendidikan sekolah, yang berfungsi sebagai pusat sumber belajar, pusat kegiatan literasi informasi, dan tempat rekreasi edukatif bagi seluruh sivitas akademika (peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan). Definisi ini sejalan dengan pandangan modern yang tidak lagi memandang perpustakaan hanya sebagai gudang buku.

Menurut Standar Nasional Perpustakaan (SNP), perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada satuan pendidikan formal di tingkat sekolah dasar dan menengah, yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar.¹⁰ Para ahli turut memperkaya definisi ini. Yusuf dan Suhendar, mendefinisikan perpustakaan sekolah sebagai "jantung pendidikan" di sekolah, yang menyediakan akses terhadap informasi dan pengetahuan melalui berbagai format media untuk mendukung pencapaian tujuan kurikuler dan menumbuhkan budaya baca. *International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA) dalam manifestonya menekankan bahwa perpustakaan sekolah modern adalah pusat pembelajaran fisik dan digital yang krusial untuk pengembangan literasi informasi, inovasi, dan pemikiran kritis siswa.¹¹

Dengan demikian, perpustakaan sekolah dapat disintesis sebagai suatu ekosistem pembelajaran yang secara aktif mengelola pengetahuan dan informasi, menyediakan fasilitas, serta menyelenggarakan layanan untuk mendukung proses

¹⁰ Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017) "*Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Jabatan Pimpinan Tinggi dan Jabatan Administrasi di Lingkungan Perpustakaan Nasional*" (Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia).

¹¹ IFLA School Libraries Section Standing Committee. (2015) "IFLA School Library Guidelines."

pembelajaran, pencarian informasi, dan kegiatan rekreasi yang konstruktif di lingkungan sekolah.

b. Fungsi Perpustakaan Sekolah

Secara fundamental, perpustakaan sekolah mengemban beberapa fungsi utama yang saling berkaitan untuk mendukung visi dan misi sekolah. Menurut Lestari, fungsi-fungsi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif: Perpustakaan berfungsi sebagai sarana untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan menyediakan bahan pustaka yang relevan dengan kurikulum. Fungsi ini bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan minat serta budaya belajar mandiri di kalangan siswa.¹²
2. Fungsi Informatif: Perpustakaan menyediakan akses terhadap informasi terkini, akurat, dan beraneka ragam dari berbagai sumber, baik tercetak maupun digital. Hal ini membantu siswa dan guru untuk selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Fungsi Rekreatif: Fungsi rekreatif inilah yang menjadi fokus utama kajian dalam penelitian ini. Perpustakaan menyediakan koleksi dan menyelenggarakan kegiatan yang bersifat rekreasi namun tetap mengandung unsur edukasi. Tujuannya adalah untuk memberikan hiburan yang sehat, membangun suasana yang menyenangkan, dan menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang menarik untuk dikunjungi di luar jam pelajaran formal.¹³ Program rekreasi ini dapat mengurangi kejenuhan akademik dan secara tidak langsung meningkatkan minat baca.
4. Fungsi Riset Sederhana: Perpustakaan berfungsi sebagai tempat bagi siswa untuk belajar melakukan penelitian sederhana, seperti mencari sumber untuk tugas sekolah, makalah, atau proyek ilmiah. Fungsi ini melatih

¹² Dewi Lestari. (2023) "Fungsi Multifaset Perpustakaan Sekolah Dalam Mendukung Ekosistem Pembelajaran Abad Ke-21," *Jurnal Edupustaka* 9, no. 1: 45–58.

¹³ Agung Prasetyo and Fitri Wulansari. (2024) "Program Rekreasi Edukatif Sebagai Strategi Peningkatan Minat Baca Dan Keterlibatan Siswa Di Perpustakaan," *Pustaka Aksi: Jurnal Inovasi Perpustakaan* 6, no. 1: 78–91.

keterampilan literasi informasi siswa, mulai dari menemukan, mengevaluasi, hingga menggunakan informasi secara etis.

c. Peran Perpustakaan Sekolah

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan Abad ke-21, peran perpustakaan sekolah telah bertransformasi secara signifikan. Dari entitas yang pasif menjadi mitra aktif dalam proses pendidikan. Rahmawati dan Nugroho mengidentifikasi beberapa peran strategis perpustakaan sekolah modern.¹⁴

1. Pusat Sumber Belajar (*Learning Resource Center*): Perpustakaan tidak hanya menyediakan buku teks, tetapi juga beragam sumber belajar lain seperti *e-book*, jurnal, video edukatif, dan akses ke basis data daring.
2. Mitra Pendidik dalam Pembelajaran: Pustakawan sekolah berperan sebagai mitra bagi guru dalam merancang tugas-tugas berbasis proyek dan penelitian, serta membantu mengintegrasikan keterampilan literasi informasi ke dalam mata pelajaran.
3. Pengembang Budaya Literasi: Perpustakaan menjadi motor penggerak utama dalam membangun dan memelihara budaya literasi di sekolah melalui berbagai program seperti promosi membaca, bedah buku, dan tantangan literasi.
4. Ruang Publik Intelektual dan Kreatif: Perpustakaan menyediakan ruang yang aman dan kondusif bagi siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan berkreasi. Program rekreasi seperti pameran seni, lokakarya, dan klub hobi menjadikan perpustakaan sebagai ruang ketiga (*third space*) yang esensial bagi pengembangan diri siswa.

d. Program Perpustakaan

Program perpustakaan dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis dan terencana oleh pengelola perpustakaan dalam rangka memenuhi kebutuhan informasi, edukasi, literasi, dan interaksi sosial

¹⁴ Anisa Rahmawati and Setiawan Nugroho. (2023) "Transformasi Peran Perpustakaan Sekolah Di Era Pendidikan Abad Ke-21: Dari Pusat Koleksi Menuju Mitra Pembelajaran Strategis," *Jurnal Pustaka Dan Informasi Pendidikan* 9, no. 2: 112–25.

pengguna. Program ini bukan hanya sebatas aktivitas rutin, melainkan instrumen strategis untuk memperkuat fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran sepanjang hayat. Dalam perspektif manajemen pendidikan, program perpustakaan menjadi bentuk implementasi dari visi dan misi sekolah yang mengedepankan penguatan literasi, penguasaan teknologi, serta penciptaan budaya akademik yang sehat.

Secara umum, tujuan pelaksanaan program perpustakaan adalah untuk meningkatkan pemanfaatan koleksi secara optimal, menumbuhkan minat baca dan minat kunjung siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan. Program tersebut juga diharapkan dapat memperluas akses pengetahuan, mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi, serta memperkuat relasi antara perpustakaan, guru, dan siswa. Dengan kata lain, program perpustakaan berperan sebagai sarana penghubung antara sumber informasi dengan pengguna, sehingga siswa tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga mengolah, mengkritisi, dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata.

Adapun jenis-jenis program perpustakaan dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. **Program literasi membaca:** berupa klub baca, kompetisi literasi, sesi mendongeng, hingga kegiatan bedah buku. Program ini menumbuhkan kegemaran membaca, memperluas wawasan, serta melatih kemampuan komunikasi siswa.
2. **Program literasi digital:** meliputi pelatihan penggunaan perangkat lunak manajemen perpustakaan seperti *SLiMS*, akses terhadap koleksi digital, hingga pelatihan pencarian informasi daring yang kredibel. Program ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang menuntut siswa tidak hanya mampu membaca teks cetak, tetapi juga mahir mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan sumber digital.
3. **Program kunjungan terjadwal:** kegiatan *library visit* yang dirancang per kelas atau kelompok tertentu, dengan pendampingan guru maupun pustakawan. Program ini berfungsi memperkenalkan layanan dan koleksi

perpustakaan kepada siswa secara lebih intensif, sehingga mereka terbiasa memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

4. **Program promosi layanan:** dapat dilakukan melalui media sosial sekolah, brosur digital, maupun kolaborasi dengan guru mata pelajaran. Promosi ini bukan hanya memperkenalkan koleksi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya perpustakaan sebagai pusat informasi dan rekreasi akademik.
5. **Program pengembangan fasilitas:** berupa penyediaan ruang baca santai, area multimedia, maupun ruang diskusi kolaboratif. Aspek ini penting karena lingkungan fisik yang nyaman berperan besar dalam meningkatkan daya tarik perpustakaan serta mendukung interaksi sosial dan akademik antar siswa.¹⁵

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa program perpustakaan tidak hanya bersifat administratif, melainkan juga edukatif, kreatif, dan inovatif. Keberhasilan program tidak terlepas dari kreativitas pustakawan, dukungan manajemen sekolah, serta keterlibatan aktif siswa. Program yang terkelola dengan baik akan menjadikan perpustakaan sekolah bukan sekadar tempat penyimpanan buku, tetapi juga pusat kegiatan intelektual yang hidup, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda.

3. Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung di Perpustakaan

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kegiatan rekreasi perpustakaan, yakni seluruh kegiatan terencana yang diselenggarakan perpustakaan dengan tujuan menarik minat dan mendorong partisipasi aktif siswa. Bagian ini mendefinisikan konsep-konsep dasar yang menjadi landasan operasional variabel X dalam instrument penelitian.

a. Definisi Rekreasi Perpustakaan

Rekreasi perpustakaan (*library recreation*) dapat didefinisikan sebagai serangkaian program, kegiatan, atau layanan yang dirancang oleh perpustakaan

¹⁵ Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan, menarik, dan menyegarkan bagi penggunaannya di luar aktivitas peminjaman dan pengembalian buku yang bersifat transaksional. Menurut Prastowo, kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan "ruang ketiga" (*third space*) yang nyaman bagi siswa, di mana mereka dapat belajar, bersosialisasi, dan berekreasi secara positif.¹⁶

b. Program Rekreasi Edukatif

Fokus utama dari rekreasi di perpustakaan sekolah adalah rekreasi yang bersifat edukatif (*edutainment*). Artinya, kegiatan tersebut dirancang untuk menghibur sekaligus memberikan nilai-nilai pendidikan dan literasi. Program rekreasi edukatif adalah kegiatan yang mengintegrasikan unsur permainan, hiburan, dan interaksi sosial dengan tujuan pembelajaran atau peningkatan minat baca.¹⁷

c. Tujuan dan Fungsi Program Rekreasi di Perpustakaan Sekolah

Penyelenggaraan program rekreasi di perpustakaan sekolah memiliki beberapa tujuan dan fungsi strategis, antara lain:

1. Meningkatkan Minat Kunjung dan Pemanfaatan Perpustakaan: Mengubah citra perpustakaan dari tempat yang kaku menjadi ruang yang dinamis dan ramah siswa.
2. Promosi Literasi dan Minat Baca: Mengemas kegiatan membaca menjadi aktivitas yang menyenangkan melalui bedah buku, klub membaca, atau storytelling.
3. Mendukung Pengembangan Soft Skills Siswa: Kegiatan seperti kompetisi literasi atau pameran seni dapat melatih kreativitas, kerja sama tim, dan kepercayaan diri.
4. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif: Menyediakan alternatif kegiatan yang produktif dan edukatif bagi siswa di waktu luang.

¹⁶ Andi Prastowo. (2019) "Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional."

¹⁷ Lasa Hs. (2020) *Manajemen Layanan Dan Promosi Perpustakaan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press).

5. Menjadikan Perpustakaan sebagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Sekolah: Fungsi perpustakaan tidak hanya sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai fasilitator kegiatan komunitas sekolah.¹⁸

d. Jenis-Jenis Program Rekreasi di Perpustakaan

Berdasarkan studi literatur dan praktik di berbagai perpustakaan sekolah dalam bukunya Manajemen Perpustakaan karya Sutarno NS, beberapa jenis program rekreasi yang umum diselenggarakan meliputi:

1. Bedah Buku dan Diskusi Literasi: Mengundang penulis atau ahli untuk membahas sebuah buku, diikuti dengan sesi diskusi interaktif.
2. Nonton Bareng Film Edukatif/Inspiratif: Memutar film yang memiliki nilai moral atau pengetahuan, dilanjutkan dengan ulasan singkat.
3. Storytelling (Bercerita): Sesi mendongeng yang interaktif untuk menarik minat siswa pada cerita dan imajinasi.
4. Permainan Edukatif dan Tradisional: Mengadakan sesi bermain permainan papan (*board games*), catur, atau permainan tradisional yang melatih strategi dan interaksi sosial.
5. Kompetisi Literasi: Lomba menulis cerpen, puisi, membaca berita, atau resensi buku.
6. Program *Gaming*: Sesi bermain *video game* yang bersifat edukatif atau kompetitif yang dikelola oleh perpustakaan.
7. Pameran Seni dan Fotografi: Memberikan ruang bagi siswa untuk memamerkan karya seni atau fotografi mereka di lingkungan perpustakaan.¹⁹

e. Minat Kunjung

1) Pengertian Minat

¹⁸ Septi Rahayu and Budi Nugroho. (2023) "Peran Program Rekreasi Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Dan Keterampilan Sosial Siswa Di Perpustakaan Sekolah," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 11, no. 2: 145–58.

¹⁹ Sutarno NS, *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Sagung Seto, 2006).

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan menyukai suatu objek atau aktivitas tertentu. Minat biasanya muncul karena adanya rasa ketertarikan yang disertai dengan keinginan untuk melakukan kegiatan tersebut secara sukarela. Menurut Slameto, minat dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dengan adanya minat, seseorang akan terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu secara lebih aktif dan berkelanjutan.

Dalam konteks pendidikan, minat memiliki peranan penting dalam mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas cenderung akan menunjukkan perhatian yang lebih besar serta memiliki motivasi untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas tersebut. Oleh karena itu, minat menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi perilaku siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia, termasuk perpustakaan.²⁰

2) Pengertian Minat Kunjung Perpustakaan

Minat kunjung perpustakaan dapat dipahami sebagai kecenderungan atau keinginan seseorang untuk datang dan memanfaatkan layanan yang tersedia di perpustakaan. Minat ini muncul karena adanya kebutuhan informasi, ketertarikan terhadap koleksi yang dimiliki perpustakaan, maupun karena suasana lingkungan perpustakaan yang nyaman dan mendukung kegiatan belajar.

Menurut Sutarno NS, minat kunjung pengguna perpustakaan berkaitan erat dengan daya tarik layanan perpustakaan, kualitas koleksi, serta fasilitas yang disediakan. Perpustakaan yang mampu memberikan pelayanan yang baik dan menyediakan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akan lebih mudah menarik perhatian dan mendorong pengguna untuk datang serta memanfaatkan perpustakaan secara berkelanjutan.²¹

²⁰ Slameto, *Belajar: dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, Cetakan ke (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 180.

²¹ Sutarno NS, *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Sagung Seto, 2006), hlm. 92.

Dengan demikian, minat kunjung perpustakaan tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan informasi semata, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berada di lingkungan perpustakaan. Semakin positif pengalaman yang diperoleh, maka semakin besar kemungkinan pengguna untuk kembali berkunjung ke perpustakaan.

3) Tujuan Meningkatkan Minat Kunjung Perpustakaan

Upaya meningkatkan minat kunjung perpustakaan merupakan salah satu aspek penting dalam pengelolaan perpustakaan sekolah. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi buku, tetapi juga sebagai pusat sumber belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran siswa.

Menurut Ibrahim Bafadal, perpustakaan sekolah memiliki peranan penting dalam membantu siswa memperoleh berbagai sumber informasi, menumbuhkan kebiasaan membaca, serta mendukung proses belajar mandiri. Oleh karena itu, perpustakaan perlu dikelola secara efektif agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya.²²

Perpustakaan yang mampu menyediakan koleksi yang relevan, fasilitas yang memadai, serta berbagai kegiatan literasi yang menarik akan lebih mudah meningkatkan minat siswa untuk berkunjung. Dengan meningkatnya minat kunjung siswa, perpustakaan dapat berfungsi secara optimal sebagai pusat kegiatan belajar di lingkungan sekolah.

f. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Kunjung

Minat kunjung pengguna terhadap perpustakaan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan kondisi internal pengguna maupun lingkungan perpustakaan. Menurut Darmono, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang untuk datang ke perpustakaan.

Faktor pertama adalah ketersediaan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Koleksi yang lengkap dan relevan akan membuat pengguna lebih tertarik untuk memanfaatkan perpustakaan. Faktor kedua adalah kualitas

²² Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 36.

pelayanan perpustakaan, termasuk sikap pustakawan dalam melayani pengguna. Pelayanan yang ramah dan profesional dapat memberikan pengalaman positif bagi pengguna perpustakaan.

Selain itu, fasilitas perpustakaan juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi minat kunjung. Fasilitas seperti ruang baca yang nyaman, akses internet, serta sarana pendukung lainnya dapat meningkatkan kenyamanan pengguna ketika berada di perpustakaan. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah adanya program atau kegiatan perpustakaan yang menarik, seperti kegiatan literasi, diskusi buku, maupun kegiatan rekreasi edukatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap perpustakaan.²³

Beberapa faktor utama yang memengaruhi minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan antara lain:

1. **Layanan perpustakaan:** keramahan pustakawan, kualitas bimbingan, serta sikap profesional dalam melayani kebutuhan informasi siswa. Pelayanan yang ramah dan komunikatif dapat meningkatkan kepuasan sekaligus mendorong loyalitas kunjungan.
2. **Fasilitas:** keberadaan ruang baca yang nyaman, pencahayaan yang memadai, ketersediaan area diskusi, serta akses internet yang stabil. Kondisi fisik perpustakaan yang mendukung akan memperkuat citra perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar maupun berinteraksi.
3. **Koleksi:** ketersediaan buku akademik, referensi, hingga koleksi hiburan seperti novel, majalah, atau komik edukatif. Diversifikasi koleksi dapat memenuhi kebutuhan informasi sekaligus memberikan alternatif hiburan literasi.
4. **Program kegiatan:** penyelenggaraan event literasi, seminar kecil, pelatihan keterampilan informasi, maupun kegiatan rekreatif seperti pemutaran film atau lomba baca puisi. Program yang variatif mampu

²³ Darmono, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen Dan Tata Kerja* (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm. 65.

menarik minat kunjungan berulang karena menciptakan pengalaman yang berbeda setiap kali siswa hadir.

5. **Aspek psikologis dan sosial:** motivasi belajar, minat pribadi terhadap literasi, serta pengaruh teman sebaya dalam membentuk perilaku kunjung. Faktor ini menunjukkan bahwa keputusan berkunjung tidak hanya rasional, tetapi juga dipengaruhi dinamika emosional dan relasi sosial siswa.

g. Indikator Minat Kunjung

Untuk mengetahui tingkat minat kunjung pengguna terhadap perpustakaan, diperlukan indikator yang dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Berdasarkan konsep minat dan pemanfaatan perpustakaan, indikator minat kunjung dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. **Frekuensi kunjungan ke perpustakaan**, yaitu seberapa sering pengguna datang ke perpustakaan dalam periode tertentu.
2. **Ketertarikan terhadap koleksi perpustakaan**, yaitu minat pengguna dalam membaca atau memanfaatkan bahan pustaka yang tersedia.
3. **Pemanfaatan layanan perpustakaan**, seperti membaca di tempat, meminjam buku, maupun menggunakan fasilitas digital.
4. **Kenyamanan dalam menggunakan fasilitas perpustakaan**, yang berkaitan dengan suasana lingkungan perpustakaan.
5. **Partisipasi dalam kegiatan perpustakaan**, yaitu keterlibatan pengguna dalam berbagai program literasi atau kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan.

Dengan demikian, minat kunjung siswa bukan hanya diukur dari kuantitas kehadiran, melainkan juga dari kualitas pengalaman yang mereka peroleh. Semakin baik layanan, fasilitas, koleksi, dan kegiatan yang ditawarkan, semakin besar kemungkinan perpustakaan menjadi ruang yang relevan, atraktif, dan mendukung pembentukan budaya literasi di sekolah.

h. Hubungan Antara Kegiatan Rekreasi Dengan Minat Kunjung Siswa

Salah satu fungsi penting dari institusi perpustakaan adalah fungsi rekreasi, yaitu menyediakan sarana bagi pemustaka untuk mengakses koleksi yang bersifat menghibur dan rekreatif bukan hanya koleksi ilmiah semata. Fungsi rekreasi ini menegaskan bahwa perpustakaan tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan dan penyedia informasi ilmiah, tetapi juga sebagai ruang rekreasi intelektual yang memberikan hiburan sehat bagi pemustaka. Melalui fungsi rekreasi ini, perpustakaan diharapkan mampu menjadi tempat yang menyenangkan, inspiratif, dan menumbuhkan imajinasi setiap pengunjungnya.

Rekreasi dalam konteks perpustakaan tidak sebatas penyediaan koleksi bacaan ringan dan hiburan seperti novel, majalah, komik edukatif, maupun film dokumenter. Lebih dari itu, fungsi rekreasi diwujudkan dalam bentuk kegiatan-kegiatan kreatif yang mampu menghibur sekaligus memperkaya wawasan, seperti lomba literasi, bedah buku, *storytelling*, pameran karya siswa, hingga pelatihan keterampilan berbasis literasi. Melalui berbagai kegiatan tersebut, perpustakaan bertransformasi menjadi ruang ketiga (*third place*) yang menyediakan suasana santai, ramah, dan menyenangkan di luar tekanan akademik formal.

Ketika pemustaka mengikuti kegiatan rekreatif di perpustakaan, mereka akan memperoleh pengalaman emosional positif berupa rasa senang, nyaman, dan terhibur. Pengalaman positif inilah yang kemudian menumbuhkan kecenderungan untuk kembali berkunjung, sehingga secara tidak langsung meningkatkan minat kunjung mereka. Dalam kerangka teori perilaku konsumen, hal ini sejalan dengan konsep *Stimulus-Organism-Response* (S-O-R) Model, di mana kegiatan rekreasi berperan sebagai stimulus yang menimbulkan reaksi psikologis positif pada individu (organisme), dan pada akhirnya memunculkan respons berupa peningkatan frekuensi kunjungan ke perpustakaan.

Peneliti mengartikan bahwa minat kunjung siswa sebagai dorongan batin atau keinginan kuat seseorang untuk datang ke perpustakaan secara sukarela dengan tujuan memperoleh manfaat, kenyamanan, atau kesenangan tertentu. Minat kunjung tidak semata dipengaruhi oleh kebutuhan akademik, melainkan juga oleh

faktor emosional dan sosial, seperti kepuasan terhadap suasana perpustakaan, keramahan pustakawan, serta daya tarik program dan fasilitas yang tersedia. Menurut teori minat dari Slameto, minat timbul karena adanya rasa senang dan perhatian seseorang terhadap suatu objek; dalam hal ini, rasa senang ketika berinteraksi dengan lingkungan perpustakaan menjadi pemicu utama keinginan untuk datang kembali.²⁴

Kegiatan rekreasi perpustakaan memiliki peran strategis dalam membangun hubungan afektif antara pemustaka dan perpustakaan. Ketika perpustakaan mampu menghadirkan suasana yang menghibur, interaktif, dan bermakna, maka pandangan pemustaka terhadap perpustakaan akan berubah dari tempat yang kaku menjadi tempat yang hidup dan menyenangkan. Sebaliknya, jika perpustakaan hanya berfokus pada layanan ilmiah yang monoton, maka tingkat minat kunjung cenderung menurun karena pemustaka tidak mendapatkan pengalaman emosional yang positif di dalamnya.

Kegiatan rekreasi dan minat kunjung memiliki keterkaitan yang saling memperkuat. Kegiatan rekreasi berfungsi sebagai media pemantik yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kebahagiaan, dan keterikatan emosional pemustaka terhadap perpustakaan. Semakin menarik dan relevan kegiatan rekreasi yang diselenggarakan, semakin besar pula potensi meningkatnya minat kunjung. Dengan kata lain, fungsi rekreatif perpustakaan bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi strategi vital dalam membangun budaya literasi dan loyalitas pengunjung.

Maka dapat disimpulkan bahwa rekreasi perpustakaan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat kunjung pemustaka. Perpustakaan yang mampu memadukan unsur hiburan, edukasi, dan kreativitas dalam setiap programnya akan menjadi ruang publik intelektual yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Keberadaan koleksi hiburan dan kegiatan kreatif yang dikemas secara menarik terbukti mampu menumbuhkan rasa senang dan keterikatan emosional, yang pada akhirnya menjadikan perpustakaan sebagai destinasi pilihan bagi

²⁴ Slameto. (2010) "*Belajar: dan faktor-faktor yang mempengaruhi*", Cetakan ke (Jakarta: PT Rineka Cipta.

pemustaka untuk menghabiskan waktu dengan cara yang bermanfaat dan menyenangkan.

4. Standar Nasional Perpustakaan Sekolah

Untuk menjamin mutu penyelenggaraan, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia telah menetapkan Standar Nasional Perpustakaan (SNP) yang berfungsi sebagai acuan ideal. Untuk jenjang SMA/MA, standar yang berlaku adalah Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional RI Nomor 12 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

Meskipun peraturan ini terbit sebelum tahun 2020, standar ini masih menjadi rujukan resmi hingga saat ini dan relevansinya terus dikaji dalam berbagai penelitian terbaru.²⁵ Standar ini menjadi tolok ukur penting untuk mengevaluasi kondisi ideal yang seharusnya dicapai oleh perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang. Komponen utama dalam standar tersebut meliputi:

1. Standar Koleksi: Menetapkan jumlah minimum judul koleksi (1.000 judul), rasio buku terhadap siswa (minimal 1:1), komposisi koleksi (70% non-fiksi dan 30% fiksi), serta pengembangan koleksi yang mencakup bahan referensi dan terbitan berkala.
2. Standar Sarana dan Prasarana: Mengatur tentang luas minimum gedung/ruang perpustakaan, lokasi yang strategis dan mudah diakses, serta ketersediaan perabot esensial seperti rak buku, meja baca, kursi, dan meja sirkulasi. Standar ini juga meniscayakan adanya ruang baca, area koleksi, dan area kerja staff.
3. Standar Pelayanan: Menekankan pada jenis layanan yang harus tersedia, seperti layanan baca di tempat, layanan sirkulasi (peminjaman dan pengembalian), serta layanan referensi. Jam buka perpustakaan juga diatur agar dapat melayani seluruh warga sekolah secara optimal.

²⁵ Ranny Meilania Santoso. (2024) "Persepsi Siswa Terhadap Fungsi Perpustakaan Di SMA Negeri Jayaloka" (Curup).

4. Standar Tenaga Perpustakaan: Menetapkan kualifikasi minimal kepala perpustakaan sekolah, yaitu harus memiliki kualifikasi D2 Ilmu Perpustakaan dan Informasi atau sertifikat kompetensi pengelolaan perpustakaan sekolah.
5. Standar Penyelenggaraan dan Pengelolaan: Meliputi aspek perencanaan program, pengorganisasian, pelaksanaan kegiatan, serta adanya evaluasi dan pelaporan berkala. Pengelolaan harus didukung oleh anggaran yang memadai, minimal 5% dari total anggaran operasional sekolah (di luar belanja pegawai dan modal).

Analisis terhadap standar ini memberikan kerangka kerja yang kuat bagi peneliti untuk membandingkan kondisi riil kegiatan rekreasi di perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang dengan kondisi ideal yang diamanatkan oleh pemerintah.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan merupakan langkah fundamental dalam sebuah riset ilmiah. Tujuannya adalah untuk memetakan posisi penelitian yang akan dilakukan di antara studi-studi yang telah ada, mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*), dan menegaskan orisinalitas serta kontribusi penelitian ini. Topik mengenai persepsi siswa terhadap fungsi, layanan, dan program di perpustakaan sekolah, khususnya yang berkaitan dengan aspek rekreasi, telah menjadi perhatian beberapa peneliti sebelumnya.

Berikut adalah uraian beberapa penelitian relevan yang menjadi landasan bagi riset ini, mencakup nama peneliti, tahun, judul, metodologi, temuan utama, serta analisis persamaan dan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu landasan akademik yang digunakan untuk memperkuat penyusunan penelitian ini. Melalui kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, peneliti memperoleh gambaran mengenai perkembangan kajian tentang kegiatan rekreasi perpustakaan dan minat menemui siswa, sekaligus identifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (*research gap*) yang masih

perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian terdahulu tidak hanya berfungsi sebagai pembandingan, tetapi juga sebagai dasar dalam menunjukkan *Novelty* (kebaruan) penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Utama	Relevansi dengan Penelitian
1	Zain & Perdani (2024)	<i>Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)</i>	Kuantitatif, kuesioner. Studi kasus	Fungsi rekreasi (ruang santai, koleksi hiburan, kegiatan kreatif), terbukti meningkatkan kunjungan siswa hingga 30%.	Mendukung variabel X_2 (kegiatan rekreasi) sebagai faktor penting dalam menarik minat kunjung.
2	Azma (2022)	<i>Pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung pemustaka di Perpustakaan Desa Alu le Mameh</i>	Kuantitatif, regresi	Kegiatan rekreasi berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung dengan kontribusi 22,2%.	Memberi bukti empiris bahwa kegiatan rekreasi berhubungan langsung dengan minat kunjung.
3	Saleh (2023)	<i>Pengaruh program perpustakaan terhadap kunjungan siswa di MAN 1 Nagan Raya</i>	Kuantitatif, regresi sederhana	Program perpustakaan berkontribusi 38,5% terhadap kunjungan siswa.	Mendukung variabel X_1 (program perpustakaan) dalam penelitian Anda.
4	Manita (2022)	<i>Inovasi layanan anak “Kurenah Storytelling” di Perpustakaan Kota Padang Panjang</i>	Kuantitatif-deskriptif	Storytelling meningkatkan kunjungan anak dan memperkuat peran literasi keluarga.	Relevan untuk aspek kegiatan rekreatif berbasis literasi.

Research GAP dan Novelty Penelitian

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian terdahulu, dapat bahwa sebagian besar penelitian membahas fungsi rekreasi perpustakaan dalam meningkatkan minat datang maupun minat baca siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih fokus pada pendekatan deskriptif atau studi kasus mengenai implementasi program rekreasi perpustakaan. Sementara itu, penelitian yang secara kuantitatif menguji besarnya pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat mengunjungi siswa di perpustakaan sekolah, khususnya di SMA Negeri 01 Kepahiang, masih sangat terbatas.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan indikator kegiatan rekreasi yang masih bersifat umum, sehingga belum mengukur kegiatan rekreasi secara lebih komprehensif. Penelitian ini mengembangkan pengukuran kegiatan rekreasi melalui enam indikator, yaitu ragam kegiatan, frekuensi pelaksanaan, kualitas pelaksanaan, daya tarik kegiatan, fasilitas rekreatif, dan koleksi hiburan, yang kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap minat datang siswa.

Adapun kebaruan (kebaruan) penelitian ini terletak pada beberapa aspek sebagai berikut.

- a. Penelitian ini menguji secara empiris pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat datang siswa menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana.
- b. Penelitian dilakukan pada konteks perpustakaan sekolah di SMA Negeri 01 Kepahiang yang belum pernah dijadikan objek penelitian mengenai hubungan kegiatan rekreasi dan minat datang siswa.
- c. Penelitian mengintegrasikan teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R) sebagai landasan konsep untuk menjelaskan mekanisme pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat datang siswa.
- d. Variabel kegiatan rekreasi diukur menggunakan indikator yang lebih komprehensif, meliputi ragam kegiatan, frekuensi, kualitas pelaksanaan, daya tarik kegiatan, fasilitas rekreatif, serta koleksi hiburan sehingga memberikan

gambaran yang lebih utuh mengenai implementasi fungsi rekreatif perpustakaan sekolah.

- e. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan kajian ilmu perpustakaan, khususnya mengenai strategi peningkatan minat datang siswa melalui kegiatan rekreasi di perpustakaan sekolah..

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan konstruksi alur logika yang dibangun secara sistematis untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam sebuah penelitian. Kerangka ini menjadi landasan dalam merumuskan hipotesis dan memandu jalannya penelitian. Berdasarkan judul penelitian **"Pengaruh Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang."**

1. Kondisi Ideal Perpustakaan Sekolah

Pada hakikatnya, perpustakaan sekolah ideal tidak lagi hanya berfungsi sebagai gudang penyimpanan buku (repositori), melainkan telah bertransformasi menjadi pusat sumber belajar, pusat kegiatan literasi, dan ruang publik yang dinamis bagi seluruh warga sekolah. Sejalan dengan Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai wahana rekreasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup penggunanya melalui pemanfaatan waktu luang yang positif dan menghibur. Dalam konteks sekolah modern, peran ini diperluas hingga menjadikan perpustakaan sebagai "ruang pendukung kesejahteraan" (*wellbeing supportive spaces*), yakni sebuah lingkungan yang aman, nyaman, dan kondusif untuk relaksasi, interaksi sosial, serta pengembangan diri di luar tuntutan akademik formal.²⁶ Untuk mencapai kondisi ideal ini, perpustakaan

²⁶ Margaret K Merga, "School Libraries as Wellbeing Supportive Spaces: A Holistic Approach," *Journal of Library Administration* 61, no. 8 (2021): 981–98, <https://doi.org/10.1080/01930826.2021.1989345>.

dituntut untuk proaktif dan inovatif dalam menyelenggarakan layanan yang mampu menarik minat siswa.

2. Kegiatan Rekreasi sebagai Stimulus

Kegiatan rekreasi perpustakaan merupakan satu kesatuan konseptual yang tidak dapat dipisahkan dalam upaya meningkatkan fungsi dan daya tarik perpustakaan sekolah. Dalam penelitian ini, keduanya diperlakukan sebagai satu variabel bebas tunggal (X) yang secara bersama-sama diuji pengaruh langsungnya terhadap minat kunjung siswa. Istilah "program" merujuk pada rangkaian kegiatan yang dirancang secara terencana, terstruktur, dan berkesinambungan oleh pengelola perpustakaan mencakup program literasi, kunjungan terjadwal, pelatihan, maupun promosi layanan. Adapun "kegiatan rekreasi" merujuk pada aktivitas yang bersifat menghibur, menyenangkan, dan menyegarkan seperti permainan edukatif (*board game*), pemutaran film inspiratif, lomba literasi, *storytelling*, dan pameran karya siswa yang diselenggarakan dalam lingkungan perpustakaan sebagai alternatif kegiatan produktif bagi siswa di luar jam pelajaran formal. Kedua dimensi tersebut saling melengkapi: program memberikan kerangka dan konsistensi, sementara kegiatan rekreasi memberikan daya tarik emosional dan pengalaman yang menyenangkan).

Dalam kerangka teori S-O-R (*Stimulus–Organism–Response*) yang dikemukakan oleh Mehrabian dan Russell (1974), kegiatan rekreasi perpustakaan berfungsi secara kolektif sebagai *stimulus* eksternal yang diterima oleh siswa. Stimulus ini memicu kondisi internal psikologis siswa sebagai *organism* berupa timbulnya rasa tertarik, pengalaman emosional yang positif, kepuasan terhadap layanan, dan motivasi untuk kembali berkunjung. Pada akhirnya, kondisi internal tersebut menghasilkan *response* berupa perilaku kunjungan yang sukarela dan berulang sebagai manifestasi nyata dari minat kunjung. Dengan demikian, kualitas, keragaman, frekuensi, dan daya tarik program serta kegiatan rekreasi yang diselenggarakan perpustakaan secara langsung menentukan seberapa kuat stimulus yang diterima siswa, yang pada gilirannya memengaruhi tinggi rendahnya minat kunjung mereka.

Keterpaduan antara program perpustakaan dan kegiatan rekreasi sebagai stimulus tunggal didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Saleh (2023) membuktikan bahwa program perpustakaan yang terencana berkontribusi sebesar 38,5% terhadap peningkatan kunjungan siswa, sementara Azma (2022) menemukan bahwa kegiatan rekreasi secara spesifik berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung dengan kontribusi sebesar 22,2%. Lebih jauh, Zain dan Perdani (2024) menunjukkan bahwa implementasi fungsi rekreatif secara terpadu yang mencakup penyediaan ruang santai, koleksi hiburan edukatif, dan penyelenggaraan kegiatan kreatif mampu meningkatkan kunjungan siswa hingga 30%. Temuan-temuan tersebut secara konsisten menggambarkan bahwa kegiatan rekreasi yang diintegrasikan dalam pengelolaan perpustakaan memiliki daya ungkit yang lebih signifikan dibandingkan jika hanya salah satu aspek yang dikembangkan secara terpisah.

Dalam konteks perpustakaan sekolah, keterpaduan kegiatan rekreasi juga sejalan dengan paradigma perpustakaan modern yang tidak lagi memposisikan dirinya sebagai gudang buku yang pasif, melainkan sebagai ruang ketiga (*third space*) yang aktif, inklusif, dan dinamis (Prastowo, dalam Zain & Perdani, 2024). Perpustakaan yang mampu menghadirkan program yang terstruktur sekaligus kegiatan yang menyenangkan akan lebih berhasil membangun citra positif di benak siswa. Citra positif ini pada gilirannya memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk menjadikan perpustakaan sebagai destinasi pilihan dalam mengisi waktu luang secara produktif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa dalam penelitian ini kegiatan rekreasi perpustakaan diperlakukan sebagai satu variabel independen (X) yang utuh dan tidak terpisahkan. Konstruksi variabel X ini dioperasionalkan melalui enam dimensi pengukuran, yaitu: (1) ragam program perpustakaan, (2) frekuensi dan konsistensi kegiatan, (3) kualitas pelaksanaan program, (4) daya tarik kegiatan rekreasi, (5) fasilitas rekreatif perpustakaan, dan (6) koleksi hiburan sebagaimana telah dijabarkan secara rinci dalam instrumen kuesioner penelitian. Keenam dimensi tersebut secara bersama-sama merepresentasikan kekuatan

stimulus yang diberikan perpustakaan kepada siswa, yang kemudian diuji pengaruh langsungnya terhadap variabel minat kunjung (Y) menggunakan analisis regresi linear sederhana.

3. Kondisi Internal Siswa sebagai *Organism*

Dalam kerangka teori S-O-R (*Stimulus–Organism–Response*), komponen organism menempati posisi sentral sebagai jembatan yang menghubungkan rangsangan eksternal (stimulus) dengan perilaku yang dihasilkan (*response*). Mehrabian dan Russell (1974) menegaskan bahwa respons individu terhadap suatu lingkungan tidak ditentukan secara langsung oleh stimulus yang diterima, melainkan dimediasi oleh kondisi psikologis internal individu yang bersangkutan.²⁷ Dengan demikian, kualitas dan intensitas stimulus yang sama dapat menghasilkan respons yang berbeda pada setiap individu, bergantung pada bagaimana kondisi internal masing-masing individu memproses dan memaknai stimulus tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, komponen organism merujuk pada keseluruhan kondisi psikologis internal siswa yang terbentuk sebagai hasil dari penerimaan dan pemrosesan stimulus berupa kegiatan rekreasi perpustakaan. Kondisi internal tersebut tidak bersifat tunggal, melainkan mencakup beberapa dimensi yang saling berkaitan dan saling memperkuat satu sama lain.

a. Rasa Tertarik dan Perhatian Selektif

Dimensi pertama dari kondisi organism adalah timbulnya rasa tertarik (interest) sebagai respons awal terhadap stimulus yang diterima. Hovland, Janis, dan Kelley (1953) menjelaskan bahwa perubahan kondisi internal seseorang berawal dari perhatian selektif (*selective attention*) terhadap stimulus yang dianggap relevan dan menarik bagi dirinya. Dalam konteks perpustakaan, ketika siswa mempersepsikan kegiatan rekreasi sebagai sesuatu yang menyenangkan dan sesuai dengan minat pribadinya, secara otomatis perhatian mereka akan tertuju pada stimulus tersebut, sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk terlibat lebih jauh.²⁸

²⁷ Mehrabian and Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, 8-9.

²⁸ Carl I Hovland, Irving L Janis, and Harold H Kelley, *Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change* (New Haven: Yale University Press, 1953), 12-15.

Slameto (2010) mendefinisikan minat sebagai kecenderungan jiwa yang bersifat tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas, di mana seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan perasaan senang.²⁹

b. Pengalaman Emosional Positif

Dimensi kedua adalah terbentuknya pengalaman emosional yang positif selama interaksi dengan stimulus berlangsung. Mehrabian dan Russell (1974) mengklasifikasikan kondisi emosional internal individu ke dalam tiga dimensi bipolar, yaitu: *pleasure displeasure* (perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan), *arousal non arousal* (tingkat kegairahan atau keterangsangan), dan *dominance submissiveness* (perasaan dominan atau terkontrol).³⁰ Ketika program rekreasi perpustakaan berhasil menciptakan kondisi *pleasure* dan *arousal* yang optimal pada diri siswa yakni suasana yang menyenangkan sekaligus merangsang keterlibatan aktif maka pengalaman emosional positif tersebut akan tersimpan dalam memori siswa sebagai asosiasi afektif terhadap perpustakaan. Pengalaman positif inilah yang kemudian menjadi landasan psikologis bagi terbentuknya kecenderungan untuk kembali mengunjungi perpustakaan di masa mendatang.

c. Motivasi Intrinsik

Dimensi ketiga adalah terbentuknya motivasi intrinsik sebagai dorongan internal yang menggerakkan perilaku secara sukarela. Deci dan Ryan (2020) dalam teori *Self Determination Theory* (SDT) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasakan pemenuhan terhadap tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu: kebutuhan akan kompetensi (*competence*), kebutuhan akan otonomi (*autonomy*), dan kebutuhan akan keterhubungan (*relatedness*).³¹ Dalam konteks perpustakaan, program rekreasi yang dirancang dengan baik berpotensi memenuhi

²⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 180.

³⁰ Mehrabian and Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, 17-18.

³¹ Edward L Deci and Richard M Ryan, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (New York: Guilford Press, 2020), 3-5.

ketiga kebutuhan tersebut secara bersamaan: siswa merasa mampu dan percaya diri saat mengikuti kegiatan (kompetensi), merasa bebas memilih aktivitas yang sesuai minat mereka (otonomi), dan merasakan ikatan sosial yang bermakna dengan sesama siswa maupun pustakawan (keterhubungan). Terpenuhinya ketiga kebutuhan psikologis dasar ini akan menghasilkan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk datang ke perpustakaan bukan karena kewajiban, melainkan karena keinginan yang tulus dari dalam diri sendiri.

d. Pembentukan Sikap Positif terhadap Perpustakaan

Dimensi keempat adalah terbentuknya sikap positif (*positive attitude*) sebagai evaluasi kognitif-afektif terhadap perpustakaan secara keseluruhan. Hovland, Janis, dan Kelley (1953) menjelaskan bahwa perubahan sikap merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dimediasi oleh kondisi internal individu.³² Ketika siswa secara berulang menerima stimulus yang menyenangkan dari program rekreasi perpustakaan, evaluasi mereka terhadap perpustakaan sebagai suatu objek akan bergeser dari netral atau negatif menjadi positif. Sikap positif ini selanjutnya berfungsi sebagai predisposisi yang memperbesar kemungkinan munculnya perilaku berkunjung secara sukarela dan berkesinambungan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesis bahwa dalam kerangka penelitian ini, kondisi internal siswa sebagai organism merupakan rangkaian proses psikologis yang bersifat hierarkis dan saling memperkuat: stimulus berupa kegiatan rekreasi perpustakaan memicu perhatian selektif siswa, yang kemudian menumbuhkan rasa tertarik dan membentuk pengalaman emosional positif, yang pada gilirannya mengkonsolidasikan motivasi intrinsik dan sikap positif terhadap perpustakaan. Keseluruhan proses psikologis internal inilah yang pada akhirnya menghasilkan response berupa minat kunjung siswa yang bersifat sukarela, konsisten, dan berkelanjutan.

³² Hovland, Janis, and Kelley, *Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change*, 24-25.

4. Kegiatan Rekreasi Perpustakaan (Variabel X)

Kegiatan rekreasi perpustakaan merupakan salah satu bentuk layanan yang dikembangkan oleh perpustakaan untuk meningkatkan daya tarik serta mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam memanfaatkan berbagai layanan yang tersedia. Berbeda dengan layanan sirkulasi yang berfokus pada peminjaman koleksi, kegiatan rekreasi perpustakaan lebih menekankan pada penyediaan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas yang bersifat edukatif, kreatif, dan partisipatif. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai ruang belajar yang mampu menciptakan suasana nyaman sehingga siswa terdorong untuk datang secara sukarela.³³

Dalam konteks perpustakaan sekolah, program rekreasi merupakan bagian dari strategi pengembangan layanan yang bertujuan membangun budaya literasi sekaligus meningkatkan minat datang siswa. Program tersebut dapat berupa kegiatan literasi, permainan edukatif, bedah buku, pameran karya siswa, pemutaran film edukatif, hingga berbagai aktivitas kreatif yang memberikan pengalaman belajar di luar pembelajaran formal. Melalui kegiatan tersebut, perpustakaan diharapkan mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.³⁴

Dalam penelitian ini, variable Kegiatan Rekreasi Perpustakaan dioperasionalkan ke dalam enam subvariabel yang menggambarkan kualitas penyelenggaraan kegiatan kreatif di perpustakaan sekolah, yaitu: (1) ragam program perpustakaan, (2) frekuensi dan konsistensi kegiatan, (3) kualitas pelaksanaan program, (4) daya tarik kegiatan rekreasi, (5) fasilitas kreatif perpustakaan, dan (6) koleksi hiburan. Keenam subvariabel tersebut dipilih karena dinilai mampu merepresentasikan bentuk stimulus yang diberikan perpustakaan

³³ Prastowo, “*Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*.” (Yogyakarta: Diva Press, 2013). Hlm. 128.

³⁴ Hs., *Manajemen Layanan Dan Promosi Perpustakaan*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020), hlm. 97.

kepada siswa sesuai dengan kerangka teori *Stimulus–Organism–Response (S-O-R)* yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Ragam Program Perpustakaan

Ragam program perpustakaan menunjukkan adanya variasi kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Keberagaman program dapat menjadi indikator bahwa perpustakaan aktif dalam menciptakan layanan yang tidak monoton, serta berupaya menarik minat siswa agar mau berkunjung. Ragam kegiatan yang dimaksud dapat berupa program literasi (misalnya membaca bersama, bedah buku, lomba literasi) maupun kegiatan rekreasi (misalnya ruang santai baca, kegiatan kreatif, atau kegiatan hiburan edukatif).

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. tersedianya berbagai jenis program literasi dan rekreasi, dan
2. keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan.

Dalam konteks penelitian ini, ragam program perpustakaan diwujudkan melalui berbagai kegiatan rekreatif-edukatif seperti bedah buku, lomba literasi, pojok baca tematik, storytelling, pemutaran video edukatif, board game edukatif, pameran karya siswa, maupun kegiatan kreatif lainnya yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Keberagaman kegiatan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman positif kepada siswa sehingga menumbuhkan ketertarikan untuk lebih sering mengunjungi perpustakaan.

b. Frekuensi dan Konsistensi Kegiatan

Frekuensi dan konsistensi kegiatan menggambarkan seberapa sering program rekreasi dilaksanakan serta sejauh mana kegiatan tersebut dilakukan secara berkelanjutan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Program yang diselenggarakan secara rutin akan membentuk ekspektasi positif siswa terhadap perpustakaan sehingga mereka terdorong untuk menjadikan perpustakaan sebagai salah satu tempat belajar dan beraktivitas di lingkungan sekolah.

Lasa Hs. menjelaskan bahwa keberhasilan layanan perpustakaan tidak hanya ditentukan oleh kualitas program yang diselenggarakan, tetapi juga oleh

kesinambungan pelaksanaannya. Program yang dilakukan secara konsisten menunjukkan adanya komitmen perpustakaan dalam memberikan layanan kepada pengguna sehingga dapat meningkatkan kepercayaan serta loyalitas pemustaka terhadap perpustakaan.³⁵

Oleh karena itu, dalam penelitian ini frekuensi dan konsistensi kegiatan diwujudkan sebagai tingkat keteraturan penyelenggaraan program rekreasi perpustakaan, baik dari aspek jadwal pelaksanaan maupun kesinambungan kegiatan dari waktu ke waktu. Semakin rutin program dilaksanakan, semakin besar kemungkinan siswa mengenal, mengikuti, dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai alasan untuk berkunjung ke perpustakaan.

c. Kualitas Pelaksanaan Program

Kualitas pelaksanaan program merupakan aspek yang menunjukkan sejauh mana suatu kegiatan rekreasi perpustakaan dilaksanakan secara efektif, terencana, dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan program yang berkualitas tidak hanya diukur dari banyaknya kegiatan yang diselenggarakan, tetapi juga dari proses penyelenggaraan, keterlibatan pustakawan, dukungan pihak sekolah, serta tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang diikuti. Program yang dikelola dengan baik akan memberikan pengalaman positif bagi siswa sehingga dapat meningkatkan persepsi mereka terhadap perpustakaan sebagai tempat belajar yang menyenangkan.³⁶

Menurut Ibrahim Bafadal, keberhasilan program perpustakaan sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengelola perpustakaan dalam merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan menyebarkan setiap kegiatan. Pengelolaan yang baik akan menghasilkan layanan yang berkualitas sehingga mampu memenuhi kebutuhan informasi sekaligus kebutuhan rekreatif peserta didik.

Dalam penelitian ini, kualitas pelaksanaan program diukur melalui keterlibatan pustakawan dalam penyelenggaraan kegiatan, dukungan dari guru maupun pihak sekolah, kesiapan pelaksanaan program, serta kemampuan kegiatan dalam

³⁵ Hs.

³⁶ Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*, hlm. 73.

memberikan manfaat bagi siswa. Semakin baik kualitas pelaksanaan program, maka semakin besar peluang siswa memiliki pengalaman positif ketika mengikuti kegiatan perpustakaan.

d. Daya Tarik Kegiatan Rekreasi

Daya kegiatan tarik rekreasi merupakan kemampuan suatu program perpustakaan dalam menarik perhatian, minat, dan partisipasi siswa untuk mengikuti kegiatan yang diselenggarakan. Daya tarik tersebut dapat dipengaruhi oleh tema kegiatan, metode pelaksanaan, kreativitas penyelenggara, media yang digunakan, serta kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Program yang menarik akan memberikan stimulus positif sehingga mendorong siswa untuk datang dan berpartisipasi dalam kegiatan perpustakaan.³⁷

Dalam perspektif teori *Stimulus–Organism–Response* (S-O-R), daya tarik kegiatan dapat dipandang sebagai bentuk stimulus yang diterima oleh siswa. Stimulus yang menarik akan mempengaruhi aspek kognitif dan afektif siswa sehingga menghasilkan respon berupa meningkatnya minat untuk mengikuti kegiatan maupun berkunjung kembali ke perpustakaan. Oleh karena itu, semakin tinggi daya tarik kegiatan yang diselenggarakan, semakin besar pula kemungkinan meningkatnya minat untuk datang siswa.

Pada penelitian ini, daya tarik kegiatan diukur melalui kesesuaian kegiatan dengan minat siswa, tingkat kesenangan yang dirasakan selama mengikuti kegiatan, serta kemampuan program dalam memberikan pengalaman baru yang bermanfaat.

e. Fasilitas Rekreatif Perpustakaan

Fasilitas rekreatif perpustakaan merupakan sarana pendukung yang disediakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan menyenangkan bagi pengguna. Fasilitas tersebut meliputi ruang baca yang nyaman, pojok baca tematik, area diskusi, dekorasi ruangan, media permainan edukatif, maupun

³⁷ Mehrabian and Russell, *An Approach to Environmental Psychology*, hlm. 18-22.

fasilitas pendukung lainnya yang mampu meningkatkan kenyamanan siswa selama berada di perpustakaan.³⁸

Menurut Darmono, penyediaan fasilitas yang memadai menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas layanan perpustakaan. Lingkungan perpustakaan yang nyaman akan memberikan kesan positif kepada pengguna sehingga mereka terdorong untuk memanfaatkan perpustakaan secara lebih intensif. Dengan demikian, keberadaan fasilitas yang baik tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga meningkatkan minat siswa untuk berkunjung kembali.

Dalam penelitian ini, fasilitas rekreatif diukur melalui kenyamanan ruang perpustakaan, ketersediaan area membaca santai, kelengkapan fasilitas pendukung kegiatan, serta kondisi lingkungan perpustakaan yang mampu memberikan rasa nyaman kepada siswa.

f. Koleksi Hiburan

Koleksi hiburan merupakan bagian dari koleksi perpustakaan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan kreatif intelektual pengguna. Koleksi tersebut dapat berupa novel, cerpen, komik edukatif, majalah, buku motivasi, buku pengembangan diri, maupun media audiovisual yang mengandung unsur hiburan sekaligus pendidikan. Kehadiran koleksi hiburan menjadi salah satu strategi perpustakaan dalam menarik minat baca dan meningkatkan intensitas kunjungan siswa.³⁹

IFLA menyatakan bahwa perpustakaan sekolah sebaiknya menyediakan koleksi yang beragam sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat peserta didik agar perpustakaan mampu mendukung proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Variasi koleksi tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi, hiburan, dan inspirasi dalam satu lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam penelitian ini, koleksi hiburan diukur berdasarkan ketersediaan bacaan ringan yang menarik, keberagaman jenis koleksi hiburan, kemudahan siswa dalam

³⁸ Darmono, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen Dan Tata Kerja*, hlm. 86.

³⁹ NS, *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*, hlm. 112.

mengakses koleksi, serta tingkat pencampuran koleksi dengan minat dan kebutuhan siswa di SMAN 01 Kepahiang.

5. Minat Kunjung Siswa (Variabel Y)

Minat kunjung merupakan kecenderungan atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mengunjungi suatu tempat secara sukarela karena adanya rasa tertarik, kebutuhan, maupun pengalaman positif yang diperoleh sebelumnya. Dalam konteks perpustakaan sekolah, minat kunjung siswa dapat diartikan sebagai keinginan siswa untuk datang, memanfaatkan berbagai fasilitas, serta mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Tinggi rendahnya minat kunjung dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kualitas layanan, kelengkapan koleksi, kenyamanan fasilitas, maupun program-program yang mampu menarik perhatian siswa.⁴⁰

Menurut Slameto, minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek akan menunjukkan perhatian, keinginan untuk terlibat, serta kecenderungan untuk mengulang aktivitas tersebut. Oleh karena itu, minat kunjung siswa terhadap perpustakaan dapat tercermin melalui kebiasaan berkunjung, lamanya berada di perpustakaan, hingga keinginan untuk kembali berkunjung pada kesempatan berikutnya.

Dalam penelitian ini, minat kunjung siswa dioperasionalkan ke dalam enam indikator, yaitu frekuensi kunjungan, durasi kunjungan, motivasi berkunjung, partisipasi dalam kegiatan perpustakaan, niat berkunjung kembali, serta perpustakaan sebagai pilihan tempat belajar dan beraktivitas. Dalam penelitian ini, variabel Minat Kunjung Siswa (Y) diukur melalui beberapa sub variabel berikut:

a. Frekuensi Kunjungan

Frekuensi kunjungan menunjukkan tingkat intensitas siswa dalam mengunjungi perpustakaan dalam kurun waktu tertentu. Semakin sering siswa datang ke

⁴⁰ Slameto, *Belajar: dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, hlm. 180.

perpustakaan, semakin tinggi tingkat pemanfaatan layanan perpustakaan. Frekuensi kunjungan menjadi salah satu indikator yang dapat menggambarkan tingkat ketertarikan siswa terhadap berbagai layanan maupun program yang diselenggarakan oleh perpustakaan.⁴¹

Dalam penelitian ini, frekuensi kunjungan diukur berdasarkan kebiasaan siswa mengunjungi perpustakaan, baik pada jam istirahat maupun di luar jam pelajaran, serta kesediaan siswa memanfaatkan perpustakaan tanpa adanya kewajiban dari guru.

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. intensitas kunjungan siswa ke perpustakaan, dan
2. kunjungan dilakukan secara sukarela.

b. Durasi Kunjungan

Durasi kunjungan menggambarkan lamanya waktu yang dihabiskan siswa selama berada di perpustakaan. Semakin nyaman suasana perpustakaan dan semakin menarik aktivitas yang tersedia, maka semakin lama pula siswa cenderung memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Durasi kunjungan tidak hanya menunjukkan keberadaan siswa di perpustakaan, tetapi juga mencerminkan tingkat kenyamanan serta keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas yang tersedia.

Pada penelitian ini, durasi kunjungan diukur berdasarkan waktu yang dihabiskan siswa ketika membaca, berdiskusi, mengikuti kegiatan, maupun memanfaatkan fasilitas rekreatif yang tersedia di perpustakaan.

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. lamanya waktu siswa berada di perpustakaan, dan
2. kenyamanan saat berada di perpustakaan.

c. Motivasi Berkunjung

Motivasi berkunjung merupakan dorongan yang menyebabkan siswa memutuskan untuk datang ke perpustakaan. Motivasi tersebut dapat berasal dari faktor internal, seperti keinginan memperoleh informasi dan menambah wawasan,

⁴¹ Darmono, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen Dan Tata Kerja*, hlm. 47.

maupun faktor eksternal, seperti adanya kegiatan menarik, ajakan teman, atau dukungan guru. Menurut Deci dan Ryan, motivasi intrinsik mendorong seseorang melakukan suatu aktivitas karena adanya rasa senang dan kepuasan dari aktivitas itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar.⁴²

Dalam penelitian ini, motivasi berkunjung diukur melalui alasan siswa mengunjungi perpustakaan, baik karena kebutuhan belajar maupun karena ketertarikan terhadap kegiatan rekreasi yang diselenggarakan.

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. dorongan internal untuk berkunjung, dan
2. dorongan eksternal (program/kegiatan).

d. Partisipasi dalam Kegiatan

Partisipasi merupakan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan. Tingginya tingkat partisipasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memanfaatkan perpustakaan sebagai tempat meminjam buku, tetapi juga sebagai ruang belajar, berinteraksi, dan mengembangkan kreativitas. Keikutsertaan siswa dalam berbagai kegiatan perpustakaan diharapkan mampu meningkatkan hubungan positif antara siswa dan perpustakaan sehingga mendorong peningkatan minat kunjung.⁴³

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. keikutsertaan dalam program perpustakaan, dan
2. antusiasme mengikuti kegiatan rekreasi.

e. Niat Berkunjung Kembali

Niat berkunjung kembali merupakan keinginan siswa untuk datang kembali ke perpustakaan pada waktu yang akan datang setelah memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Niat tersebut menjadi indikator penting karena menunjukkan kepuasan siswa terhadap layanan maupun kegiatan yang telah mereka ikuti.

⁴² Edward L Deci and Richard M Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 1985), hlm. 32-35.

⁴³ Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*, hlm. 79.

Semakin positif pengalaman yang dirasakan, semakin besar kemungkinan siswa untuk melakukan kunjungan ulang secara sukarela.⁴⁴

Sub variabel ini diukur melalui indikator:

1. keinginan untuk kembali berkunjung, dan
2. perpustakaan menjadi pilihan tempat beraktivitas.

6. Bagan Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian teoretis dan kajian penelitian terdahulu yang telah disajikan, alur logika kerangka pemikiran penelitian ini dapat divisualisasikan dalam bagan sebagai berikut.

Tabel 2.2
Kerangka Pemikiran

Variabel X Kegiatan Rekreasi • Ragam program perpustakaan • Frekuensi dan konsistensi kegiatan • Kualitas pelaksanaan program • Daya tarik kegiatan rekreasi • Fasilitas rekreatif perpustakaan • Koleksi hiburan	→	Variabel Y Minat Kunjung Siswa • Frekuensi kunjungan • Durasi kunjungan • Motivasi berkunjung • Partisipasi dalam kegiatan • Niat berkunjung kembali
<i>Landasan teori: S-O-R (Mehrabian & Russell, 1974) — Program Rekreasi (Stimulus) → Kondisi Psikologis Siswa (Organism) → Minat Kunjung (Response)</i>		

Bagan di atas menggambarkan model penelitian yang secara langsung menguji pengaruh variabel kegiatan rekreasi (X) terhadap variabel minat kunjung siswa (Y) di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang. Berdasarkan kerangka teori S-O-R, kegiatan rekreasi perpustakaan berperan sebagai *stimulus* yang secara langsung memengaruhi kondisi internal psikologis siswa sebagai *organism* berupa timbulnya

⁴⁴ Philip Kotler and Kevin Lane Keller, *Marketing Management*, 15th ed. (Harlow: Pearson, 2016), hlm. 153.

rasa tertarik, pengalaman positif, dan motivasi terhadap perpustakaan yang pada akhirnya menghasilkan respons berupa peningkatan minat kunjung siswa secara sukarela dan berkesinambungan (*response*). Hubungan antara X dan Y dalam penelitian ini diuji secara langsung menggunakan analisis regresi linear sederhana, sehingga bagan di atas mencerminkan model pengaruh langsung (*direct effect*) tanpa variabel mediasi.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang diajukan adalah: kegiatan rekreasi perpustakaan (X) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang (Y).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Sugiyono mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁵

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah survei deskriptif korelasional. Creswell menjelaskan bahwa pendekatan survei berfungsi untuk menyediakan deskripsi kuantitatif atau numerik mengenai tren, sikap, maupun opini dari suatu populasi dengan meneliti sampel yang representatif.⁴⁶ Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memperoleh gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang, tanpa memberikan perlakuan atau intervensi terhadap subjek penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang yang berlokasi di Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: (1)

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hlm. 14.

⁴⁶ John W Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th Edition (California: SAGE Publications, 2014). Hlm. 155.

perpustakaan tersebut merupakan salah satu perpustakaan sekolah yang aktif dalam penyelenggaraan layanan perpustakaan serta pengembangan program literasi di Kabupaten Kepahiang; (2) Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang telah memperoleh Akreditasi Perpustakaan dengan peringkat A, yang menunjukkan bahwa pengelolaan, layanan, koleksi, serta sarana dan prasarana perpustakaan telah memenuhi standar nasional perpustakaan sekolah; (3) lokasi ini relevan dan representatif untuk mengkaji kegiatan rekreasi perpustakaan sekolah secara empiris.

Proses penelitian ini, mulai dari tahap persiapan, penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan, dijadwalkan dilaksanakan pada rentang waktu bulan April hingga Mei 2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa aktif di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang pada Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan data resmi yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah total populasi (N) dalam penelitian ini adalah sebanyak **882 siswa**. Penetapan populasi target dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi mencakup siswa aktif kelas XI dan XII yang terdaftar sebagai anggota perpustakaan, dengan pertimbangan bahwa siswa pada tingkat tersebut telah memiliki pengalaman pemanfaatan perpustakaan yang lebih memadai. Adapun siswa kelas X ditetapkan sebagai kriteria eksklusi karena masih berada pada masa awal adaptasi sehingga belum dapat dijadikan sumber data yang representatif.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 80.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁸ Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling* dengan jenis *Proportional Stratified Random Sampling*. Teknik ini dipilih karena populasi siswa terdiri atas strata yang berbeda, yaitu kelas XI dan XII. Penetapan populasi target dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi merupakan karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti, sedangkan kriteria eksklusi adalah mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi syarat dari penelitian.⁴⁹

Berdasarkan ketentuan tersebut, populasi target ditetapkan hanya mencakup siswa aktif kelas XI dan XII yang telah terdaftar sebagai anggota perpustakaan, dengan pertimbangan bahwa siswa pada tingkat tersebut telah memiliki pengalaman pemanfaatan perpustakaan yang lebih memadai. Adapun siswa kelas X ditetapkan sebagai kriteria eksklusi karena masih berada pada masa awal adaptasi sehingga belum dapat dijadikan sumber data yang representatif.⁵⁰ Selanjutnya, dari populasi target tersebut pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* sehingga keterwakilan setiap kelas terjamin secara proporsional.

Untuk menentukan ukuran sampel (n) dari populasi (N) yang telah diketahui, penelitian ini menggunakan **Rumus Slovin**, yakni rumus yang lazim diterapkan dalam penelitian sosial dan pendidikan untuk menentukan besaran sampel secara proporsional. Rumus Slovin dinyatakan sebagai berikut:⁵¹

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

⁴⁸ Ibid hlm. 81.

⁴⁹ Nursalam, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*, 4th ed. (Jakarta: Salemba Medika, 2017), hlm. 172.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 25th ed. (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 82-83.

⁵¹ Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Edisi 11 (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). Hlm 78, mengacu pada Slovin, E., dalam Sevilla, C.G. et al., *Research Methods* (Quezon City: Rex Printing Company, 1992), hlm. 182.

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Batas toleransi kesalahan/*margin of error* (0,10)

Dalam penelitian ini, batas toleransi kesalahan (*margin of error*) yang digunakan adalah sebesar **10% (e = 0,10)**, yang merupakan batas toleransi yang umum digunakan dalam penelitian ilmu sosial dan pendidikan dengan populasi berukuran sedang. Adapun Arikunto menyatakan bahwa jika subjek penelitian berjumlah lebih dari 100 orang, maka diperkenankan untuk mengambil 10–25% dari keseluruhan populasi sebagai sampel penelitian.⁵²

Dengan memasukkan nilai N = 882 dan e = 0,10 ke dalam rumus Slovin, maka perhitungan ukuran sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{882}{1 + 882 \times (0,10)^2}$$

$$n = \frac{882}{1 + 882 \times (0,01)}$$

$$n = \frac{882}{1 + 8,82}$$

$$n = \frac{882}{9,82}$$

$$n = 89,82 \approx 90 \text{ responden}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 90 responden. Hasil perhitungan ini sejalan dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa untuk

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, ed. 15th edition (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

populasi di atas 100 orang, pengambilan sampel sekurang-kurangnya 10-25% dari total populasi merupakan langkah yang dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.⁵³ Adapun proporsi sampel dalam penelitian ini mencapai 10% dari $N = 882$, sehingga telah memenuhi batas minimal yang disyaratkan. Dengan demikian, peneliti menetapkan jumlah sampel sebesar 90 siswa yang berasal dari kelas XI dan XII SMA Negeri 01 Kepahiang dan dipilih secara random ke beberapa kelas.

Jumlah ini dipandang memadai untuk penelitian kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana, sebagaimana didukung oleh pedoman ukuran sampel minimum menurut Krejcie dan Morgan, yang merekomendasikan sampel minimal 86 orang untuk populasi sebesar 900 orang.⁵⁴

Tabel 3.1
Distribusi Sampel Penelitian

No.	Kelas	Populasi	Proporsi	Sampel
1	Kelas XI	465	52,72%	61
2	Kelas XII	417	47,28%	29
Total	-	882	100%	90

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian yang menentukan kualitas dan keakuratan data yang diperoleh. Menurut Sugiyono, pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai cara yang bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁵⁵

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 9.

⁵⁴ Robert V Krejcie and Daryle W Morgan, "Determining Sample Size for Research Activities," *Educational and Psychological Measurement* 30, no. 3 (1970): 607–610, <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Hlm. 193.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi fisik perpustakaan, aktivitas siswa, serta pelaksanaan kegiatan rekreasi yang diselenggarakan. Metode observasi ini bersifat non-partisipan, artinya peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamati, melainkan hanya mencatat dan mendokumentasikan fenomena yang terjadi secara alami di lapangan.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini. Angket disebarakan kepada **90 siswa kelas XI dan XII** SMA Negeri 01 Kepahiang yang dipilih secara proporsional random berdasarkan strata kelas. Kuesioner diberikan dalam bentuk pernyataan tertutup melalui lembar kuesioner, di mana responden cukup memberikan tanda centang ($\checkmark$ /X) pada kolom pilihan yang sesuai dengan kondisi dan persepsi mereka.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data empiris sesuai variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan kuesioner berbentuk pernyataan tertutup dengan skala Likert lima poin, yaitu: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Skala ini dipilih karena sesuai untuk mengukur persepsi, sikap, dan kecenderungan perilaku secara kuantitatif.⁵⁶

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data primer, instrumen kuesioner terlebih dahulu melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas. Hal ini dilakukan agar data yang dihasilkan memiliki tingkat keabsahan dan konsistensi yang memadai. Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen (*blueprint*) yang memuat dimensi,

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.

sub variabel, indikator, dan nomor butir pernyataan sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir Pertanyaan
Kegiatan Rekreasi (X)	Ragam Program Perpustakaan	1. Tersedianya berbagai jenis program literasi dan rekreasi	1, 2
		2. Keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan	3, 4, 5
	Frekuensi dan Konsistensi Kegiatan	3. Kegiatan dilaksanakan secara rutin	6, 7
		4. Jadwal kegiatan jelas dan berkelanjutan	8, 9
	Kualitas Pelaksanaan Program	5. Keterlibatan pustakawan dalam kegiatan	10
		6. Dukungan guru dan pihak sekolah	11, 12
	Daya Tarik Kegiatan Rekreasi	7. Kegiatan bersifat menarik dan menyenangkan	13
		8. Kegiatan sesuai dengan minat siswa	14, 15
	Fasilitas Rekreatif Perpustakaan	9. Tersedianya ruang baca santai	16
		10. Kenyamanan sarana dan prasarana	17, 18, 19
	Koleksi Hiburan	11. Tersedianya koleksi bacaan ringan (novel, komik, majalah)	20
		12. Ketersediaan media hiburan edukatif	21

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir Pertanyaan
Minat Kunjung Siswa (Y)	Frekuensi Kunjungan	1. Intensitas kunjungan siswa ke perpustakaan	1, 2
		2. Kunjungan siswa dilakukan secara sukarela	3
	Durasi Kunjungan	3. Lamanya waktu siswa berada di perpustakaan	4, 5
		4. Kenyamanan saat berada di perpustakaan	6, 7

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir Pertanyaan
	Motivasi Berkunjung	5. Dorongan internal untuk berkunjung	8
		6. Dorongan eksternal (program/kegiatan)	9, 10
	Partisipasi dalam Kegiatan	7. Keikutsertaan dalam program perpustakaan	11, 12
		8. Antusiasme mengikuti kegiatan rekreasi	13, 14
	Niat Berkunjung Kembali	9. Keinginan untuk Kembali berkunjung	15, 16
		10. Perpustakaan menjadi pilihan tempat beraktivitas	17

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen kuesioner terlebih dahulu diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Pengujian dilakukan terhadap data yang diperoleh dari 90 responden penelitian, yakni siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 01 Kepahiang yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Pendekatan ini dipilih karena jumlah sampel telah memenuhi syarat kecukupan untuk analisis statistik, sebagaimana direkomendasikan oleh Sugiyono yang menyatakan bahwa uji validitas dapat dilakukan langsung pada responden penelitian apabila jumlah sampel telah memadai.⁵⁷

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (*construct validity*). Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product-Moment* melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi (**r hitung**) lebih besar dari nilai kritis pada

⁵⁷ Sugiyono.

tabel (**r tabel**) pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.⁵⁸ Adapun rumus korelasi yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah responden

X = Skor item

Y = Skor total

Kriteria pengujian:

Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan valid.

Jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid

Rumus diatas adalah rumus standar *Pearson Product-Moment* dalam buku Arikunto yang peneliti pakai dalam mengetahui validitas dan reliabilitas. Instrumen penelitian perlu diujicobakan terlebih dahulu kepada responden yang memiliki karakteristik yang sama, untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 90 responden yang menjadi sampel penelitian.

Dengan jumlah responden sebanyak 90 orang dan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 88$ pada taraf signifikansi 0,05 (uji dua arah), nilai **r table** yang digunakan adalah 0,207. Kriteria pengujian: Jika **r hitung** > **r table** (0,207), maka butir pernyataan dinyatakan valid. Jika **r hitung** $\leq$ **r table**, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

Hasil pengisian angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* melalui perangkat lunak SPSS untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir pernyataan. Hasil pengisian angket tersebut kemudian

⁵⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Hlm. 213.

dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan butir pertanyaan lalu uji validasi penelitian dilakukan secara statistik dengan SPSS.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan konsistensi dan keandalan alat ukur, yakni apabila kuesioner digunakan berulang kali pada subjek yang sama dalam kondisi yang relatif sama, hasilnya akan relatif konsisten. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, yang sangat sesuai untuk instrumen berbentuk skala bertingkat (*Likert scale*). Arikunto menjelaskan bahwa koefisien *Alpha* (*Cronbach's*) merupakan metode yang tepat untuk menguji reliabilitas instrumen angket berskala bertingkat.⁵⁹

Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah realibitas stabilitas yang mengacu pada konsisten pada hasil. Dalam artian pengukuran ini dilakukan dua kali ukur untuk hasil yang konsisten kemudian hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas dapat terlihat.⁶⁰

Pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dikarenakan peneliti berbentuk angket dan skala bertingkat. Arikunto menjelaskan bahwa reliabilitas instrumen angket dapat dihitung menggunakan rumus *Alpha* (*Cronbach's*) untuk data berbentuk skala bertingkat.⁶¹ Maka, rumusnya sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{n}{k-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma^2_t}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas *cronhbach's Alpha*

k = jumlah butir pernyataan yang valid.

$\sum \sigma^2_t$ = jumlah varian masing-masing item.

σ^2_t = varian total

⁵⁹ Arikunto. Hlm. 239.

⁶⁰ Bambang Prasetyo and Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).hal 80

⁶¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Cara pengujian reliabilitas yang dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui SPSS Versi 31.0. Uji reliabilitas dilakukan terhadap data yang diperoleh dari 90 responden penelitian menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui perangkat lunak SPSS Versi 31.0. Selanjutnya hasil angket tersebut dihitung nilai Koefisien *Alpha* (α). Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai α lebih besar dari 0,60. Selanjutnya hasil angket tersebut akan di hitung berapa jumlah Koefisien *Alpha* (α). Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,60. Nilai ambang batas tersebut mengacu pada pendapat Nunnally (1978) yang menyatakan bahwa nilai reliabilitas sebesar 0,60 merupakan batas minimum yang dapat diterima untuk penelitian di bidang ilmu sosial.⁶²

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap krusial dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan agar dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian secara empiris. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Adapun tahapan analisis data yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian secara umum, meliputi kecenderungan jawaban responden terhadap variabel Kegiatan Rekreasi (X) dan Minat Kunjung Siswa (Y). Data dianalisis dengan menghitung skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan persentase. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = (\sum X) / N$$

Sedangkan persentase jawaban dihitung menggunakan rumus:

⁶² Jum C Nunnally, *Psychometric Theory*, 2nd ed. (New York: McGraw-Hill, 1978). Hlm. 245, dikutip dalam Joseph F. Hair et al., *Multivariate Data Analysis*, 7th ed. (New Jersey: Pearson, 2010), hlm. 92.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui kategori tingkat kegiatan rekreasi serta tingkat minat kunjung siswa. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian. Data dianalisis dengan menghitung skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata (mean), dan persentase. Rata-rata dihitung menggunakan rumus $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$, sedangkan persentase dihitung menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$.⁶³

Tabel 3.3
Skala Likert

Pernyataan Positif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Uji Validasi instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* antara skor item dengan skor total. Rumus korelasi yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

X = Skor item

Y = Skor total

N = Jumlah responden

Kriteria pengujian:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item **valid**

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka item **tidak valid**

Kriteria pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai **r hitung** dengan **r tabel** pada taraf signifikansi 0,05. Item dinyatakan valid apabila **r hitung** > **r tabel**.⁶⁴

3. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,60, mengacu pada pendapat Nunnally (1978) yang menyatakan bahwa nilai reliabilitas sebesar 0,60 merupakan batas minimum yang dapat diterima untuk penelitian di bidang ilmu sosial. Konsep koefisien *Alpha* pertama kali diperkenalkan oleh *Cronbach* pada tahun 1951. Rumus yang digunakan adalah:

Rumus *Alpha Cronbach*:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas

k = Jumlah item

S_i^2 = Varians tiap item

S_t^2 = Varians total

Kriteria reliabilitas:

$\alpha \geq 0,60 \rightarrow$ Instrumen **reliabel**

⁶⁴ Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

$\alpha < 0,60 \rightarrow$ Instrumen **tidak reliabel**

Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,60$.⁶⁵ Konsep koefisien *Alpha* pertama kali diperkenalkan oleh Cronbach (1951).

4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan **uji Kolmogorov-Smirnov**.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, data **berdistribusi normal**

Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, data **tidak berdistribusi normal**

Meskipun hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal secara statistik, hal ini dapat diatasi dengan mengacu pada *Central Limit Theorem* (CLT). Menurut Field (2013), apabila ukuran sampel penelitian telah melebihi 30 responden, distribusi sampling rata-rata akan mendekati distribusi normal secara asimtotik, sehingga analisis statistik parametrik seperti regresi linear tetap dapat dilanjutkan. Dengan jumlah sampel sebanyak 90 responden, syarat tersebut telah terpenuhi.

5. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) bersifat linear secara signifikan. Menurut Ghazali (2021), uji linearitas merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi linear, karena analisis regresi mengasumsikan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Pengujian dilakukan menggunakan *Test for Linearity* pada perangkat lunak SPSS Versi 31.0 dengan taraf signifikansi 0,05. Pengujian linearitas merupakan salah satu prasyarat

⁶⁵ I Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*, ed. 10 (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021).

yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, karena analisis regresi mengasumsikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear.

Pengujian linearitas dalam penelitian ini menggunakan *Test for Linearity* melalui *menu Compare Means* pada perangkat lunak SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Kriteria pengambilan keputusan mengacu pada Ghozali (2021), Jika nilai signifikansi pada baris *Linearity* $< 0,05$ dan nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* $> 0,05$, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan linear.

Jika nilai signifikansi pada baris *Linearity* $\geq 0,05$ atau nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* $\leq 0,05$, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan tidak linear.

6. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui **pengaruh variabel X (Kegiatan Rekreasi) terhadap variabel Y (Minat Kunjung Siswa).**⁶⁶

Rumus Regresi Linear Sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Minat kunjung siswa (variable terikat/dependen)

X = Kegiatan rekreasi (variabel bebas/independent)

a = Konstanta (nilai Y Ketika $X=0$)

b = Koefisien regresi (arah dan besar pengaruh X terhadap Y)

Nilai koefisien regresi b menunjukkan arah dan besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Di mana Y adalah variabel dependen, X adalah variabel

⁶⁶ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015). Hlm. 261.

independen, a adalah konstanta, dan b adalah koefisien regresi yang menunjukkan arah serta besar pengaruh variabel X terhadap Y.⁶⁷

7. Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) secara simultan atau bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (Y). Dalam penelitian dengan satu variabel bebas seperti penelitian ini, Uji F berfungsi untuk menguji kelayakan (*goodness of fit*) model regresi yang digunakan.

Rumus Uji F adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

F = Nilai F hitung

R^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah variabel independen

n = Jumlah responden

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi $F < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model regresi layak dan variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Jika nilai signifikansi $F \geq 0,05$, maka H_0 diterima, artinya model regresi tidak layak.

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel terikat (Y), sekaligus untuk menguji kelayakan model regresi yang digunakan. Menurut Ghazali (2021), uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Adapun rumus Uji F menurut Sugiyono (2015) adalah sebagai berikut:

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi $F < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y dan model regresi dinyatakan layak. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $F \geq 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti model regresi tidak layak digunakan.

8. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y.

Rumus Uji t:

$$t = \frac{b}{S_b}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

b = Koefisien regresi

S_b = Standar error koefisien regresi

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a **diterima**

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 **diterima**

Di mana b adalah koefisien regresi dan S_b adalah standar error koefisien regresi. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai **t hitung** dengan **t tabel** pada taraf signifikansi 0,05.⁶⁸

9. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi diperoleh dari hasil analisis regresi dan dihitung dengan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

⁶⁸ Sugiyono.

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi (dalam persen)

R^2 = Nilai koefisien determinasi

Nilai KD menunjukkan persentase pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Nilai R^2 menunjukkan persentase variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.⁶⁹

10. Interpretasi Skor Kuesioner

Setelah data diperoleh, hasil jawaban responden diubah menjadi nilai persentase untuk menentukan tingkat kecenderungan masing-masing variable. Klasifikasi kategori penilaian mengacu pada pedoman interpretasi skor menurut Arikunto, sebagaimana disajikan dalam table berikut:

Tabel 3.4
Skala Penilaian

Rentang Skor (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat Tinggi
61% – 80%	Tinggi
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Rendah
0% – 20%	Sangat Rendah

⁶⁹ Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang

Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang yang berlokasi di Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. SMA Negeri 01 Kepahiang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri unggulan di wilayah tersebut yang telah berdiri sejak tahun 1983 dan memiliki rekam jejak prestasi yang cukup baik di tingkat kabupaten maupun provinsi. Sekolah ini menampung ribuan siswa aktif dari berbagai kecamatan di Kepahiang, menjadikannya sebagai salah satu institusi pendidikan dengan jumlah peserta didik terbanyak di wilayah tersebut.

Secara geografis, lokasi SMA Negeri 01 Kepahiang berdekatan dengan kawasan hutan lindung yang hijau dan sejuk, sehingga turut memberikan suasana asri dan kondusif bagi kegiatan pembelajaran. Kondisi lingkungan tersebut menjadi salah satu inspirasi dalam pemberian nama perpustakaan sekolah, yang secara resmi dikenal dengan nama Wana Magistra Pustaka. Nama tersebut mengandung makna filosofis yang mencerminkan identitas dan visi perpustakaan, di mana:

Wana berarti Hutan

Magistra berarti Pakar Ilmu / Ahli Ilmu

Pustaka berarti Bahan Ilmu / Buku

Secara keseluruhan, Wana Magistra Pustaka bermakna "Tempat Ilmu Pengetahuan Yang Hebat Ada di Hutan Lindung SMA Negeri 1 Kepahiang", atau dengan kata lain, perpustakaan ini dimaknai sebagai hutan ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat sumber-sumber keilmuan yang bermanfaat bagi seluruh warga sekolah.

Dari segi infrastruktur, gedung perpustakaan berdiri di atas lahan seluas kurang lebih 240 m² dan terdiri dari dua lantai. Lantai pertama difungsikan sebagai ruang perpustakaan untuk koleksi buku paket pelajaran siswa, sedangkan lantai kedua diperuntukkan bagi koleksi umum yang mencakup literatur ilmiah, bacaan populer berupa novel, majalah, komik edukatif, dan berbagai koleksi lainnya.

Sebagai unit penunjang pembelajaran, Perpustakaan Wana Magistra Pustaka memiliki peran strategis dalam mendukung aktivitas akademik maupun nonakademik warga sekolah. Perpustakaan ini menyediakan berbagai koleksi bahan pustaka, mulai dari buku teks pelajaran, buku referensi, hingga literatur ilmiah yang relevan dengan kebutuhan kurikulum. Selain koleksi bahan pustaka, perpustakaan juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang baca yang memadai, sudut baca santai, serta beberapa perangkat komputer untuk akses informasi digital.

Dalam upaya meningkatkan daya tarik dan minat kunjung siswa, pihak perpustakaan telah menginisiasi sejumlah program kegiatan yang bersifat rekreatif sekaligus edukatif, antara lain lomba literasi antarkelas, kegiatan storytelling, pameran karya tulis siswa, permainan edukatif berbasis board game, serta pemutaran video dokumenter informatif. Program-program tersebut dirancang dengan tujuan mengubah persepsi siswa terhadap perpustakaan, dari sekadar tempat penyimpanan buku menjadi ruang belajar yang dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan mereka.

2. Visi dan Misi Perpustakaan

VISI

"Implementasi pengelolaan perpustakaan sekolah dalam peningkatan gairah belajar siswa, berbudi pekerti serta meningkatkan kegemaran membaca pada siswa."

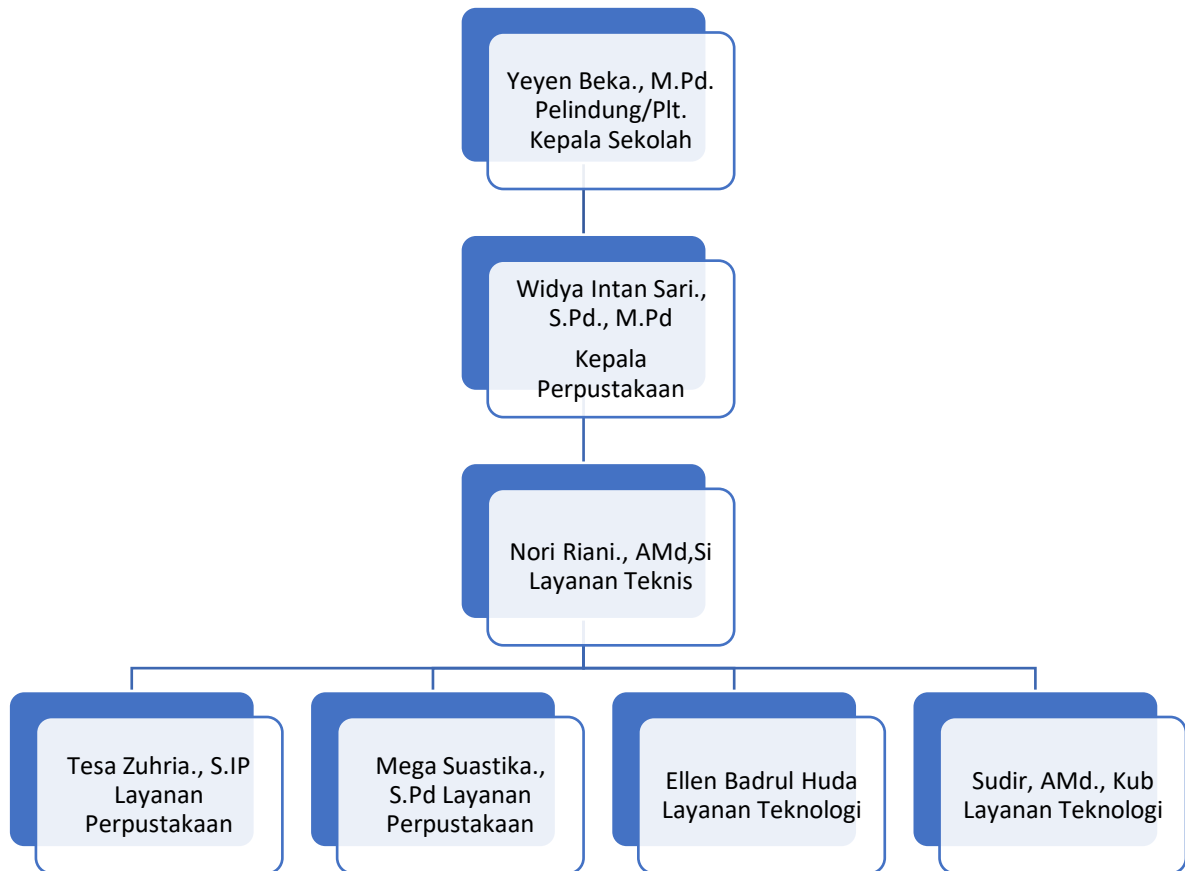
MISI

Perpustakaan sekolah menyediakan informasi dan ide yang merupakan fondasi secara baik di dalam masyarakat masa kini yang berbasis informasi dan

pengetahuan, perpustakaan sekolah merupakan sarana bagi para siswa agar terampil belajar sepanjang hayat dan mampu mengembangkan daya pikir agar mereka dapat hidup sebagai warga yang bertanggung jawab.

3. Struktur Organisasi Perpustakaan

STRUKTUR ORGANISASI
WANA MAGISTRA PUSTAKA
PERPUSTAKAAN SMAN 1 KEPAHANG
NPP : 1708041 E 1000001



Gambar 4.1

Struktur Organisasi Perpustakaan Wana Magistra Pustaka SMAN 1 Kepahiang

Struktur organisasi Perpustakaan Wana Magistra Pustaka SMAN 1 Kepahiang disusun untuk menciptakan pembagian tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang

jelas sehingga seluruh kegiatan perpustakaan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Melalui struktur organisasi tersebut, setiap personel memiliki peran masing-masing dalam mendukung penyelenggaraan layanan perpustakaan, mulai dari aspek manajerial, teknis, hingga pelayanan kepada pemustaka.

Berdasarkan struktur organisasi, Kepala Sekolah bertindak sebagai Pelindung/Plt. yang memberikan arahan, pelatihan, serta dukungan terhadap penyelenggaraan perpustakaan sebagai bagian dari proses pendidikan di sekolah. Di bawah Kepala Sekolah terdapat Kepala Perpustakaan yang bertanggung jawab atas pengelolaan seluruh kegiatan perpustakaan. Selain itu terdapat petugas Layanan Teknis yang mengoordinasikan kegiatan pengolahan koleksi dan administrasi teknis perpustakaan. Dalam pelaksanaan layanan sehari-hari, perpustakaan didukung oleh beberapa tenaga perpustakaan yang bertugas pada bidang layanan perpustakaan dan layanan teknologi.

B. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian sekaligus pembahasannya, yang disusun secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian sebagaimana telah dikemukakan pada Bab I, yaitu: (1) kegiatan rekreasi di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang; (2) minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang; dan (3) pengaruh kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang. Uraian pada setiap subbagian mencakup hasil pengujian instrumen, hasil analisis statistik, serta interpretasinya yang dikaitkan dengan kerangka teoretis dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa aktif kelas XI dan XII SMA Negeri 01 Kepahiang yang telah terdaftar sebagai anggota perpustakaan. Pemilihan kelas XI dan XII didasarkan pada kriteria inklusi dan eksklusi yaitu inklusi kelas XI dan XII serta pertimbangan lainnya bahwa siswa pada tingkat tersebut telah mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan layanan perpustakaan dalam

jangka waktu yang relatif lebih lama, sehingga memiliki pemahaman dan pengalaman yang lebih komprehensif terhadap objek penelitian. Adapun siswa kelas X tidak diikutsertakan sebagai responden karena ditetapkan kriteria eksklusi dan juga masih berada pada masa awal pembelajaran dan adaptasi, sehingga intensitas pemanfaatan perpustakaan belum dapat dijadikan sumber data yang representatif.

Penentuan ukuran sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan batas toleransi kesalahan (*margin of error*) sebesar 10% ($e = 0,10$), sehingga dari total populasi $N = 882$ siswa diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 90 responden. Proporsi sampel terhadap populasi dalam penelitian ini adalah $90/882 = 10\%$, yang berada dalam rentang 10–25% sebagaimana direkomendasikan oleh Arikunto bagi penelitian dengan populasi lebih dari 100 orang. Dengan demikian, penetapan jumlah sampel ini dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis dari dua pendekatan sekaligus, yakni melalui perhitungan rumus Slovin dan konfirmasi panduan proporsionalitas Arikunto.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *proportionate stratified random sampling*, yakni dengan memilih responden secara acak dari masing-masing kelas secara proporsional, sehingga keterwakilan setiap strata kelas dalam sampel penelitian dapat terjamin.

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	30	33,33%
2	Perempuan	60	66,67%
	Total	90	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa dari 90 responden yang terlibat dalam penelitian ini, sebanyak 30 orang (33,33%) berjenis kelamin laki-laki dan 60 orang (66,67%) berjenis kelamin perempuan. Data tersebut menunjukkan bahwa proporsi responden perempuan lebih besar dibandingkan laki-laki, yang

sejalan dengan komposisi populasi siswa kelas XI dan XII di SMA Negeri 01 Kepahiang. Dengan demikian, distribusi jenis kelamin dalam sampel ini telah mencerminkan kondisi nyata di lapangan.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	XI	61	67,78%
2	XII	29	32,22%
	Total	90	100%

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa responden yang berasal dari kelas XI berjumlah 61 orang (67,78%), sedangkan responden dari kelas XII berjumlah 29 orang (32,22%). Proporsi ini mencerminkan distribusi yang proporsional sesuai teknik *proportionate stratified random sampling* yang diterapkan, di mana keterwakilan setiap kelas dalam sampel dijaga sesuai dengan komposisi populasi yang sesungguhnya.

1. Kegiatan Rekreasi di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mampu mengukur konstruk yang seharusnya diukur secara tepat dan akurat. Pengujian dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi *Product Moment Pearson* antara skor masing-masing item dengan skor total variabel. Item dinyatakan valid apabila nilai **r hitung** lebih besar dari **r tabel**. Dengan jumlah responden sebanyak 90 orang dan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 88$) pada taraf signifikansi 0,05, nilai **r tabel** yang diperoleh adalah sebesar 0,207.⁷⁰

a. Uji Validitas Instrumen Variabel X (Kegiatan Rekreasi)

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2021, hlm. 121 .

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X

No Item	Indikator	r hitung	r tabel (n=90, df=88, $\alpha=0,05$)	Ket.
1	Tersedianya berbagai jenis program literasi dan rekreasi	0,482	0,207	Valid
2	Tersedianya berbagai jenis program literasi dan rekreasi	0,372	0,207	Valid
3	Keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan	0,613	0,207	Valid
4	Keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan	0,338	0,207	Valid
5	Keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan	0,428	0,207	Valid
6	Kegiatan dilaksanakan secara rutin	0,544	0,207	Valid
7	Kegiatan dilaksanakan secara rutin	0,711	0,207	Valid
8	Jadwal kegiatan jelas dan berkelanjutan	0,634	0,207	Valid
9	Jadwal kegiatan jelas dan berkelanjutan	0,658	0,207	Valid
10	Keterlibatan pustakawan dalam kegiatan	0,419	0,207	Valid
11	Dukungan guru dan pihak sekolah	0,599	0,207	Valid
12	Dukungan guru dan pihak sekolah	0,458	0,207	Valid
13	Kegiatan bersifat menarik dan menyenangkan	0,630	0,207	Valid
14	Kegiatan sesuai dengan minat siswa	0,553	0,207	Valid
15	Kegiatan sesuai dengan minat siswa	0,575	0,207	Valid
16	Tersedianya ruang baca santai	0,320	0,207	Valid
17	Kenyamanan sarana dan prasarana	0,507	0,207	Valid
18	Kenyamanan sarana dan prasarana	0,475	0,207	Valid
19	Kenyamanan sarana dan prasarana	0,453	0,207	Valid
20	Tersedianya koleksi bacaan ringan	0,491	0,207	Valid
21	Ketersediaan media hiburan edukatif	0,575	0,207	Valid

Berdasarkan Tabel 4.4, seluruh 21 butir pernyataan pada instrumen variabel X (Kegiatan Rekreasi) menunjukkan nilai **r hitung** yang lebih besar dari **r tabel** (0,207). Nilai **r hitung** terendah diperoleh pada item 16 sebesar 0,320 sedangkan nilai **r hitung** tertinggi diperoleh pada item 7 sebesar 0,711. Demikian peneliti simpulkan bahwa seluruh item pada variabel X dinyatakan valid dan layak

digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini karena **r hitung** lebih besar daripada **r tabel**.

b. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X (Kegiatan Rekreasi)

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk memverifikasi bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil apabila diterapkan secara berulang dalam kondisi yang relatif sama. Metode pengujian yang digunakan adalah *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Berdasarkan ketentuan yang ditetapkan oleh Ghazali, instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan melebihi angka 0,60.⁷¹

Hasil Uji Reliabilitas di SPSS 31.0 (Kanan X dan Kiri Y)

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Standar	Keterangan
1	Kegiatan Rekreasi (X)	0,860	>0,60	Sangat Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian sebagaimana tersaji pada Tabel 4.6a, instrumen variabel X (Kegiatan Rekreasi) memperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,860, yang berada jauh di atas ambang batas minimal yang disyaratkan, yakni 0,60. Merujuk pada kategorisasi tingkat reliabilitas yang dikemukakan oleh Triton, nilai koefisien pada rentang 0,81–1,00 dikategorikan sebagai sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen variabel X dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria keandalan yang dipersyaratkan dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

c. Analisis Statistik Deskriptif Variabel X (Kegiatan Rekreasi)

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik data penelitian pada masing-masing variabel. Analisis ini

⁷¹ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, 9th ed. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), hlm. 46.

mencakup nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi yang diperoleh dari 90 responden. Selanjutnya, nilai rata-rata dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori tingkat masing-masing variabel berdasarkan pedoman interpretasi skor yang telah ditetapkan pada Tabel 3.3.

Tabel 4.6
Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel X

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Persentase	Kategori
Kegiatan Rekreasi (X)	90	73,00	105,00	90,39	6,698	86,08%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.9a, variabel X (Kegiatan Rekreasi) memperoleh nilai minimum sebesar 73,00 dan nilai maksimum sebesar 105,00, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 90,39 dan standar deviasi sebesar 6,698. Nilai standar deviasi variabel X sebesar 6,698 menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data relatif rendah terhadap nilai rata-rata sebesar 90,39. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap kegiatan rekreasi perpustakaan cenderung seragam dan konsisten, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dapat dianggap representatif dalam menggambarkan keseluruhan data. Nilai rata-rata tersebut apabila dipersentasekan menghasilkan angka sebesar 86,08%, yang berdasarkan pedoman interpretasi skor termasuk dalam kategori Sangat Tinggi (81%–100%). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan rekreasi yang diselenggarakan di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang dipersepsikan sangat baik oleh siswa.

d. Hasil Uji Normalitas Variabel X (Kegiatan Rekreasi)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTAL_X	.116	90	.005	.964	90	.014
TOTAL_Y	.113	90	.007	.974	90	.071

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas di SPSS 31.0

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Variabel X

Variabel	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>			Keterangan
	Statistic	df	Sig	
Kegiatan Rekreasi (X)	0,116	90	0,014	Tidak Normal

Pada Tabel 4.7a, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel X (Kegiatan Rekreasi) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,014, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, data variabel X tidak berdistribusi normal secara sempurna.

e. Pembahasan Tingkat Pelaksanaan Kegiatan Rekreasi Perpustakaan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif sebagaimana tersaji pada Tabel 4.9a, variabel kegiatan rekreasi (X) di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 90,39 dari nilai minimum 73,00 dan nilai maksimum 105,00, dengan persentase skor rata-rata sebesar 86,08% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Rendahnya nilai standar deviasi sebesar 6,698 mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap kegiatan rekreasi perpustakaan cenderung seragam dan konsisten, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dapat dianggap representatif dalam menggambarkan keseluruhan data.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan rekreasi yang diselenggarakan perpustakaan telah mendapat penilaian yang sangat positif dari siswa kelas XI dan XII. Tingginya persepsi siswa terhadap kualitas program rekreasi menunjukkan bahwa upaya pengelola dalam merancang dan mengimplementasikan kegiatan

yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan telah berhasil menciptakan pengalaman bermakna bagi para penggunanya. Temuan ini sejalan dengan pandangan Prasetyo dan Wulansari (2024) yang menegaskan bahwa program rekreasi edukatif yang dirancang secara sistematis dan variatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan, sejalan pula dengan prinsip bahwa perpustakaan modern harus mampu berfungsi sebagai ruang ketiga (*third space*) yang inklusif dan menarik bagi seluruh sivitas akademika.

2. Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01

Kepahiang

a. Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Minat Kunjung Siswa)

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y

No Item	Indikator	r hitung	r tabel (n=90, df=88 $\alpha=0,05$)	Ket.
1	Intensitas kunjungan siswa ke perpustakaan	0,623	0,207	Valid
2	Intensitas kunjungan siswa ke perpustakaan	0,684	0,207	Valid
3	Kunjungan siswa dilakukan secara sukarela	0,729	0,207	Valid
4	Lamanya waktu siswa berada di perpustakaan	0,780	0,207	Valid
5	Lamanya waktu siswa berada di perpustakaan	0,589	0,207	Valid
6	Kenyamanan saat berada di perpustakaan	0,682	0,207	Valid
7	Kenyamanan saat berada di perpustakaan	0,431	0,207	Valid
8	Dorongan internal untuk berkunjung	0,710	0,207	Valid
9	Dorongan eksternal (program/kegiatan)	0,623	0,207	Valid
10	Dorongan eksternal (program/kegiatan)	0,693	0,207	Valid
11	Keikutsertaan dalam program perpustakaan	0,606	0,207	Valid
12	Keikutsertaan dalam program perpustakaan	0,552	0,207	Valid

13	Antusiasme mengikuti kegiatan rekreasi	0,690	0,207	Valid
14	Antusiasme mengikuti kegiatan rekreasi	0,755	0,207	Valid
15	Keinginan untuk Kembali berkunjung	0,767	0,207	Valid
16	Keinginan untuk Kembali berkunjung	0,792	0,207	Valid
17	Perpustakaan menjadi pilihan tempat beraktivitas	0,736	0,207	Valid

Selanjutnya, berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji validitas instrumen variabel Y (Minat Kunjung Siswa) menunjukkan bahwa seluruh 17 butir pernyataan memperoleh nilai **r hitung** yang lebih besar dari nilai **r tabel** sebesar 0,207. Nilai **r hitung** terendah diperoleh pada item 7 sebesar 0,431, sedangkan nilai **r hitung** tertinggi diperoleh pada item 16 sebesar 0,792. Dengan peneliti simpulkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Y dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini karena **r hitung** lebih besar daripada **r tabel**.

b. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y (Minat Kunjung Siswa)

Tabel 4.9
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Standar	Keterangan
1	Minat Kunjung Siswa (Y)	0,922	>0,60	Sangat Reliabel

Sebagaimana telah dijelaskan pada Subbagian 1, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS (lihat pula tampilan output SPSS pada Subbagian 1). Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4.6b, instrumen variabel Y (Minat Kunjung Siswa) memperoleh nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,922, yang juga berada jauh di atas ambang batas minimal 0,60 dan termasuk kategori sangat reliabel. Dengan demikian, kedua instrumen dalam penelitian ini — baik variabel X maupun variabel Y — telah memenuhi kriteria keandalan yang dipersyaratkan dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

c. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Y (Minat Kunjung Siswa)

Tabel 4.10
Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Y

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Persentase	Kategori
Minat Kunjung Siswa (Y)	90	52,00	85,00	70,49	7,880	82,93%	Sangat Tinggi

Adapun variabel Y (Minat Kunjung Siswa) memperoleh nilai minimum sebesar 52,00 dan nilai maksimum sebesar 85,00, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 70,49 dan standar deviasi sebesar 7,880. Nilai rata-rata tersebut apabila dipersentasekan menghasilkan angka sebesar 82,93%, yang berdasarkan pedoman interpretasi skor termasuk dalam kategori Sangat Tinggi (81%–100%). Hal ini menunjukkan bahwa minat kunjung siswa kelas XI dan XII ke Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang berada pada tingkat yang sangat tinggi.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa baik variabel X maupun variabel Y berada pada kategori sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengaruh siswa terhadap kegiatan rekreasi perpustakaan sangat positif dan sejalan dengan tingginya minat kunjung siswa ke perpustakaan.

d. Hasil Uji Normalitas Variabel Y (Minat Kunjung Siswa)

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Variabel Y

Variabel	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Statistic	df	Sig	
Minat Kunjung Siswa (Y)	0,113	90	0,071	Normal

Pada Tabel 4.7b, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel Y (Minat Kunjung Siswa) memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,071, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

e. Pembahasan Tingkat Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 4.9b, variabel minat kunjung siswa (Y) memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 70,49 dari nilai minimum 52,00 dan nilai maksimum 85,00, dengan persentase skor rata-rata sebesar 82,93% yang berada dalam kategori sangat tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa kelas XI dan XII di SMA Negeri 01 Kepahiang memiliki kecenderungan internal yang kuat untuk datang ke perpustakaan secara sukarela dan berkelanjutan. Dalam perspektif teori minat yang dikemukakan Slameto, minat merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Tingginya minat kunjung siswa dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang telah berhasil membangun daya tarik yang signifikan di mata siswanya, sehingga kunjungan ke perpustakaan tidak lagi bersifat transaksional semata, melainkan telah tumbuh menjadi kebiasaan yang menyenangkan dan bermakna.

3. Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Subbagian 1 dan Subbagian 2, diketahui bahwa data variabel X belum berdistribusi normal secara sempurna, sedangkan data variabel Y telah berdistribusi normal. Berdasarkan *Central Limit Theorem*, apabila ukuran sampel telah memenuhi syarat kecukupan ($n \geq 30$), distribusi rata-rata sampel akan cenderung mendekati distribusi normal terlepas dari bentuk distribusi populasi aslinya. Dengan demikian, pada sampel yang cukup besar, asumsi normalitas tidak lagi menjadi syarat mutlak dalam penggunaan statistik parametrik. Mengacu pada ketentuan tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 90 responden telah jauh melampaui batas minimal yang disyaratkan, sehingga analisis regresi linear sederhana dapat tetap dilanjutkan.

a. Hasil Uji Linearitas

Sebelum dilaksanakan uji regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji linearitas guna memverifikasi bahwa hubungan antara variabel bebas dan

variabel terikat membentuk pola yang linear.⁷² Pengujian dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS melalui prosedur *Compare Means* dengan mengaktifkan opsi *Test for Linearity*.⁷³ Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada dua nilai signifikansi, yakni nilai Sig. *Linearity* dan nilai Sig. *Deviation from Linearity*. Hubungan antarvariabel dinyatakan linear apabila nilai Sig. *Linearity* < 0,05 dan nilai Sig. *Deviation from Linearity* > 0,05.⁷⁴

Tabel 4.12
Hasil Uji Linearitas

		F	Sig	Keterangan
Total_Minat Kunjung Siswa*Total_Kegiatan Rekreasi	<i>Linearity</i>	47,754	<,001	Linear
	<i>Deviation from Linearity</i>	0,600	0,921	Linear

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel X (Kegiatan Rekreasi) dengan variabel Y (Minat Kunjung Siswa). Pengujian linearitas dalam penelitian ini menggunakan *Test for Linearity* melalui perangkat lunak SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi pada baris *Linearity* lebih kecil dari 0,05 dan nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan linear.

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada baris *Linearity* sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,921 yang lebih besar dari

⁷² Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, hlm. 117.

⁷³ Singgih Santoso, *Panduan Lengkap SPSS Versi 23* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016), hlm. 352.

⁷⁴ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 184.

0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X (Kegiatan Rekreasi) dengan variabel Y (Minat Kunjung Siswa) bersifat linear dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap analisis regresi linear sederhana.

b. Persamaan Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) serta mengetahui arah hubungan di antara keduanya. Model persamaan regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan: α

$\hat{Y}$ = Variabel Dependen (Minat Kunjung Siswa)

α = Nilai Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Variabel Independen (Kegiatan Rekreasi)

Hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 31.0 disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13
Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana (*Coefficients*)

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.964	8.951		.555	.581
	Kegiatan Rekreasi	.725	.099	.616	7.340	<,001
a. Dependent Variable: Minat Kunjung Siswa (Y)						

Sumber: data primer yang diolah menggunakan SPSS 31.0

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan rekreasi (variabel X) terhadap minat kunjung siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang (variabel Y). H_0 diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan rekreasi (variabel X) terhadap minat kunjung siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang (variabel Y). H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi variabel Kegiatan Rekreasi (X) terhadap Minat Kunjung Siswa (Y) adalah lebih kecil dari 0,001 ($< 0,001$), yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang.

Berdasarkan nilai koefisien yang diperoleh dari Tabel 4.13, persamaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 4,964 + 0,725X$$

Persamaan regresi tersebut memiliki makna sebagai berikut. Pertama, nilai konstanta (a) sebesar 4,964 berarti bahwa apabila variabel kegiatan rekreasi (X) bernilai nol atau tidak dilaksanakan sama sekali, maka minat kunjung siswa (Y) akan tetap berada pada nilai sebesar 4,964 satuan. Kedua, nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,725 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel kegiatan rekreasi (X) akan diikuti oleh peningkatan minat kunjung siswa (Y) sebesar 0,725 satuan, dengan asumsi variabel lain bersifat konstan. Koefisien regresi yang bernilai positif ini mempertegas adanya hubungan searah antara kedua variabel, yakni semakin baik kualitas kegiatan rekreasi yang diselenggarakan, maka semakin tinggi pula minat kunjung siswa ke Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang.

c. Uji t (Parsial)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X (Kegiatan Rekreasi)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} . Untuk menentukan nilai F_{tabel} , terlebih dahulu dihitung derajat kebebasan (df) menggunakan rumus $Df = N - k - 1 = 90 - 1 - 1 = 88$. Berdasarkan tabel distribusi F dengan df pembilang = 1 dan df penyebut = 88 pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,95. Berdasarkan Tabel 4.14 di atas, nilai F_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 53,873. Oleh karena nilai F_{hitung} $53,873 > F_{tabel}$ 3,95, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya, pengujian juga dilakukan dengan mengacu pada nilai signifikansi yang tercantum dalam Tabel 4.14. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Hal ini semakin memperkuat keputusan pengujian, yakni H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan rekreasi (variabel X) terhadap minat kunjung siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang (variabel Y).

e. Koefisien Determinasi (R Square)

Tabel 4.15
Hasil Uji Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.616 ^a	.380	.373	6.24129
a. Predictors: (Constant), Kegiatan Rekreasi				

Koefisien determinasi (***R Square***) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel X (Kegiatan Rekreasi) dalam menjelaskan variabel Y (Minat Kunjung Siswa). Berdasarkan Tabel 4.15, diperoleh nilai R sebesar 0,616 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara variabel X dan variabel Y. Adapun nilai ***R Square*** sebesar 0,380 menunjukkan bahwa variabel X memberikan kontribusi sebesar 38,0% terhadap variabel Y, sedangkan sisanya

sebesar 62,0% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

f. Pembahasan Pengaruh Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa

Hasil analisis regresi linear sederhana yang disajikan pada Tabel 4.13 menghasilkan persamaan regresi $\hat{Y} = 4,964 + 0,725X$. Persamaan ini mengandung dua makna penting. Pertama, nilai konstanta (a) sebesar 4,964 berarti bahwa apabila kegiatan rekreasi (X) bernilai nol atau tidak dilaksanakan sama sekali, minat kunjung siswa (Y) masih berada pada nilai sebesar 4,964 satuan. Kedua, nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,725 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel kegiatan rekreasi (X) akan diikuti oleh peningkatan minat kunjung siswa (Y) sebesar 0,725 satuan, dengan asumsi variabel lain bersifat konstan (*ceteris paribus*). Arah koefisien regresi yang bernilai positif ini secara statistik membuktikan adanya hubungan yang searah antara kualitas kegiatan rekreasi dengan tingkat minat kunjung siswa.

Hasil uji t (parsial) berdasarkan Tabel 4.13 menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,340 dengan nilai signifikansi sebesar $<0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti kegiatan rekreasi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang secara parsial. Hasil ini diperkuat oleh uji F (simultan) pada Tabel 4.14 yang menunjukkan nilai F hitung sebesar 53,873 lebih besar dari F tabel sebesar 3,95, dengan nilai signifikansi $<0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah layak (fit) dan program serta kegiatan rekreasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung siswa secara simultan.

g. Besaran Kontribusi Kegiatan Rekreasi

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada Tabel 4.15, diperoleh nilai R sebesar 0,616 yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel X dan variabel Y. Adapun nilai $R Square$ sebesar 0,380 menunjukkan bahwa variabel kegiatan rekreasi memberikan kontribusi sebesar 38,0% terhadap

variasi minat kunjung siswa di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang. Sementara itu, sisanya sebesar 62,0% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini, yang dapat mencakup ketersediaan dan kelengkapan koleksi bahan pustaka, kualitas layanan pustakawan, kondisi sarana dan prasarana perpustakaan, pengaruh lingkungan teman sebaya (*peer influence*), serta faktor motivasi intrinsik siswa itu sendiri.

Kontribusi sebesar 38,0% yang ditemukan dalam penelitian ini secara konseptual relevan dan komparatif dengan temuan Azma (2022) yang membuktikan bahwa kegiatan rekreasi berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung pemustaka dengan kontribusi sebesar 22,2%, serta penelitian Mishbahuddin dan Perdani (2024) yang menemukan bahwa penerapan fungsi rekreatif perpustakaan mampu meningkatkan kunjungan siswa secara signifikan. Perbedaan besaran kontribusi antar penelitian tersebut dapat dijelaskan oleh perbedaan konteks lokasi penelitian, karakteristik demografis responden, jenis dan kualitas program rekreasi yang diselenggarakan, serta skala dan kelengkapan instrumen pengukuran yang digunakan.

h. Relevansi dengan Kerangka Teoretis S-O-R

Secara teoretis, temuan penelitian ini mengonfirmasi dan memvalidasi kerangka teori S-O-R (*Stimulus-Organism-Response*) yang dijadikan sebagai landasan konseptual penelitian. Dalam konteks ini, kegiatan rekreasi perpustakaan berfungsi sebagai *stimulus* yang memicu kondisi internal psikologis siswa (*organism*), berupa timbulnya rasa tertarik, motivasi positif, dan pengalaman menyenangkan terhadap perpustakaan. Kondisi internal tersebut pada akhirnya menghasilkan *response* berupa peningkatan minat kunjung siswa secara sukarela dan berkesinambungan. Mekanisme ini selaras dengan pandangan Mehrabian dan Russell (1974) bahwa stimulus lingkungan yang bernilai positif akan memunculkan respons pendekatan (*approach behavior*) dari individu terhadap lingkungan tersebut, termasuk kecenderungan untuk terus mendatanginya di masa mendatang.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara keseluruhan mengonfirmasi bahwa hipotesis penelitian (H_a) yang menyatakan terdapat pengaruh yang positif dan

signifikan antara kegiatan rekreasi terhadap minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang diterima dan terbukti kebenarannya secara empiris. Temuan ini sekaligus menegaskan urgensi optimalisasi program rekreasi sebagai strategi yang terukur dalam meningkatkan pemanfaatan perpustakaan sekolah di era pendidikan abad ke-21.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang" dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, variabel kegiatan rekreasi (X) di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang memperoleh persentase skor rata-rata sebesar **86,08%** yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.
2. Adapun variabel minat kunjung siswa (Y) memperoleh persentase skor rata-rata sebesar **82,93%** yang juga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa baik pelaksanaan kegiatan rekreasi maupun tingkat minat kunjung siswa kelas XI dan XII di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang telah mencapai level yang sangat baik dan memuaskan.
3. Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan regresi $\hat{Y} = 4,964 + 0,725X$, yang menunjukkan bahwa kegiatan rekreasi berpengaruh positif terhadap minat kunjung siswa. Hasil uji t (parsial) menunjukkan nilai t hitung sebesar **7,340** dan hasil uji F (simultan) menunjukkan nilai F hitung sebesar **53,873**, keduanya dengan nilai signifikansi $<0,001$ ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian (H_a) diterima dan terbukti kebenarannya secara empiris baik secara parsial maupun simultan. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar **0,380**, yang berarti variabel kegiatan rekreasi memberikan kontribusi sebesar **38,0%** terhadap variasi minat kunjung siswa di Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang. Adapun sisanya sebesar **62,0%** dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar cakupan penelitian ini, seperti ketersediaan dan kelengkapan koleksi bahan pustaka, kualitas layanan

pustakawan, kondisi sarana dan prasarana perpustakaan, pengaruh teman sebaya, serta faktor motivasi intrinsik siswa itu sendiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan, sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Perpustakaan SMA Negeri 01 Kepahiang

Mengingat rekreasi telah terbukti secara empiris berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjung siswa, pihak perpustakaan hendaknya secara konsisten mempertahankan dan meningkatkan kualitas program yang telah berjalan. Secara operasional, pengelola perpustakaan disarankan untuk: (a) merancang kegiatan rekreasi yang lebih beragam, terstruktur, dan berkesinambungan, seperti klub literasi, lomba kreatif antarkelas, pameran karya siswa, serta kegiatan tematik yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa; (b) menyusun kalender kegiatan perpustakaan yang jelas dan konsisten agar siswa dapat mengantisipasi jadwal dan berpartisipasi secara aktif; serta (c) melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas setiap program yang diselenggarakan guna penyempurnaan yang berkelanjutan.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan para guru, diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pelaksanaan kegiatan rekreasi perpustakaan, baik dalam bentuk dukungan kebijakan yang tertuang secara eksplisit dalam program kerja sekolah, alokasi anggaran yang memadai, maupun keterlibatan aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan. Kolaborasi yang sinergis antara pustakawan, guru mata pelajaran, dan pihak manajemen sekolah merupakan kunci strategis untuk memperkuat posisi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran dan rekreasi edukatif yang berdampak nyata bagi seluruh warga sekolah.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dan proaktif dalam memanfaatkan fasilitas, koleksi, dan program kegiatan yang telah disediakan oleh perpustakaan. Kunjungan ke perpustakaan sebaiknya tidak hanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akademik semata, tetapi juga dijadikan sebagai sarana pengembangan diri, pengisian waktu luang secara produktif, perluasan wawasan, serta penguatan budaya literasi yang akan memberikan manfaat jangka panjang bagi pengembangan kapasitas intelektual dan sosial di masa mendatang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan variabel, sebagaimana tercermin dari nilai *R Square* sebesar 0,380 yang mengindikasikan bahwa masih terdapat 62,0% faktor-faktor lain yang turut memengaruhi minat kunjung siswa namun belum dikaji dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk: (a) memperluas cakupan penelitian dengan menambahkan variabel-variabel independen lain yang relevan, seperti kualitas layanan perpustakaan, kelengkapan dan relevansi koleksi, kenyamanan fasilitas fisik, pemanfaatan teknologi informasi, serta pengaruh teman sebaya; (b) menggunakan desain penelitian yang lebih komprehensif, seperti pendekatan kualitatif atau metode campuran (*mixed methods*), guna memperoleh pemahaman yang lebih holistik mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat kunjung siswa di perpustakaan sekolah; serta (c) memperluas populasi dan sampel penelitian ke berbagai jenis dan jenjang sekolah guna meningkatkan generalisabilitas temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib Mishbahuddin Zain, Risma, and aini SP Perdani. "Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi)." *ANUVA* 8, no. 3 (2024): 381–96.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edited by 15th edition. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Bafadal, Ibrahim. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Committee, IFLA School Libraries Section Standing. "IFLA School Library Guidelines," 2015.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th Edition. California: SAGE Publications, 2014.
- Darmono. *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen Dan Tata Kerja*. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Deci, Edward L, and Richard M Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press, 1985.
- Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press, 2020.
- Field, Andy. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. 5th ed. London: SAGE Publications, 2018.
- Ghozali, I. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Edited by 10. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. 9th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Hovland, Carl I, Irving L Janis, and Harold H Kelley. *Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change*. New Haven: Yale University Press, 1953.
- Hs., Lasa. *Manajemen Layanan Dan Promosi Perpustakaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020.
- Kotler, Philip, and Kevin Lane Keller. *Marketing Management*. 15th ed. Harlow: Pearson, 2016.
- Krejcie, Robert V, and Daryle W Morgan. "Determining Sample Size for Research Activities." *Educational and Psychological Measurement* 30, no. 3 (1970): 607–10. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>.

- Lestari, Dewi. "Fungsi Multifaset Perpustakaan Sekolah Dalam Mendukung Ekosistem Pembelajaran Abad Ke-21." *Jurnal Edupustaka* 9, no. 1 (2023): 45–58.
- Mehrabian, A, and J A Russell. *An Approach to Environmental Psychology*. Cambridge, MA: MIT Press, 1974.
- Merga, Margaret K. "School Libraries as Wellbeing Supportive Spaces: A Holistic Approach." *Journal of Library Administration* 61, no. 8 (2021): 981–98. <https://doi.org/10.1080/01930826.2021.1989345>.
- NS, Sutarno. *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto, 2006.
- Nunnally, Jum C. *Psychometric Theory*. 2nd ed. New York: McGraw-Hill, 1978.
- Nursalam. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. 4th ed. Jakarta: Salemba Medika, 2017.
- "Peran Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Baca." *An-Nadzir Jurnal*, 2023. <https://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/An-Nadzir/article/download/474/232/2299>.
- Prasetyo, Bambang, and Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Prasetyo, Agung, and Fitri Wulansari. "Program Rekreasi Edukatif Sebagai Strategi Peningkatan Minat Baca Dan Keterlibatan Siswa Di Perpustakaan." *Pustaka Aksi: Jurnal Inovasi Perpustakaan* 6, no. 1 (2024): 78–91.
- Prastowo, Andi. "Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional," 2019.
- Rahayu, Septi, and Budi Nugroho. "Peran Program Rekreasi Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Kunjung Dan Keterampilan Sosial Siswa Di Perpustakaan Sekolah." *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 11, no. 2 (2023): 145–58.
- Rahmawati, Anisa, and Setiawan Nugroho. "Transformasi Peran Perpustakaan Sekolah Di Era Pendidikan Abad Ke-21: Dari Pusat Koleksi Menuju Mitra Pembelajaran Strategis." *Jurnal Pustaka Dan Informasi Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 112–25.
- RI, Perpustakaan Nasional. "Perpustakaan Sekolah Sebagai Rumah Literasi," 2021. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3825/perpustakaan-sekolah-rumahnya-literasi>.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Santoso, Ranny Meilania. "Persepsi Siswa Terhadap Fungsi Perpustakaan Di SMA Negeri Jayaloka." Curup, 2024.
- Santoso, Singgih. *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.

- Slameto. *Belajar: dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Cetakan ke. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.
- Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Triana, D R. “Strategi Alternatif Perpustakaan Dalam Membangun Minat Baca.” *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 1, no. 1 (2024): 125–30.
- Triton, P B. *SPSS 13.0 Terapan: Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Edisi 11. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
PRODI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM (IPII)
Jl. Dr. A.K. Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010 Curup

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu Jam 12.05 tanggal 24 bulan 09 Tahun 2025, telah dilaksanakan seminar proposal skripsi mahasiswa :

Nama	<u>Rifqi Fauzan Rachman</u>
Nim	<u>2069 1016</u>
Prodi/	<u>IPII</u>
Semester	<u>11 (XI)</u>
Judul Proposal	<u>Pengaruh Program dan kegiatan Rekreasi Terhadap Minat kunjung Siswa di Perpustakaan SIMAN 01 Kepahiang</u>

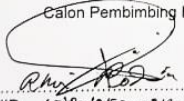
Berkenaan dengan itu, kami dari calon pembimbing menerangkan bahwa :

1. Proposal ini layak dilanjutkan tanpa perubahan judul.
2. Proposal ini layak dilanjutkan dengan perubahan judul dan beberapa hal yang menyangkut tentang :
 - a. perubahan judul
 - b. persiapan Bab II
 - c.
3. Proposal ini tidak layak dilanjutkan kecuali berkonsultasi kembali dengan penasehat akademik, prodi dan jurusan.

Apabila sampai tanggal 02 Oktober 2025 tidak diperbaiki, sebagaimana yang disarankan oleh tim penguji (Calon Pembimbing), maka ujian proposal ini dinyatakan gagal.

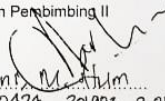
Demikian berita acara ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Calon Pembimbing I



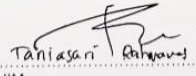
NIP. 6790 105200312 1004

Calon Pembimbing II



NIP. 19850424 20903 2015

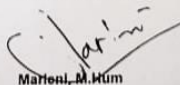
Moderator Seminar Proposal



NIM.

Curup, 24 September 2025

Ketua Prodi IPII,



Martoni, M. Hum

Lampiran 2. SK Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
 Nomor: 411 Tahun 2025
 Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN PEMBIMBING II DALAM PENULISAN SKRIPSI
 DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Menimbang :	a. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
	b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas tersebut;
Mengingat :	1. Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
	2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;
	3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2019 tentang STATUTA Institut Agama Islam Negeri Curup;
	4. Peraturan Menteri Agama Nomor 28 Tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
	5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
	6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022 tanggal 18 April 2022 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026;
	7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0700/In.34/2/KP.07.6/09/2023 tanggal 29 September 2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup;
Memperhatikan :	Berita acara seminar proposal Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam tanggal 24 September 2025

MEMUTUSKAN :

Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah

Menunjuk Saudara :

Menetapkan Pertama :	1. Rhoni Rodin, M.Hum : 19780105 200312 1 004
	2. Marleni, M.Hum : 19850424 201903 2 015

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

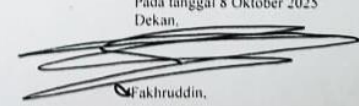
N a m a : Rifqi Fauzan Rachman

N i m : 20691016

Judul Skripsi : Pengaruh Program dan Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang

Kedua :	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga :	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan kontens skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
Keempat :	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Kelima :	Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
Keenam :	Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
Ketujuh :	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditetapkan di Curup
 Pada tanggal 8 Oktober 2025
 Dekan,



Fakhruddin,

Tembusan :

1. Bendahara IAIN Curup;
2. Kasubbag AKA FUAD IAIN Curup;
3. Dosen Pembimbing I dan II;
4. Prodi yang Bersangkutan;
5. Layanan Satu Atap (L1);
6. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. SK Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Dr. A.K. Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup 39919
Telepon: (0732) 21010 Faksimili (0732) 21010
Website: www.iaincurup.ac.id e-mail: admin@iaincurup.ac.id

Nomor : 233 /In.34/FU/PP.00.9/04/2026 15 April 2026
Sifat : Penting
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala SMAN 01 Kepahiang
Kabupaten Kepahiang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup:

Nama : Rifqi Fauzan Rachman
NIM : 20691016
Prodi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Program dan Kegiatan Rekreasi Terhadap
Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan SMAN 01
Kepahiang
Waktu Penelitian : 15 April 2026 s.d 15 Juli 2026

Mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan. Demikianlah atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4. Surat Penelitian di SMAN 01 Kepahiang



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 KEPAHIANG
Jalan Pasar Ujung Kepahiang, Pasar Ujung, Kepahiang, Bengkulu 39372,
Laman smansa-kph.sch.id, Pos-el smansa1016kph@gmail.com



SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
No: B.400.3.8.1 / *DS* 421.3/SMAN1K/ 2026

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kepahiang Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu menerangkan bahwa:

Nama	: Rifqi Fauzan Rachman
NIM	: 20691016
Fakultas	: Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Program Studi	: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam
Jenjang	: S.1

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 239 /In.34 / FU/PP.00.9/04/2026, dengan ini Kepala sekolah memberikan Izin untuk melakukan Penelitian dalam rangka penyusunan tugas Akhir/Skripsi dengan Judul :

"Pengaruh Program dan Kegiatan Rekreasi Terhadap Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan SMAN 01 Kepahiang" di SMA Negeri 1 Kepahiang.

Demikian surat keterangan Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 16 April 2026
Pdt. Kepala SMA Negeri 1 Kepahiang



Yeyen Beka, S.Pd, M.Pd
Pembina Tingkat 1 IV/b
NIP 198102132005022001

Lampiran 5. Jumlah Peserta Didik (Siswa) Semester Genap Tahun Ajaran 2025-2026

 PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU SMA NEGERI 1 KEPAHANG Jalan Pasar Ujung Kepahiang, Pasar Ujung, Kepahiang, Bengkulu 39372. Laman smansa-kph.sch.id, Pos-el smansa1016kph@gmail.com 			
DATA JUMLAH PESERTA DIDIK SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026			
KELAS	L	P	JUMLAH
X Merdeka 1	17	17	34
X Merdeka 2	17	19	36
X Merdeka 3	17	18	35
X Merdeka 4	17	19	36
X Merdeka 5	15	21	36
X Merdeka 6	15	21	36
X Merdeka 7	13	23	36
X Merdeka 8	16	19	35
X Merdeka 9	17	18	35
X Merdeka 10	18	17	35
X Merdeka 11	15	20	35
X Merdeka 12	17	19	36
Jumlah	194	231	425
XI IPA 1	13	25	38
XI IPA 2	17	22	39
XI IPA 3	14	24	38
XI IPA 4	17	22	39
XI IPA 5	20	19	39
XI IPA 6	18	20	38
XI IPA 7	18	21	39
Jumlah	117	153	270
XI IPS 1	14	25	39
XI IPS 2	17	22	39
XI IPS 3	17	22	39
XI IPS 4	18	21	39
XI IPS 5	22	17	39
Jumlah	88	107	195
XII Merdeka 1	17	17	34
XII Merdeka 2	13	22	35
XII Merdeka 3	14	22	36
XII Merdeka 4	18	17	35
XII Merdeka 5	11	22	33
XII Merdeka 6	17	18	35
XII Merdeka 7	19	16	35
XII Merdeka 8	17	19	36
XII Merdeka 9	20	15	35
XII Merdeka 10	16	18	34
XII Merdeka 11	13	21	34
XII Merdeka 12	12	23	35
Jumlah	187	230	417
REKAPITULASI			
KELAS	L	P	JUMLAH
X	194	231	425
XI	205	260	465
XII	187	230	417
TOTAL	586	721	1307

Kepahiang, Mei 2026


YEYEN BEKA, S.Pd.,M.Pd
NIP 19810213 200502 2 001

Lampiran 6. Olah Data Responden Diukur dengan Skala Likert

NO RESPONDEN	KELAS	VARIABLE X																				VARIABLE Y																					
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	TOTAL_X	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	TOTAL_Y		
1	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85		
2	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	84			
3	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85			
4	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68			
5	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65			
6	11	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70			
7	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69			
8	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69			
9	11	5	5	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	60			
10	11	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	65			
11	11	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	65			
12	11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	57			
13	11	5	4	3	4	3	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	74			
14	11	4	5	4	4	5	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	65			
15	11	4	5	4	5	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	65			
16	11	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	65			
17	11	4	5	4	5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	87	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	73		
18	11	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	68			
19	11	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	87	3	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	67	
20	11	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5	64			
21	11	4	5	4	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	4	5	87	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	67
22	11	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	89	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	71	
23	11	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	86	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	5	4	4	4	61	
24	11	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	5	92	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	75		
25	11	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72		
26	11	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	4	4	3	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	68	
27	11	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	97	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5	76	
28	11	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	75	
29	11	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82		
30	11	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	101	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	79		
31	11	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	79	
32	11	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71	
33	11	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	86	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	77	
34	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
35	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	60
36	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
37	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	63		
38	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	64	
39	11	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	
40	11	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	71	
41	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	100	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	77	
42	11	5	5	4	4	4	5	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4																					

Lampiran 7. Uji Korelasi X di SPSS 31.0

		Correlations																																								
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	TOTAL_X																			
X1	Pearson Correlation	1	.393*	.340*	-.138	.086	.171	.257	.289	.329*	.442*	.058	.137	.421*	.172	.297	.057	.415*	.290	.297*	.216*	.128	.482*																			
	Sig. (2-tailed)		<.001	.001	.194	.423	.108	.015	.007	.002	<.001	.586	.234	<.001	.106	.011	.593	<.001	.059	.050	.041	.228	<.001																			
	N		90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90																			
X2	Pearson Correlation		.393*	1	.382*	.046	.219*	.111	.128	.354*	.139	.232*	.133	.189	.162	.100	.213*	-.038	.036	.005	.012	.159	.124	.372*																		
	Sig. (2-tailed)		<.001		<.001	.664	.038	.298	.228	<.001	.190	.028	.211	.075	.086	.305	.044	.719	.737	.965	.914	.135	.244	<.001																		
	N		90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90																			
X3	Pearson Correlation			.340*	1	.382*	.046	.219*	.111	.128	.354*	.139	.232*	.133	.189	.162	.100	.213*	-.038	.036	.005	.012	.159	.124	.372*																	
	Sig. (2-tailed)			<.001		<.001	.664	.038	.298	.228	<.001	.190	.028	.211	.075	.086	.305	.044	.719	.737	.965	.914	.135	.244	<.001																	
	N			90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90																		
X4	Pearson Correlation				.382*	1	.177	.297	.368*	.423*	.432*	.353*	.445*	.315*	.297	.232*	.215*	.265*	.111	.297	.076	.297	.284*	.613*																		
	Sig. (2-tailed)				.001		<.001	.096	.005	<.001	<.001	<.001	<.001	.003	.010	.052	.044	.015	.296	.824	.365	.474	.054	<.001																		
	N				90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90																		
X5	Pearson Correlation					.138	.046	.177	1	.615*	.505*	.264*	.412*	.096	.176	.163	.123	.095	.157	.138	.267*	-.327*	-.136	-.246*	-.038	.109	.330*															
	Sig. (2-tailed)					.194	.664	.096		<.001	<.001	.012	.001	.019	.267	.049	.125	.248	.375	.159	.194	.011	.002	.021	.001	.724	.306	.001														
	N					90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90															
X6	Pearson Correlation						.086	.219	.297	.368*	.423*	1	.375*	.210	.315*	.332*	.303*	.316*	.152	.222*	.189	.162	-.148	-.114	-.252*	.087	.159	.428*														
	Sig. (2-tailed)						.423	.038	.005	<.001	<.001		.001	.001	.001	.001	.001	.002	.018	.077	.073	.110	.169	.266	.087	.330	.001															
	N						90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90															
X7	Pearson Correlation							.171	.111	.369*	.505*	.375*	1	.529*	.386*	.368*	.393*	.264	.109	.164	.146	.161	.313*	.057	.041	-.020	.064	.256*	.544*													
	Sig. (2-tailed)							.108	.298	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	.005	.012	.307	.122	.170	.129	.003	.592	.698	.855	.546	.014	<.001													
	N							90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90														
X8	Pearson Correlation								.257	.128	.429*	.264	.210	.529*	1	.521*	.508*	.202	.399*	.148	.453*	.404*	.347*	.150	.265*	.414*	.324*	.309*	.361	.711*												
	Sig. (2-tailed)								.015	.228	<.001	.012	.046	<.001		<.001	<.001	.056	<.001	.163	.001	.001	.158	.011	<.001	.002	.003	.001	.001													
	N								90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90													
X9	Pearson Correlation									.354	.423*	.412*	.315*	.368*	.521*	1	.403*	.286*	.212*	.132	.448*	.277*	.362*	.202	.202	.118	.596	.271*	.159	.634*												
	Sig. (2-tailed)									<.001	<.001	<.001	.002	.001	<.001		<.001	.006	.044	.214	<.001	.057	.057	.057	.269	.366	.010	.137	<.001													
	N								90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90													
X10	Pearson Correlation										.329*	.442*	.058	.137	.421*	1	.375*	.210	.315*	.332*	.303*	.316*	.152	.222*	.189	.162	-.148	-.114	-.252*	.087	.159	.428*										
	Sig. (2-tailed)										.001	<.001	.005	.012	.307		<.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001												
	N										90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90												
X11	Pearson Correlation											.264*	.399*	.212*	.314*	.070	1	.465*	.390*	.382*	.277*	.228*	.245*	.249	.258*	.265*	.427*	.599*														
	Sig. (2-tailed)											.001	.044	.003	.014		<.001	<.001	<.001	.008	.030	.020	.018	.014	.012	<.001	<.001	<.001														
	N											90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90													
X12	Pearson Correlation												.182	.208	.095	.222*	.164	.453*	.446*	.451*	.087	.390*	.172*	1	.269*	.348*	.184	.430*	.447*	.429*	.316*	.281*	.630*									
	Sig. (2-tailed)												.001	.086	.052	.375	.036	.122	<.001	<.001	.415	<.001	.105	.010	<.001	.083	<.001	<.001	<.001	.002	.007	<.001										
	N												90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90											
X13	Pearson Correlation													.172	.100	.213*	.157	.188	.146	.404*	.277*	.425*	.270*	.382*	.185	.269*	1	.450*	.141	.274*	.303*	.553*										
	Sig. (2-tailed)													.106	.350	.044	.139	.077	.170	<.001	.008	<.001	.010	<.001	.186	.009	.093	.015	.006	.004	.001											
	N													90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90											
X14	Pearson Correlation														.267*	.213*	.255*	.138	.190	.161	.342*	.362*	.292*	.349*	.272*	.375*	.349*	.450*	1	.031	.393*	.127	.213*	.256*	.237*	.575*						
	Sig. (2-tailed)														.001	.011	.003	.125	.002	.012	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001		.001	.001	.001	.001									
	N														90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90									
X15	Pearson Correlation																.058	.133	.315*	.163	.316*	.264*	.399*	.212*	.314*	.070	1	.465*	.390*	.382*	.277*	.228*	.245*	.249	.258*	.265*	.427*	.599*				
	Sig. (2-tailed)																.586	.211	.003	.125	.002	.012	<.001	.044	.003	.014		<.001	<.001	.008	.030	.020	.018	.014	.012	<.001	<.001					
	N																90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90							
X16	Pearson Correlation																	.127	.189	.217*	.123	.152	.109	.148	.132	.194	.076	.495*	1	.172	.185	.376*	.100	.204	.169	.184	.255	.266*	.458*			
	Sig. (2-tailed)																	.234	.075	.010	.243	.154	.104	.107	.163	.143	.067	.415		<.001	.195	.081	<.001	.347	.054	.112	.092	.015	.011	<.001		
	N																	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90					
X17	Pearson Correlation																		.421*	.182	.208	.095	.222*	.164	.453*	.446*	.451*	.087	.390*	.172*	1	.269*	.348*	.184	.430*	.447*	.429*	.316*	.281*	.630*		
	Sig. (2-tailed)																		<.001	.086	.052	.375	.036	.122	<.001	<.001	.415	<.001	.105	.010	<.001	.083	<.001	<.001	<.001	.002	.007	<.001				
	N																	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90					
X18	Pearson Correlation																			.172	.100	.213*	.157	.188	.146	.404*	.277*	.425*	.270*	.382*	.185	.269*	1	.450*	.141	.274*	.303*	.553*				
	Sig. (2-tailed)																			.106	.350	.044	.139	.077	.170	<.001	.008	<.001	.010	<.001	.186	.009	.093	.015	.006	.004	.001					
	N																	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90						
X19	Pearson Correlation																				.267*	.213*	.255*	.138	.190	.161	.342*	.362*	.292*	.349*	.272*	.375*	.349*	.450*	1	.031	.393*	.127	.213*	.256*	.237*	.575*
	Sig. (2-tailed)																				.001	.011	.003	.125	.002	.012	<.001	.044	.003	.014		<.001	<.001	.008	.030	.020	.018	.014	.012	<.001	<.001	
	N																	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90				
X20	Pearson Correlation																																									

Lampiran 8. Uji Korelasi Y di SPSS 31.0

		Correlations																		
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	TOTAL_Y	
Y1	Pearson Correlation	1	.587**	.578**	.490**	.405**	.351**	.313**	.429**	.176	.219*	.196	.317**	.376**	.400**	.456**	.354**	.417**	.623**	
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.003	<.001	.097	.038	.064	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y2	Pearson Correlation	.587**	1	.459**	.489**	.477**	.362**	.249**	.446**	.336**	.428**	.243*	.333**	.328**	.429**	.417**	.579**	.516**	.684**	
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	.018	<.001	.001	<.001	.021	.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y3	Pearson Correlation	.578**	.459**	1	.515**	.291**	.623**	.284**	.587**	.392**	.365**	.351**	.318**	.643**	.403**	.601**	.420**	.494**	.729**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	.005	<.001	.007	<.001	<.001	<.001	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y4	Pearson Correlation	.490**	.489**	.515**	1	.560**	.579**	.353**	.642**	.296**	.459**	.384**	.328**	.462**	.599**	.618**	.642**	.561**	.780**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	.004	<.001	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y5	Pearson Correlation	.405**	.477**	.291**	.560**	1	.316**	.265**	.355**	.207	.460**	.374**	.201	.205	.405**	.259**	.411**	.409**	.589**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.005	<.001		.002	.012	<.001	.051	<.001	<.001	.058	.053	<.001	.014	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y6	Pearson Correlation	.351**	.362**	.623**	.579**	.316**	1	.506**	.508**	.443**	.413**	.415**	.234**	.380**	.397**	.525**	.451**	.517**	.682**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.002		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.026	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y7	Pearson Correlation	.313**	.249*	.284**	.353**	.265**	.506**	1	.322**	.253*	.172	.225*	.136	.017	.305**	.234**	.301**	.263**	.431**	
	Sig. (2-tailed)	.003	.018	.007	<.001	.012	<.001		.002	.016	.105	.033	.200	.875	.003	.026	.004	.012	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y8	Pearson Correlation	.429**	.446**	.587**	.642**	.355**	.508**	.322**	1	.453**	.463**	.285**	.218*	.346**	.448**	.587**	.637**	.432**	.710**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.002		<.001	<.001	.007	.039	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y9	Pearson Correlation	.176	.336**	.392**	.298**	.207	.443**	.253*	.453**	1	.549**	.540**	.284**	.421**	.403**	.559**	Rifqi Alzan (rifqizalzanrh@gmail.com) is			
	Sig. (2-tailed)	.097	.001	<.001	.004	.051	<.001	.016	<.001		<.001	<.001	.007	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y10	Pearson Correlation	.219*	.428**	.365**	.459**	.460**	.413**	.172	.463**	.549**	1	.461**	.406**	.463**	.544**	.454**	.614**	.409**	.693**	
	Sig. (2-tailed)	.038	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.105	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y11	Pearson Correlation	.196	.243*	.351**	.384**	.374**	.415**	.225*	.285**	.540**	.461**	1	.335**	.455**	.492**	.380**	.412**	.343**	.606**	
	Sig. (2-tailed)	.064	.021	<.001	<.001	<.001	<.001	.033	.007	<.001	<.001		.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y12	Pearson Correlation	.317**	.333**	.318**	.328**	.201	.234*	.136	.218*	.284**	.406**	.335**	1	.558**	.425**	.320**	.433**	.377**	.552**	
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.002	.002	.058	.026	.200	.039	.007	<.001	.001		<.001	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y13	Pearson Correlation	.376**	.328**	.643**	.462**	.205	.380**	.017	.346**	.421**	.463**	.455**	.558**	1	.649**	.545**	.406**	.563**	.690**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	.002	<.001	<.001	.053	<.001	.875	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y14	Pearson Correlation	.400**	.429**	.403**	.599**	.405**	.397**	.305**	.448**	.403**	.544**	.492**	.425**	.649**	1	.556**	.635**	.540**	.755**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.003	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y15	Pearson Correlation	.456**	.417**	.601**	.618**	.259*	.525**	.234*	.587**	.559**	.454**	.380**	.320**	.545**	.556**	1	.701**	.655**	.767**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	.014	<.001	.026	<.001	<.001	<.001	<.001	.002	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y16	Pearson Correlation	.354**	.579**	.420**	.642**	.411**	.451**	.301**	.637**	.496**	.614**	.412**	.433**	.406**	.635**	.701**	1	.604**	.792**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.004	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
Y17	Pearson Correlation	.417**	.516**	.494**	.561**	.409**	.517**	.263**	.432**	.389**	.409**	.343**	.377**	.563**	.540**	.655**	.604**	1	.736**	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.012	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	
TOTAL_Y	Pearson Correlation	.623**	.684**	.729**	.780**	.589**	.682**	.431**	.710**	.623**	.693**	.606**	.552**	.690**	.755**	.767**	.792**	.736**	1	
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Rifqi Alzan (rifqifauzanrh@gmail.com) is

Rifqi Alzan (rifqifauzanrh@gmail.com) is

Lampiran 9. Uji Korelasi & Regresi Linear di SPSS 31.0

Correlations

		TOTAL_X	TOTAL_Y
TOTAL_X	Pearson Correlation	1	.616**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	90	90
TOTAL_Y	Pearson Correlation	.616**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	90	90

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.964	8.951		.555	.581
	TOTAL_X	.725	.099	.616	7.340	<,001

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2098.564	1	2098.564	53.873	<,001 ^b
	Residual	3427.925	88	38.954		
	Total	5526.489	89			

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL_X

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.616 ^a	.380	.373	6.24129

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X

Lampiran 10. Mengambil Data Kuesioner Kepada Yang Bersangkutan







INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET)

Tentang

Pengaruh Kegiatan Rekreasi terhadap Minat Kunjung Siswa Kelas XI dan XII di Perpustakaan (Untuk Siswa Kelas XI dan XII SMA Negeri 01 Kepahiang)

Skala Skor

1. Sangat Setuju (SS) = 5 skor point
2. Setuju (S) = 4 skor point
3. Ragu-Ragu (RR) = 3 skor point
4. Tidak Setuju (TS) = 2 skor point
5. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 skor point

Untuk pertanyaan negatif, pemberian skor dibalik 1-5.

Nama :.....
 Nomor Induk Siswa :.....
 (NIS)
 Kelas :.....
 Jenis Kelamin :.....
 Asal Sekolah :.....

Petunjuk pengisian: Cukup Centang/tanda X pada kolom yang kosong, pilih salah satu saja!

Variabel (X) Kegiatan Rekreasi

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
1.	Tersedianya berbagai jenis program literasi dan rekreasi	1. Perpustakaan sekolah menyediakan berbagai program literasi dan kegiatan rekreasi bagi siswa.					
		2. Program literasi dan rekreasi yang disediakan perpustakaan cukup beragam sehingga menarik					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
		minat saya untuk berkunjung.					
2.	Keberagaman bentuk kegiatan yang diselenggarakan	3. Kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan memiliki bentuk yang beragam dan tidak monoton.					
		4. Perpustakaan menyelenggarakan berbagai jenis kegiatan seperti lomba literasi, bedah buku, diskusi, atau kegiatan kreatif lainnya yang berbeda-beda.					
		5. Kegiatan yang diadakan perpustakaan bervariasi dari waktu ke waktu sehingga tidak terasa sama setiap pelaksanaannya.					
3.	Kegiatan dilaksanakan secara rutin	6. Program dan kegiatan rekreasi perpustakaan dilaksanakan secara rutin					
		7. Program dan kegiatan rekreasi perpustakaan dilaksanakan secara rutin dalam periode waktu tertentu.					
4.	Jadwal kegiatan jelas dan berkelanjutan	8. Kegiatan rekreasi perpustakaan biasanya dilaksanakan sesuai dengan					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
		jadwal yang telah ditentukan.					
		9. Jadwal kegiatan rekreasi perpustakaan berlangsung secara berkelanjutan sehingga saya dapat mengikutinya kembali di waktu lain.					
5.	Keterlibatan pustakawan dalam kegiatan	10. Pustakawan memberikan bimbingan atau arahan kepada siswa selama kegiatan rekreasi berlangsung.					
6.	Dukungan guru dan pihak sekolah	11. Guru dan pihak sekolah cukup memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan rekreasi di perpustakaan.					
		12. Saya merasa pihak sekolah cukup mendukung sepenuhnya program rekreasi yang diadakan perpustakaan.					
7.	Kegiatan bersifat menarik dan menyenangkan	13. Kegiatan rekreasi perpustakaan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.					
8.	Kegiatan sesuai dengan minat siswa	14. Program dan kegiatan rekreasi perpustakaan					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
		sesuai dengan minat saya sebagai siswa.					
		15. Kegiatan yang diselenggarakan perpustakaan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan siswa.					
9.	Tersedianya ruang baca santai	16. Saya merasa betah berada di perpustakaan karena adanya ruang baca santai yang memadai.					
10.	Kenyamanan sarana dan prasarana	17. Sarana dan prasarana di perpustakaan cukup nyaman untuk digunakan dalam kegiatan membaca atau belajar.					
		18. Fasilitas yang tersedia di perpustakaan cukup mendukung suasana yang menyenangkan bagi siswa.					
		19. Kondisi ruang dan perlengkapan perpustakaan membuat saya cukup betah berada di perpustakaan.					
11.	Tersedianya koleksi bacaan ringan (novel, komik, majalah)	20. Perpustakaan menyediakan koleksi bacaan ringan seperti novel, komik, dan majalah yang dapat dibaca siswa.					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
12.	Ketersediaan media hiburan edukatif	21. Media hiburan edukatif yang tersedia di perpustakaan membantu saya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.					

Variabel (Y) Minat Kunjung Siswa

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
1.	Intensitas kunjungan siswa ke perpustakaan	4. Saya sering berkunjung ke perpustakaan sekolah dalam waktu tertentu.					
		5. Perpustakaan menjadi salah satu tempat yang rutin saya kunjungi di lingkungan sekolah.					
2.	Kunjungan siswa dilakukan secara sukarela	6. Keinginan pribadi membuat saya memilih pergi ke perpustakaan dibandingkan tempat lain di sekolah tanpa paksaan.					
3.	Lamanya waktu siswa berada di perpustakaan	7. Saya merasa betah berada di perpustakaan.					
		8. Waktu yang saya habiskan di perpustakaan cukup untuk saya dibandingkan tempat lain di sekolah.					
4.	Kenyamanan saat berada di perpustakaan	9. Suasana perpustakaan membuat saya betah					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
		untuk membaca atau belajar.					
		10. Saya merasa tenang dan fokus ketika berada di dalam perpustakaan.					
5.	Dorongan internal untuk berkunjung	11. Saya merasa tertarik datang ke perpustakaan tanpa adanya alasan tertentu.					
6.	Dorongan eksternal (program/kegiatan)	12. Program dan kegiatan yang diadakan perpustakaan mendorong saya untuk berkunjung.					
		13. Adanya kegiatan menarik di perpustakaan membuat saya ingin datang mengikuti kegiatan tersebut.					
7.	Keikutsertaan dalam program perpustakaan	14. Saya cukup mengikuti program atau kegiatan yang diselenggarakan oleh perpustakaan.					
		15. Saya tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan perpustakaan yang diadakan					
8.	Antusiasme mengikuti kegiatan rekreasi	16. Saya antusias mengikuti kegiatan rekreasi yang					

No	INDIKATOR	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
		diselenggarakan oleh perpustakaan.					
		17. Saya merasa bersemangat ketika ada kegiatan rekreasi yang diadakan di perpustakaan.					
9.	Keinginan untuk Kembali berkunjung	18. Saya memiliki keinginan untuk kembali berkunjung ke perpustakaan sekolah.					
		19. Saya berencana untuk datang lagi ke perpustakaan pada waktu berikutnya.					
10.	Perpustakaan menjadi pilihan tempat beraktivitas	20. Saya menjadikan perpustakaan sebagai tempat untuk membaca, belajar, atau mengikuti kegiatan di sekolah.					