

EFEKTIVITAS BROSUR SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN PEMAKAI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN TENTANG PERPUSTAKAAN DI SMA NEGERI 3 SEMARANG

Siti Nafiah^{*)}, Jumino

*Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

Abstrak

Penelitian ini membahas efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh brosur terhadap pengetahuan pemustaka di SMA Negeri 3 Semarang dalam upaya meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan. Metode yang digunakan adalah kuantitatif korelasi dengan jumlah populasi sebanyak 110 dengan sampel sebanyak 84 responden yang diperoleh dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengukuran efektivitas brosur dihitung melalui analisis korelasi dan pengujian hipotesis. Hasil korelasi menunjukkan bahwa brosur sebagai media pendidikan pemakai efektif secara signifikan untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan sebesar 0,000. Kriteria penolakan H_0 adalah jika nilai signifikan $\alpha < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak karena diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara brosur dengan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang. Selain itu korelasi parsial (R) yang dihasilkan adalah 0,757 sehingga dapat disimpulkan bahwa brosur sebagai media pendidikan pemakai efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang dengan presentase sebesar 84,4%.

Kata kunci: brosur perpustakaan; pengetahuan tentang perpustakaan; pendidikan pemakai

Abstract

[Title: The Effectiveness of The Brochure as a User Education Medium to Increase Knowledge about Library in SMA Negeri 3 Semarang] This research discusses the effectiveness of the brochure as a user education media to increase knowledge about library in SMA Negeri 3 Semarang to find out whether the influence of the brochure on the knowledge of users at SMA Negeri 3 Semarang in an effort to increase knowledge about the library. The method used is quantitative correlation with a population of 110 with a sample of 84 respondents obtained using the purposive sampling method. Measurement of the effectiveness of the brochure is calculated through correlation analysis and hypothesis testing. The correlation results show that the brochure as a user education media is significantly effective in increasing library knowledge by 0,000. The criterion for rejection of H_0 is if a significant value $\alpha < 0.05$, so H_a is accepted and H_0 is rejected because a significance value of less than 0.05 is obtained, that is $0.000 < 0.05$. Then it can be concluded that there is a relationship between brochures with knowledge about libraries in SMA Negeri 3 Semarang. Besides the partial correlation (R) produced is 0.757 so it can be concluded that the brochure as user education medium is effective to increase knowledge about libraries in SMA Negeri 3 Semarang with a percentage of 84.4%.

^{*)} Penulis Korespondensi.
E-mail: sitinafiah29@yahoo.co.id

1. Pendahuluan

Pendidikan dan informasi merupakan dua aspek yang sangat berkaitan guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, perlu adanya suatu pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan ketrampilan dan memanfaatkan sumber informasi secara optimal. Kegiatan pendidikan tidak akan terselenggara secara maksimal apabila tidak didukung dengan sarana prasarana pendidikan yang memadai. Salah satu sarana yang diperlukan dalam kegiatan pendidikan adalah perpustakaan.

Perpustakaan merupakan pusat dan sumber informasi serta sarana pembelajaran yang mempunyai tugas pokok dalam penyediaan, pengelolaan, dan pelayanan informasi bagi pemustaka yang berada di lingkungan perpustakaan. Begitu juga dengan perpustakaan sekolah. Perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang tergabung pada sebuah sekolah, dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan utama membantu sekolah untuk mencapai tujuan khusus sekolah dan tujuan pendidikan pada umumnya (Sulistyo-Basuki, 1991).

Tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan mencari, mengolah dan mengevaluasi informasi. Namun pada kenyataannya, tidak semua pemustaka yang berada di lingkungan sekolah memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan perpustakaan secara optimal terutama siswa baru. Minimnya pengetahuan siswa mengenai perpustakaan menjadi salah satu landasan pentingnya dilakukan pengenalan dan pengajaran terkait dengan pemanfaatan perpustakaan. Oleh karena itu, pendidikan pemakai sangat diperlukan untuk membantu siswa agar dapat mengenal perpustakaan dan dapat memanfaatkan perpustakaan dengan maksimal. Beberapa media yang digunakan dalam pendidikan pemakai menurut Kumar and Phil (2009, p.4) salah satunya yaitu brosur.

Perpustakaan memerlukan promosi setiap aktivitas yang dilakukannya (Suharso & Setyowulandari, 2014). Brosur merupakan sebuah media kemas ulang informasi dalam bentuk tercetak yang di dalamnya berisi beberapa informasi terkait suatu produk maupun layanan yang dapat membujuk dan mempengaruhi pembaca. Sehingga melalui brosur, pembaca dapat memahami dengan mudah informasi apa saja yang terdapat di dalam brosur tersebut karena dalam pengemasannya sangat praktis dan ekonomis. Penerimaan masyarakat terhadap penggunaan brosur turut melandasi inisiatif perpustakaan dalam menggunakan brosur sebagai media pendidikan pemakai. Inisiatif yang dilakukan oleh perpustakaan turut membantu dan memudahkan pustakawan dalam menyampaikan informasi terkait perpustakaan pada saat kegiatan pendidikan pemakai, di mana perpustakaan yang semula menerapkan metode

wisata perpustakaan mulai beralih menggunakan brosur sebagai media pendidikan pemakai.

Sebagai media baru dalam pendidikan pemakai, brosur perlu dikaji lebih lanjut untuk mengetahui seberapa efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan pemustaka karena tujuan dari pendidikan pemakai adalah agar pemustaka dapat memperoleh pengetahuan terkait pemanfaatan dan pendayagunaan layanan yang tersedia di perpustakaan, seperti pengenalan profil perpustakaan, jam layanan perpustakaan, lokasi, koleksi *ebook*, batas jumlah koleksi peminjaman, memperpanjang jangka waktu peminjaman, dan penggunaan fasilitas perpustakaan.

Salah satu perpustakaan yang telah menerapkan brosur sebagai media pendidikan pemakai adalah Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang. Penggunaan brosur sebagai media pendidikan pemakai diberikan ketika pustakawan sebelum membagi buku paket kepada siswa. Media brosur diterapkan dalam pendidikan pemakai karena ditinjau dari permasalahan yang ditemukan penulis pada saat melakukan observasi dan ketika magang, masih terdapat beberapa pemustaka belum mengetahui bagaimana memanfaatkan perpustakaan secara optimal. Penggunaan brosur sebagai media pendidikan pemakai sudah berjalan kurang lebih dua tahun. Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang memilih brosur karena dianggap cukup membantu pustakawan dalam pelaksanaan pendidikan pemakai. Di samping karena keterbatasan tenaga perpustakaan dan sudah tidak lagi diterapkannya jam kunjung perpustakaan. Selain itu penggunaan brosur menurut pustakawan dianggap sebagai media yang interaktif karena di dalam brosur terdapat informasi yang singkat, padat dan jelas mengenai perpustakaan. Hal tersebut yang mendasari Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang menerapkan brosur sebagai media pendidikan pemakai karena sistem pengelolaan perpustakaan sudah terintegrasikan menjadi satu dengan sekolah SMA Negeri 3 Semarang dan tidak mudah untuk melakukan kegiatan pendidikan dengan metode wisata perpustakaan.

Penggunaan brosur sebagai media pendidikan pemakai di Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang menarik untuk dikaji lebih lanjut, karena perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang merupakan perpustakaan yang sudah terakreditasi namun masih ditemukan beberapa masalah dan sistem pengelolaan perpustakaan yang terintegrasi menjadi satu dengan sekolah tentunya tidak mudah untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan pemakai.

Terdapat penelitian sejenis sebelumnya yang menjadi acuan untuk penelitian ini, yaitu yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad taufiq (2015) dengan judul Efektivitas Media Brosur terhadap Pengetahuan dan Sikap Pasien dalam Perawatan Diabetes Mellitus di RSUD Dr. R. M. Djoelham Binjai tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas

promosi kesehatan menggunakan media brosur terhadap pengetahuan dan sikap pasien dalam perawatan diabetes mellitus di RSUD Dr. R. M. Djoelham. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi eperimental*). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media brosur efektif dalam meningkatkan pengetahuan pasien dalam perawatan diabetes mellitus di RSUD Dr. R. M. Djoelham.

Penelitian sejenis sebelumnya yang kedua adalah penelitian yang ditulis oleh Sherina (2016) dengan judul “Analisis Permainan Mencari Jejak sebagai Media Pendidikan Pemakai”. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak yang digunakan sebagai salah satu media pendidikan pemakai, terutama dalam penelusuran informasi di SMP Negeri 2 Ngadirejo. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh sosialisasi dan permainan mencari jejak sebagai media pendidikan pemakai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan *action research*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa setelah menerima materi sosialisasi dan melaksanakan permainan mencari jejak, siswa menjadi mampu untuk melakukan penelusuran informasi secara mandiri, tidak bergantung kepada pustakawan. Perubahan perilaku siswa ini membuat proses penelusuran informasi yang dilakukan oleh siswa menjadi lebih cepat dan efisien, hal tersebut dapat meringankan tugas pustakawan.

Kemudian penelitian sejenis sebelumnya yang terakhir adalah karya Rikhadiotul Aisy (2017) dengan judul Analisis Fungsi Komik sebagai Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. Penelitian Rikhadiotul Aisy membahas mengenai fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan terutama untuk memperkenalkan sumber daya perpustakaan dan cara temu balik informasi. Tujuan penelitian Rikhadiotul Aisy dilakukan untuk mengetahui fungsi penerapan komik sebagai media pendidikan pemakai di perpustakaan. Metode yang digunakan dalam penelitian Rikhadiotul Aisy adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *action research*.

Hasil dari penelitian Rikhadiotul Aisy menunjukkan bahwa setelah menerima materi pendidikan pemakai dengan menggunakan media komik, siswa mempunyai pengetahuan baru mengenai sumber daya perpustakaan dan perubahan perilaku siswa dalam melakukan temu balik informasi. Gambar, dialog, cerita, dan karakter yang terdapat dalam komik berpengaruh untuk menarik minat siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru mengenai sumber daya yang ada di perpustakaan.

Sehubungan dengan penerapan brosur sebagai media pendidikan pemakai penulis ingin mengkaji mengenai penggunaan brosur tersebut apakah efektif untuk membantu pustakawan dalam menyampaikan informasi dan memberikan pemahaman terhadap pemustaka mengenai perpustakaan dalam penggunaan sumber daya informasi di perpustakaan serta layanan yang tersedia di perpustakaan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan sebuah penelitian yang mengkaji tentang brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan pemustaka mengenai Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang dengan judul “Efektivitas Brosur sebagai Media Pendidikan Pemakai untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang”.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektifitas brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu dan pengembangan pengetahuan di bidang ilmu perpustakaan khususnya kajian mengenai efektivitas penggunaan brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mengutamakan pada pengukuran variabel dengan perhitungan atau uji statistik (Hamidi, 2010). Penelitian kuantitatif dilakukan apabila ingin menguji suatu objektifitas teori dengan memeriksa hubungan antar variabel, dimana variabel tersebut dapat dihitung dengan menggunakan instrumen, yang kemudian dapat dianalisis secara statistik (Creswell, 2012). Menurut Sugiyono (2013) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan sampel dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 110 pemustaka perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang dalam satu hari.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan penulis dengan kriteria yang telah ditentukan (Sulistyo-Basuki, 2006). Jadi *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan syarat dan kriteria tertentu untuk mempermudah penulis dalam menentukan sampel. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa aktif SMA Negeri 3 Semarang

2. Siswa yang pernah mengunjungi perpustakaan dan memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya perpustakaan.
3. Siswa yang pernah meminjam koleksi perpustakaan, minimal 2 koleksi dalam satu minggu.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Issac dan Michael dikarenakan populasi sangat banyak sehingga diperlukan sebuah rumus untuk mendapatkan sampel yang sedikit tetapi dapat mewakili keseluruhan populasi serta jumlahnya dapat dipastikan (Sugiyono, 2013). Berdasarkan tabel dari rumus Isaac dan Michael didapatkan jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini sebesar 84 dengan taraf kesalahan 5 %.

Untuk mendapatkan sampel tersebut perlu dilakukan rekrutmen. Rekrutmen adalah upaya yang dilakukan penulis untuk mendapatkan partisipan agar mau ikut serta dan terlibat serta berkontribusi dalam penelitian ini. Terdapat berbagai macam cara dalam yang dapat digunakan untuk mendapatkan responden. Adapun proses rekrutmen responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghimpun data jumlah populasi pemustaka perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang melalui data statistik pengunjung.
2. Menentukan kriteria responden.
3. Penulis mendatangi langsung siswa SMA Negeri 3 Semarang yang memenuhi kriteria untuk mengisi kuesioner.

Anggota populasi yang memenuhi kriteria tersebut akan dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini.

Pengambilan data merupakan suatu langkah yang strategis dalam penelitian, karena penelitian memiliki tujuan utama untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2013). Pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan merupakan sebuah tindakan pengamatan yang dilakukan penulis dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan dan hanya melakukan pengamatan (Sugiyono, 2013). Kemudian setelah observasi penulis menyebarkan kuesioner kepada responden yang terlibat dalam penelitian ini khususnya pemustaka yang sudah memenuhi kriteria.

Kuesioner merupakan suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan suatu objek tertentu dan diberikan kepada suatu kelompok ataupun individu dengan tujuan untuk memperoleh data (Yusuf, 2017). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung (Widoyoko, 2014).

Setelah kuesioner dibuat kemudian disebarluaskan bertujuan untuk memperoleh data dari responden yang sudah mendapat brosur dan membaca serta memahami

informasi yang terdapat di dalam brosur perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berskala *likert* atau *rating scale questions*. Skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu masalah. Jawaban dari setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif (Sugiyono, 2013). Sehingga dalam penelitian sudah memenuhi kriteria tersebut karena mengukur seberapa efektivitas penggunaan brosur sebagai media pendidikan pemakai. Perhitungan dan bobot dari skala yang digunakan dimulai dari sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Dalam penelitian ini menggunakan teori karakteristik brosur menurut Effendy (2003). Menurut Effendy (2003) brosur dapat dikategorikan sebagai media yang efektif dan komunikatif apabila mengandung beberapa unsur. Unsur tersebut diantaranya:

1. Bentuk
Bentuk pada brosur menentukan indikator besar kecilnya suatu organisasi yang menggunakan sarana sebagai media untuk menyampaikan dan memberitahukan sebuah informasi yang berkaitan dengan produk, jasa serta layanan yang diberikan.
2. Warna
Indikator keberhasilan sebuah brosur dapat dikatakan sebagai media yang komunikatif dan interaktif adalah warna. Warna merupakan salah satu aspek yang sangat penting karena pemilihan warna pada desain brosur akan menarik perhatian pemustaka untuk membaca dan mencari informasi yang terdapat di dalam brosur. Apabila ingin menyampaikan sebuah informasi di dalam brosur melalui gambar, diusahakan agar memilih warna yang sesuai agar pesan atau informasi mudah diterima oleh pembaca.
3. Ilustrasi
Untuk menarik perhatian pembaca diperlukan dengan suatu ilustrasi dimana ilustrasi tersebut dapat mendukung pesan yang disampaikan agar informasi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh pemustaka.
4. Bahasa
Pemilihan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan informasi yang terdapat di dalam brosur sangat mempengaruhi dari suatu keberhasilan media pendidikan pemakai. Penggunaan bahasa dan kalimat yang singkat, jelas dan tentunya komunikatif merupakan syarat yang paling utama dalam penyampaian pesan dan informasi melalui brosur. Hal tersebut agar pemustaka yang sudah membaca brosur timbul rasa ingin tau, mengerti dan dapat menambah pengetahuan tentang informasi dan pesan yang disampaikan.

5. Huruf

Suatu brosur akan lebih menarik dan mudah dibaca apabila huruf yang digunakan dalam pembuatan kalimat dipilih yang menarik, sederhana, jelas, dan mudah dibaca atau dicerna. Kombinasi penggunaan jenis huruf yang digunakan merupakan faktor penting dan merupakan suatu kesatuan dengan unsur ilustrasi brosur (Effendy, 2003).

Brosur dapat dikatakan sebagai media pendidikan pemakai yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan pemustaka apabila dapat memberikan suatu perubahan dan perkembangan perilaku kepada pemustaka. Perubahan dan perkembangan perilaku menurut Nancy Fjallbrant (1987) diantaranya:

1. Pengetahuan (Kognitif)

Pengetahuan merupakan sebuah informasi yang diperoleh melalui panca indra manusia setelah mengetahui terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan yang diperoleh pemustaka dalam ruang lingkup perpustakaan misalnya ketika pemustaka tidak mengetahui penggunaan dari OPAC setelah mengikuti pendidikan pemakai dan telah memperoleh brosur sebagai media pendidikan pemakai, pemustaka jadi mengetahui bagaimana cara menelusur koleksi dan mengetahui letak rak koleksi yang di inginkan.

2. Sikap (Afektif)

Sikap merupakan suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu. Walaupun objeknya sama, namun tidak semua individu mempunyai sikap yang sama, hal itu dapat dipengaruhi oleh keadaan individu, pengalaman, informasi dan kebutuhan masing- masing individu berbeda. Sikap seseorang terhadap objek akan membentuk perilaku individu terhadap objek. Selain itu, sikap dapat diartikan suatu proses penilaian yang dilakukan oleh seorang individu terhadap suatu objek. Objek yang disikapi individu dapat berupa benda, manusia atau informasi. Proses penilaian seorang terhadap suatu objek dapat berupa penilaian positif dan negatif. Sikap yang ditimbulkan pemustaka setelah mengikuti pendidikan pemakai dan memperoleh pengetahuan mengenai perpustakaan tidak lagi bersikap bahwa perpustakaan bukan hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, namun bersikap bahwa perpustakaan merupakan sarana edukasi dan rekreasi serta untuk memenuhi kebutuhan informasinya.

3. Keterampilan

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (skill) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cerma. istilah terampil juga diartikan

sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran.

Dalam penelitian ini hanya akan membahas mengenai salah satu efek yang ditimbulkan setelah dilaksanakan pendidikan pemakai yaitu pengetahuan. pemustaka mengenai Perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang setelah mendapat materi pendidikan pemakai melalui brosur. Dengan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pendidikan pemakai mengenai perpustakaan, pemustaka dapat memanfaatkan produk, jasa, fasilitas dan layanan serta segala sumber daya perpustakaan secara optimal. Pengetahuan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai gedung dan fasilitas, koleksi dan layanan perpustakaan, keanggotaan, katalog *online*, *Ebook* dan *BI Corner*.

Dari teori brosur dan pengetahuan tersebut kemudian dijabarkan kedalam variabel dan indikator kemudian menjadi pernyataan dalam kuesioner di penelitian ini. Berikut indikator kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 1. Indikator Kuesioner Penelitian

Variabel	Indikator	Nomor
Brosur	Bentuk	1
	Warna	2
	Ilustrasi	3, 4
	Bahasa	5, 6
	Huruf	7, 8
Pengetahuan	Gedung dan Fasilitas	9, 10, 11, 12, 13, 14
	Koleksi dan Layanan Perpustakaan	15, 16,17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
	Keanggotaan	24, 25
	Katalog Online	26
	<i>Ebook</i>	27, 28
	<i>BI Corner</i>	29, 30, 31, 32

Dari penjabaran tersebut didapatkan sebanyak 32 pernyataan yang akan dimasukkan ke dalam kuesioner di penelitian ini. Setelah kuesioner dibuat nantinya akan sebar dan diberikan kepada responden yang telah memenuhi kriteria

Untuk mengukur tingi rendahnya tanggapan responden pada kuesioner penelitian ini dapat dikelompokkan ke dalam skala interval. Rumus skala interval dikemukakan oleh Sudjana (2002) sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas interval}}$$

Keterangan:

p : panjang kelas interval

rentang : data tertinggi – data terendah

$$\text{banyak kelas interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Dari perhitungan di atas, maka interval yang dapat digunakan untuk menentukan panjang interval adalah 0,8. Berikut skala interval untuk menginterpretasikan nilai pertanyaan kuesioner:

Sangat Efektif	= 4,21 – 5,00
Efektif	= 3,41 – 4,20
Kurang Efektif	= 2,61 – 3,40
Tidak Efektif	= 1,81 – 2,60
Sangat Tidak Efektif	= 1,00 – 1,80

(Sugiyono, 2017)

Tahap selanjutnya setelah melakukan pengambilan data adalah analisis data. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sinambela, 2014). Langkah-langkah dalam analisis data yang pertama yaitu membuat tabel distribusi jawaban kuesioner, kemudian memberikan skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan. Kemudian menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh masing-masing responden tersebut, mencari rata-rata jawaban responden dan dicocokkan kedalam interval untuk mengetahui data *mean* yang ditemukan masuk ke karakteristik mana, kemudian dicari persentase dari data tersebut (Sugiyono, 2013).

Pada penelitian ini, pengolahan data dibantu dengan software *Ms. Excel 2010* pada saat tabulasi, kemudian dilanjutkan menggunakan program IBM SPSS 23. Untuk penghitungan data *mean* dengan rumus untuk mencari rata-rata tiap indikator serta keseluruhan data sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah responden (Sugiyono, 2013).

Kemudian dihitung besar *Mean* atau rata-rata dari data tersebut untuk menentukan besarnya nilai untuk masing-masing indikator sehingga dapat diketahui interpretasi dari data tersebut dalam skala interval. Rumus *Mean* (Nilai Rata-Rata) yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum x$ = jumlah nilai

N = jumlah individu (Hadi, 2004)

Untuk menjaga kualitas dalam penelitian ini, dilakukan empat hal yaitu uji instrument, uji normalitas, uji koefisien korelasi, dan uji hipotesis. Uji instrumen merupakan cara untuk mengetahui validitas dan realibilitas instrumen sehingga dapat digunakan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga (Sugiyono, 2013).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment* milik Pearson (Arikunto, 2010), yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{\sum x_1 x_t}{\sqrt{(\sum x_1^2)(\sum x_t^2)}}$$

Keterangan:

r_1 : koefisien hitung butir 1

x_1 : skor butir

x_t : skor total

Selanjutnya, untuk menghitung uji realibilitas penulis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha (a c)*, karena pada penelitian ini rentangan skor berskala 1-5 sehingga dalam mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_n = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_n : reliabilitas instrumen

K : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varian butir

σ_t^2 : varian total (Arikunto, 2010)

Koefisien minimal *Cronbach's Alpha* untuk sebuah alat ukur adalah 0,60. Maka jika instrumen menunjukkan hasil lebih dari 0,60 maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut handal. Valid dan handalnya instrumen penelitian ini akan mempengaruhi valid dan handalnya data yang dihasilkan pula. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS 23*.

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, dari sebaran data tersebut dapat dipastikan apakah berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan para pakar ahli statistik, apabila data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal (Hidayat, 2013). Untuk lebih memastikan, bahwa data yang dimiliki merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak, dapat dilakukan dengan cara uji normalita. Dengan demikian bahwa belum tentu data yang banyaknya kurang dari 30 (< 30) belum tentu tidak berdistribusi normal, oleh sebab itu

diperlukan sebuah pembuktian (Hidayat, 2013). Pembuktian ini dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *software* statistik. Selanjutnya untuk mempermudah uji statistik, dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *software* SPSS 23 yang menggunakan rumus *kolmogrov-smirnov*. Sebuah data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp Sig (2-tailed)* hasil perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari $1/2\alpha$.

Penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi *Pearson Product-Moment* yang digunakan sebagai penentu hubungan linier (langsung) antara variabel X dan variabel Y. Rumus korelasi *Pearson Product-Moment* adalah sebagai berikut:

$$R_{XY} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

Keterangan:

R_{XY} = korelasi *pearson*

X = Variabel independen (X)

Y = variabel dependen (Y)

Berdasarkan rumus tersebut, bahwa hasil dari koefisien korelasi (R) dapat diinterpretasikan yang bertujuan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel X dan Y. Adapun nilai R diinterpretasikan sebagai berikut (Bungin, 2005):

Tabel 2. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi

Nilai Koefisien	Penjelasan
+ 0,70 – ke atas	Hubungan positif yang sangat kuat
+ 0,50 – + 0,69	Hubungan positif yang mantap
+ 0,30 – + 0,49	Hubungan positif yang sedang
+ 0,10 – + 0,29	Hubungan positif yang tak berarti
0,0	Tidak ada hubungan
- 0,01 – - 0,09	Hubungan negatif tak berarti
- 0,10 – - 0,29	Hubungan negatif yang rendah
- 0,30 – - 0,49	Hubungan negatif yang sedang
- 0,50 – - 0,59	Hubungan negatif yang mantap
- 0,70 – ke bawah	Hubungan negatif yang sangat kuat

Berdasarkan tabel 2, apabila R bernilai positif, maka jika variabel X bernilai naik, variabel Y akan signifikan mempengaruhi naik juga. Adapun R bernilai negatif, maka apabila X bernilai naik, variabel Y akan bernilai naik turun. Kemudian tahap selanjutnya tingkat efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai dapat diukur dengan cara total item rata-rata pengukuran dibagi dengan total item pengukuran. Kemudian dilakukan perhitungan persentase dengan cara bobot rata-rata pengukuran dibagi jumlah tingkat kriteria kesuksesan dikali 100%. Selanjutnya hasil dari persentase efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai diinterpretasikan menggunakan tabel tingkat kesuksesan (Purwanto, 2007) sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Tingkat Efektivitas

Tingkatan	Persentase Kesuksesan	Makna
1	10% - 20%	Sangat Tidak Sukses (STS)
2	21% - 40%	Tidak Sukses (TS)
3	41% - 60%	Cukup Sukses (CS)
4	61% - 80%	Sukses (S)
5	81% - 100%	Sangat Sukses (SS)

Hasil persentase menunjukkan bahwa, seberapa besar efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai dapat meningkatkan pengetahuan pemustaka.

Selanjutnya, dalam penelitian ini akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan batas ketelitian sebesar 5% dengan menggunakan software statistik SPSS 23 yang dapat membantu peneliti dalam mengolah data statistik.

1. H_1 ditolak dan H_0 diterima jika nilai signifikan $\alpha > 5\%$
2. H_1 diterima dan H_0 ditolak jika nilai signifikan $\alpha < 5\%$

Langkah ini merupakan tahap lanjutan dalam upaya analisis data yang berkaitan proses implementasi pengujian terhadap hipotesis yang telah dijelaskan pada rumusan tersebut. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh penulis dalam melakukan proses uji hipotesis antara lain sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis (H_0 dan H_1).
- b. Menetapkan tes statistik yang akan digunakan.
- c. Menetapkan signifikansi.
- d. Melakukan perhitungan statistik.
- e. Mengambil kesimpulan.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa bab ini menjelaskan metode dan tahapan yang digunakan dalam melakukan penelitian mulai dari teknik menentukan sampel, uji validitas, reliabilitas, normalitas, korelasi, dan hipotesis penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan mengambil sampel peneliti menggunakan teknik *purpove sampling*. Kemudian jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus Issac dan Michael. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode yang tepat karena dianggap sesuai dengan tahapan-tahapan dan berdasarkan dengan tujuan penelitian ini. Oleh sebab itu peneliti memilih metode kuantitatif sebagai langkah yang tepat dalam melakukan tahapan-tahapan pada penelitian ini karena untuk mengetahui terkait sejauh mana tingkat efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang.

3. Hasil dan Pembahasan

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya pernyataan dalam kuesioner. Suatu butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} dengan jumlah sampel yang digunakan uji validitas sebanyak 30 orang diluar responden dan jumlah pernyataan sebanyak 32 butir. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dan diolah menggunakan *software* SPSS 23. Berikut adalah hasil dari uji validitas yang telah dilakukan:

Tabel 4. Uji Validitas Penelitian

Butir Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
X1	0,601	0,3061	Valid
X2	0,427	0,3061	Valid
X3	0,496	0,3061	Valid
X4	0,694	0,3061	Valid
X5	0,496	0,3061	Valid
X6	0,552	0,3061	Valid
X7	0,532	0,3061	Valid
X8	0,522	0,3061	Valid
Y1	0,740	0,3061	Valid
Y2	0,596	0,3061	Valid
Y3	0,461	0,3061	Valid
Y4	0,730	0,3061	Valid
Y5	0,583	0,3061	Valid
Y6	0,644	0,3061	Valid
Y7	0,464	0,3061	Valid
Y8	0,501	0,3061	Valid
Y9	0,418	0,3061	Valid
Y10	0,550	0,3061	Valid
Y11	0,484	0,3061	Valid
Y12	0,618	0,3061	Valid
Y13	0,656	0,3061	Valid
Y14	0,556	0,3061	Valid
Y15	0,736	0,3061	Valid
Y16	0,620	0,3061	Valid
Y17	0,608	0,3061	Valid
Y18	0,640	0,3061	Valid
Y19	0,630	0,3061	Valid
Y20	0,638	0,3061	Valid
Y21	0,649	0,3061	Valid
Y22	0,697	0,3061	Valid
Y23	0,583	0,3061	Valid
Y24	0,607	0,3061	Valid

Berdasarkan data dari tabel 4, dapat diketahui bahwa uji validitas pada terhadap 30 item pernyataan

dikatakan valid karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} sehingga seluruh pernyataan dari variabel penelitian ini dianggap layak untuk diujikan.

Setelah butir pernyataan pada kuesioner dinyatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian yang berhubungan dengan kehandalan setiap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menguji coba instrumen sekali pada responden kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan suatu teknik tertentu. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*, jika suatu kuesioner memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka kuesioner tersebut dinyatakan reliabel. Berikut hasil uji realibilitas

Tabel 5. Uji Realibilitas Penelitian

Variabel	Cronbach Alpha	Angka Standar Reliabel	Keterangan
Brosur (X)	0,808	0,60	Reliabel
Pengetahuan (Y)	0,926	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel uji reliabilitas pada tabel 5, nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60 yang dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan pada setiap variabel dinyatakan reliabel. Dapat dikatakan reliabel apabila instrumen korelasi (r) menghasilkan lebih dari 0,60 maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel karena hasil menunjukkan bahwa variabel brosur (X) menunjukkan hasil korelasi sebesar 0,808, sedangkan variabel pengetahuan pemustaka (Y) menunjukkan hasil korelasi sebesar 0,926.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang menjelaskan karakteristik responden dengan menggunakan tabel yang menggambarkan kisaran teoritis, frekuensi dan presentase setiap *item* yang diajukan dengan cara melihat *mean* yang didapatkan dari hasil *output* olah data yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics Viewer 22*. *Mean* yang didapat dikategorikan dengan menggunakan skala *likert*.

Namun sebelum mengolah data, perlu diketahui data yang telah didapat berdistribusi normal atau tidak. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui data yang didapat merupakan data yang baik atau tidak, karena data yang baik adalah data yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui distribusi data dalam penelitian ini, maka dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kenormalan distribusi data yang didapat. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, di mana sebuah data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi

yang lebih dari 0,05. Di bawah ini merupakan hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov		Keterangan
	N	Sig.	
Brosur dan Pengetahuan Pemustaka	84	1,84	Berdistribusi Normal

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, dengan jumlah data frekuensi 84, maka nilai signifikansi yang dihasilkan yaitu 1,84 yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Untuk menginterpretasi jawaban dari responden, maka dilakukan penghitungan nilai *mean* dari jawaban responden dan mengkategorikannya. Berikut merupakan hasil interpretasinya:

Tabel 7. Hasil Interpretasi Jawaban Kuesioner

Butir Pernyataan	Nilai <i>mean</i>	Kategori
1	4,20	Efektif
2	4,13	Efektif
3	4,24	Sangat efektif
4	4,19	Efektif
5	4,14	Efektif
6	4,14	Efektif
7	4,15	Efektif
8	4,17	Efektif
9	4,15	Efektif
10	4,27	Sangat efektif
11	4,29	Sangat efektif
12	4,25	Sangat efektif
13	4,25	Sangat efektif
14	4,25	Sangat efektif
15	4,17	Efektif
16	4,14	Efektif
17	4,27	Sangat efektif
18	4,25	Sangat efektif
19	4,10	Efektif
20	4,17	Efektif
21	4,23	Sangat efektif
22	4,27	Sangat efektif
23	4,29	Sangat efektif
24	4,17	Efektif
25	4,25	Sangat efektif
26	4,24	Sangat efektif
27	4,23	Sangat efektif
28	4,30	Sangat efektif

29	4,29	Sangat efektif
30	4,36	Sangat efektif
31	4,30	Sangat efektif
32	4,23	Sangat efektif

Uji Koefisien Korelasi digunakan untuk mengetahui nilai hubungan atau korelasi antara dua variabel yang ada dalam penelitian. Nilai dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan suatu hipotesis dapat diterima atau ditolak dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi *Pearson Product-Moment*. Uji korelasi antara variabel independen dan dependen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 23*. Tabel 9 di bawah ini merupakan hasil dari uji koefisien korelasi dari penelitian ini.

Tabel 8. Hasil Koefisien Korelasi

		Media Brosur(X)	Pengetahuan Pemustaka (Y)
Media Brosur (X)	Pearson Correlation	1	0,757**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	84	84
Pengetahuan Pemustaka (Y)	Pearson Correlation	0,757**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	84	84

Berdasarkan tabel interpretasi (R) pada tabel 8, hasil uji koefisien korelasi dengan SPSS 23, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,000. Hasil korelasi menunjukkan adanya hubungan korelasi positif dengan tingkat hubungan korelasi yaitu positif yang sangat kuat sebesar 0,757. Hal ini dapat diartikan bahwa hubungan antara variabel media brosur terhadap variabel pengetahuan pemustaka adalah hubungan positif yang sangat kuat, sehingga jika nilai variabel media brosur tinggi, maka nilai variabel pengetahuan pemustaka akan tinggi.

Selanjutnya akan diukur tingkat efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang. Untuk menguji seberapa besar efektivitas tersebut, akan digunakan rumus pengukuran tingkat efektivitas oleh Purwanto (2007).

$$\text{Bobot rata-rata pengukuran} = \frac{135,06}{32} = 4,220$$

Persentase efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai

$$= \frac{4,220}{5} \times 100\% = 84,4$$

5

Hasil perhitungan efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan tabel 5.39 interpretasi tingkat efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai sebesar 84,4%, yang artinya tingkat efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai terbilang sangat sukses.

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan melihat hasil koefisien korelasi *Pearson Product-Moment*

1. H_1 ditolak dan H_0 diterima jika nilai signifikan $\alpha > 0,05$, maka dinyatakan tidak efektif.
2. H_1 diterima dan H_0 ditolak jika nilai signifikan $\alpha < 0,05$, maka dinyatakan efektif.

Berdasarkan tabel hasil koefisien korelasi pada tabel 5.37 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel media brosur sebagai media pendidikan pemakai (X) untuk meningkatkan pengetahuan (Y) tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang

4. Simpulan

Hasil penelitian dan analisis data terhadap tanggapan 84 responden yaitu pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 3 Semarang mengenai efektivitas brosur sebagai media pendidikan pemakai, dapat ditarik kesimpulan bahwa brosur sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan secara efektif dapat digunakan sebagai media pendidikan pemakai untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang dengan presentase terbesar 84,4%.

Uji hipotesis dilakukan dengan menganalisis hasil koefisien korelasi *Pearson Product-Momen* antara variabel brosur dengan pengetahuan. Hasil yang didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan tingkat hubungan positif yang sangat kuat sebesar 0,757. Kriteria penolakan H_0 adalah jika signifikansi $\alpha < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak karena dihasilkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu brosur sebagai media pendidikan pemakai efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang.

Daftar Pustaka

- Aisy, Rikhadlotul. (2017). Analisis Fungsi Komik sebagai Media Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Negeri 1 Kudus. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(3), 1-10.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Depok: Prenada Media Group.
- Creswell, John.W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan Mixed*; Cetakan ke-2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bak
- Fjallbrant, Nancy dan Ian Malley. (1987). *User Education in Libraries*. London: Clive Bingley.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Hidayat, A. (2013). *Penjelasan Tentang Uji Normalitas dan Metode Perhitungan*. Retrieved Januari 23, 2019. From <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html>
- Kumar, B. Ravi and M. Phil. (2009). "User Education in Libraries". *International Journal of Library and Information Science*, 1(1), 1. Retrieved August 24, 2018 from http://www.academicjournals.org/article/article1380016674_Kumar%20and%20Phil.pdf
- Purwanto, A. (2007). Rancangan dan Implementasi Model Pemeriksaan Kinerja Badan Pemeriksaan Keuangan Republik Indonesia atas Aplikasi E government di Pemerintah Daerah Studi Kasus kabupaten Sragen. *Theses*. Tersedia dari Electronic Theses & Dissertations. (c.1 0353-H-2008).
- Sherina. (2016). Analisa Permainan Jejak sebagai Media Pendidikan Pemakai. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(4).
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, dan Ilmu Sosial lainnya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharso, P., & Setyowulandari, Y. (2014). Strategi Pemberian Reward untuk Meningkatkan Minat Kunjung Mahasiswa di Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang. *EDULIB: Journal of Library and Information Science*, 4(2), 13-24.

- Sulistyo-basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.