**ANALISIS PERMAINAN MENCARI JEJAK SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN PEMAKAI**

**Sherina[[1]](#footnote-1)), Ary Setyadi**

*Jurusan Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,*

*Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

**Abstrak**

*Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak yang digunakan sebagai salah satu media pendidikan pemakai, terutama dalam penelusuran informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh sosialisasi dan permainan mencari jejak sebagai media pendidikan pemakai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini 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, selain itu juga meringankan tugas pustakawan.*

***Kata Kunci :*** *Pendidikan Pemakai, Instruksi Perpustakaan, Penelusuran Informasi, Perilaku Penelusuran Informasi*

**Abstract**

*This study discusses the influence of socialization and games looking for traces of which are used as a medium of user education, especially in search of information. The purpose of this study was to determine the extent of the influence of socialization and games looking for traces of user education as a medium. The method used in this research is descriptive qualitative research method with action research approach. Data collection techniques are observation, interviews, and documents. Results from the study showed that after receiving the socialization materials and carry out the game looking for the trail, the students be able to perform information searches independently, do not rely on librarians. Change the student's behavior makes the information search process undertaken by students more quickly and efficiently, while also ease the task of librarians.*

***Keywords****: User Education, Instruction Library, Information Retrieval, Information Retrieval Behavior*

1. **Pendahuluan**

Kebutuhan informasi membuat seseorang berupaya untuk memenuhi kebutuhan informasinya tersebut, seperti halnya yang dilakukan oleh siswa-siswi di SMP Negeri 2 Ngadirejo. Siswa-siswi memanfaatkan perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka, namun dalam memenuhi kebutuhan informasi tersebut, siswa-siswi mengalami kesulitan dalam melakukan penelusuran informasi serta membuat pustakawan harus membantu siswa dalam memperoleh buku yang mereka butuhkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pendidikan pemakai.

Menurut F. Rahayuningsih dalam bukunya yang berjudul “ Pengelolaan Perpustakaan”, pendidikan pemakai merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendidik pemustaka atau pengguna agar mengetahui informasi mengenai sumber-sumber informasi yang ada di perpustakaan, tidak hanya berupa koleksi buku, tetapi juga meliputi fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan. (F. Rahayuningsih, 2007 : 92). Adapun tujuan dari pelaksanaan pendidikan pemakai dalam F. Rahayuningsih (2007 : 125) ini yaitu :

1. Mendidik pemustaka agar memanfaatkan segala sumber informasi dan fasilitas di perpustakaan secara bijak dan bertanggung jawab.
2. Memberi tahu kepada pemustaka mengenai sumber informasi di perpustakaan dalam bentuk tercetak maupun non cetak.
3. Memperkenalkan kepada pemustaka jenis – jenis koleksi dengan ciri – ciri khususnya
4. Memungkinkan pemustaka menggunakan perpustakaan dan informasi secara efektif dan efisien.
5. Memungkinkan pemustaka untuk memakai sumber – sumber literatur agar menemukan infomasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi
6. Memberikan pelatihan dan petunjuk dalam menggunakan perpustakaan dan sumber – sumber informasi.
7. Mengembangkan minat baca pemustaka

Menurut Rice ( 1981 : 5-7), terdapat tiga model dalam penerapan pendidikan pemakai, yaitu :

1. Orientasi Perpustakaan

Orientasi perpustakaan merupakan kegiatan pengenalan perpustakaan secara umum kepada pengguna perpustakaan, mulai dari struktur organisasi perpustakaan, koleksi apa saja yang tersedia di perpustakaan, jam layanan, jenis layanan yang ada, cara menjadi anggota perpustakaan dan cara peminjaman ataupun pengembalian koleksi.

1. Instruksi Perpustakaan

Instruksi perpustakaan ini merupakan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan sumber-sumber informasi sebagai alat temu balik informasi, misalnya penjelasan mengenai nomor panggil buku, cara menggunakan katalog (baik katalog manual ataupun katalog *online*), dan penggunaan sumber informasi lainnya yang tersedia di perpustakaan.

1. Instruksi Bibliografi

Instruksi bibliografi ini biasanya diberikan kepada siswa ataupun guru yang ingin melakukan riset atau membuat karya tulis. Kegiatan ini lebih mengarah kepada pemberian saran atau rekomendasi mengenai buku apa yang cocok dan dimana buku tersebut dapat diperoleh.

Menurut Downard (1992) terdapat beberapa cara dalam menerapkan pendidikan pemakai, yaitu :

1. Wisata Perpustakaan

Wisata perpustakaan ini berfungsi untuk memperkenalkan perpustakaan secara umum dengan cara mengajak pengunjung untuk mengelilingi perpustakaan sambil diperkenalkan apa saja yang ada di perpustakaan, mulai dari layanan yang tersedia, hingga waktu pelayanan di perpustakaan.

1. Audiovisual

Penyampaian materi mengenai perpustakaan dengan tujuan memperkenalkan perpustakaan yang dilakukan dengan menggunakan media audiovisual, misalnya dengan memutarkan film pendek tentang perpustakaan tersebut.

1. Penyampaian presentasi melalui *slide*

Presentasi melalui *slide* ini sama dengan penyampaian sosialisasi yang dilaksanakan dalam suatu ruangan.

1. Pendampingan literasi (konsultasi bibliografi)

Pendampingan literasi ini ditujukan kepada pengunjung untuk membantu pengunjung dalam menemukan koleksi yang sesuai dengan yang mereka butuhkan, khususnya bagi seseorang yang akan melakukan penelitian, maka akan dibantu untuk menemukan buku yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh orang tersebut.

Pendidikan pemakai terapkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna, salah satunya adalah kegiatan penelusuran informasi. Menurut Lynda (2010), *“Information retrieval (IR) is a field that deals with storage and access to relevant information according to the user needs.”*. Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat di artikan bahwa penelusuran informasi ( temu balik informasi) adalah suatu proses mencari kembali suatu informasi atau dokumen untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa penelusuran informasi berupaya untuk mengakses sumber informasi yang berasal dari tulisan atau karya orang lain, karena pada dasarnya, informasi muncul karena adanya pemikiran manusia berupa data, yang kemudian diolah menggunakan ilmu pengetahuan, kajian, dan lain sebagainya, sehingga ketika kita membutuhkan suatu informasi mengenai suatu topik, kita dapat melakukan pencarian kembali informasi yang pernah ditulis dan dipublikasikan orang lain, yang sesuai dengan topik yang kita butuhkan.

Penelusuran informasi menjadi suatu sistem yang dinamakan sistem temu balik informasi. Sistem temu balik informasi memiliki beberapa komponen.

Menurut Hasugian ( 2007), ada lima komponen dalam sistem temu balik informasi, yaitu :

1. Pengguna

Yang dimaksud dengan pengguna adalah orang-orang yang menggunakan atau memanfaatkan sistem temu balik informasi dalam kegiatan pencarian informasi berdasarkan kebutuhan informasi orang-orang tersebut.

1. *Query* (Kata Kunci)

*Query* merupakan format bahasa, atau lebih sering kita sebut sebagai kata kunci yang digunakan dalam temu balik informasi.

1. Dokumen

Dalam hal ini, yang dimaksud dokumen adalah bahan pustaka, baik artikel, majalah, buku, laporan penelitian, dll yang digunakan dalam sistem temu balik informasi.

1. Indeks Dokumen

Indeks dokumen merupakan kata atau daftar istilah yang mewakili suatu dokumen, yang memberi sedikit gambaran mengenai subjek, kepengarangan, atau representasi lainnya dari suatu dokumen.

1. Pencocokan

Pencocokan yang dilakukan disini yaitu mencocokan antara query (kata kunci) dengan indeks dokumen.

Seperti yang dijelaskan oleh Hasugian (2007), bahwa salah satu komponen dalam sistem temu baik informasi adalah pengguna. Pengguna diartikan sebagai orang yang memanfaat sistem temu balik informasi untuk melakukan kegiatan penelusuran informasi. Hal ini menunjukkan adanya perilaku dari pengguna untuk memperoleh informasi. Perilaku penelusuran informasi pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Menurut Laloo (2002), terdapat lima faktor yang mempengaruhi perilaku penelusuran informasi seseorang, yaitu :

1. *Whether the source is within reach*

Maksudnya adalah apakah sumber berada dalam jangkauan. Perilaku penelusuran informasi diperngaruhi oleh kemudahan seseorang untuk memperoleh sumber informasi, baik dengan menggunakan alat bantu maupun tanpa alat bantu.

1. *Whether money will be involved-if so, how much money*

Artinya bahwa apakah uang terlibat dalam penelusuran informasi, jika demikian, berapa banyak jumlahnya. Hal ini memiliki makna bahwa dalam penelusuran informasi, dipengaruhi oleh biaya untuk memperoleh informasi tersebut.

1. *Whether time will be involved-if so, how much time*

Maksudnya, waktu menjadi pengaruh besar dalam penelusuran informasi. Pengguna harus mengetahui berapa lama dia memerlukan waktu untuk memperoleh informasi.

1. *Whether the source will have the answer to the problem*

Kalimat di atas dapat diartinya bahwa sumber informasi yang ada, apakah telah mampu membantu untuk megatasi permasalahan yang dihadapi pencari informasi.

1. *Whether they will understand what the provide as answer*

Kalimat diatas memiliki pengertian bahwa perilaku penelusuran informasi dipengaruhi oleh kemudahan pengguna dalam memahami jawaban yang disediakan oleh sumber informasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelusuran informasi, pengguna merupakan komponen utama dari penelusuran informasi. Perilaku penelusuran informasi pengguna dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah pengetahuan pengguna mengenai sumber informasi, biaya, kemudahan akses dan lain sebagainya. Hal ini berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk melakukan penelusuran informasi, yaitu kemampuan pengguna dalam mencari sumber informasi, mengakses informasi dan memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhannya menggunakan alat bantu penelusuran informasi.

Penelitian ini menggunakan sosialisasi dan permainan mencari jejak. Permainan mencari jejak merupakan salah satu permainan yang dilakukan pada pramuka tingkat penggalang. Menurut KWARNAS Gerakan Pramuka (2011:3), pramuka penggalang adalah peserta didik dalam kegiatan pramuka yang berusia 11-15 tahun. Pramuka penggalang tersebut memiliki karakter sebagai berikut :

1. Berpikir kritis
2. Tingkat emosional tinggi
3. Bersifat menonjol
4. Pengaruh kelompok sebaya sangat kuat
5. Memerlukan dukungan emosional orang tua
6. Memerlukan kehangatan dan keserasian dalam keluarga
7. Menyenangi perilaku yang penuh kejutan, tantangan dan mengganggu orang lain
8. Menyukai permainan kelompok atau tim.

Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu permainan yang diberikan pada pramuka penggalang adalah permainan mencari jejak. Permainan mencari jejak adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan tanda-tanda jejak, membuat peta, mencatat berbagai situasi dalam pos yang mengutamakan keterampilan kepramukaan dan permainan ini bersifat tim atau berkelompok. Permainan ini menjadi inspirasi bagi penulis untuk menerapkan pendidikan pemakai, khususnya dalam kegiatan penelusuran informasi. Melalui permainan mencari jejak ini, penulis akan melatih keterampilan siswa dalam melakukan penelusuran informasi.

Permainan mencari jejak merupakan salah satu permainan yang dilakukan pada pramuka tingkat penggalang. Menurut KWARNAS Gerakan Pramuka (2011:3), pramuka penggalang adalah peserta didik dalam kegiatan pramuka yang berusia 11-15 tahun.

Pramuka penggalang tersebut memiliki karakter sebagai berikut :

1. Berpikir kritis
2. Tingkat emosional tinggi

3. Bersifat menonjol

4. Pengaruh kelompok sebaya sangat kuat

5. Memerlukan dukungan emosional orang tua

6. Memerlukan kehangatan dan keserasian dalam keluarga

7. Menyenangi perilaku yang penuh kejutan, tantangan dan mengganggu orang lain

8. Menyukai permainan kelompok atau tim.

Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu permainan yang diberikan pada pramuka penggalang adalah permainan mencari jejak. Permainan mencari jejak adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan tanda-tanda jejak, membuat peta, mencatat berbagai situasi dalam pos yang mengutamakan keterampilan kepramukaan dan permainan ini bersifat tim atau berkelompok. Permainan ini menjadi inspirasi bagi penulis untuk menerapkan pendidikan pemakai, khususnya dalam kegiatan penelusuran informasi. Melalui permainan mencari jejak ini, penulis akan melatih keterampilan siswa dalam melakukan penelusuran informasi.

Secara psikologi, perkembangan seseorang dimulai pada masa anak-anak. Proses dalam perkembangan ini terjadi pada dalam diri seseorang atas dasar hal yang diterima dan dialami oleh seseorang tersebut sejak dia berada pada masa anak-anak, yang akan sangat berpengaruh terhadap perkembangannya di masa dewasa.

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai perkembangan anak, berikut adalah prinsip-prinsip perkembangan anak ( Gunarso, 2008 :4), yaitu :

1. Perkembangan tidak terbatas pada ukuran tubuh (menjadi besar) tetapi mencakup rangkaian perubahan yang bersifat progresif, teratur, koheren dan berkesinambungan, sehingga antar tahap satu dan lainnya saling berkaitan.

2. Perkembangan dimulai dari respon-respon yang bersifat umum menuju ke yang khusus.

3. Aspek-aspek perkembangan berkaitan satu sama lain, baik aspek fisik-motorik, mental, emosi dan sosial.

4. Setiap orang akan mengalami tahapan perkembangan yang berlangsung secara berantai, artinya bahwa tahapan perkembangan ini dimulai dari tahap pertama, berlanjut ke tahap kedua dan berlanjut lagi ke tahap seterusnya.

5. Setiap fase perkembangan, memiliki ciri dan sifat yang khas, sehingga ada tingkah laku yang dianggap sebagai tingkah laku yang kurang sesuai.

6. Karena pola perkembangan mengikuti pola yang pasti, maka perkembangan seseorang dapat diperkirakan.

7. Perkembangan terjadi karena faktor kematangan belajar, faktor-faktor dalam (bawaan) dan faktor luar ( lingkungan, pengalaman, pengasuhan)

8. Setiap individu memiliki ciri khas masing-masing, yang mempengaruhi perkembangan individu tersebut.

Pada masa sekolah, anak-anak akan membandingkan dirinya dengan teman-temannya, sehingga mudah sekali merasa takut dan gagal. Oleh karena itu, perlu dilakukan beberapa upaya untuk mengurangi ketakutan dan kegagalan anak, dengan cara memberikan keterampilan. Berikut adalah keterampilan yang harus dimiliki anak pada masa sekolah, yaitu :

1. Keterampilan menolong diri (*self-help skills*), misalnya dengan membiarkan mandi sendiri, berdandan, makan, dsb.

2. Keterampilan bantuan sosial (*social-help skills*), yaitu anak mampu membantu tugas-tugas rumah, misalnya menyapu,mencuci alat makan yang ia gunakan. Selain itu, anak diberkali dengan keterampilan untuk membantu sesamanya, misalnya meminjami teman yang tidak membawa pensil, menabung, menolong teman yang terjatuh,dsb.

3. Keterampilan sekolah (*school skills*), meliputi penguasaan dalam hal akademik dan non-akademik. Misalnya menulis, mengarang, menyanyi, melukis,dsb.

4. Keterampilan bermain (*play skills*), meliputi keterampilan dalam melakukan permainan, seperti sepak bola, bulu tangkis, catur, bersepeda, dsb.

Keterampilan di atas merupakan keterampilan kognitif yang dapat diberikan melalui proses pembelajaran, maupun pengalaman, seperti halnya dalam proses penelusuran informasi.

Anak harus diajarkan keterampilan untuk memperoleh informasi secara mandiri. Hal ini dapat dilakukan dengan mengajarkan anak untuk dapat melakukan penelusuran informasi di perpustakaan melalui sebuah permainan atau *games*. Anak diperkenalkan tentang koleksi apa saja yang ada di perpustakaan serta alat bantu penelusuran informasi yang dapat digunakan untuk melakukan penelusuran informasi sehingga ketika ia membutuhkan informasi, ia dapat melakukan penelusuran informasi diperpustakaan. Keterampilan dalam penelusuran informasi ini sekaligus mengasah keterampilan kognitif anak.

Relevansi permainan “mencari jejak” terhadap peningkatan kemampuan penelusuran informasi yaitu permainan memberikan rangsangan atau dapat dikatakan sebagai stimulus bagi siswa untuk melakukan sesuatu. Siswa akan lebih tertarik untuk melakukan penelusuran informasi jika dilakukan dengan permainan, dibandingkan melakukan penelusuran secara langsung. Atas dasar ketertarikan inilah, maka akan menumbuhkan semangat untuk melakukan penelusuran informasi, sehingga akan berdampak pula bagi peningkatan kemampuan siswa dalam penelusuran informasi, karena terdapat trik-trik yang harus dilakukan siswa untuk menemukan informasi tersebut.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Salapuddin, yang berjudul “ Pendidikan Pemakai dan Manfaatnya bagi Mahasiswa Dalam Menggunakan Perpustakaan di Institut Pertanian Bogor”. Penelitian ini untuk melihat sejauh mana pendidikan pemakai yang diberikan kepada mahasiswa di Institut Pertanian Bogor dan manfaatnya bagi mahasiswa itu sendiri. Kemudian Laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan oleh Pramula Wilda Ulinnuha dari program studi D3 penerapan aplikasi Perpustakaan dan Informasi Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul “ Pelaksanaan Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Piri 1 Yogyakarta”, yang menganalisis pelaksanaan pendidikan pemakai di SMK Piri 1 Yogyakarta, yang dilakukan dengan orientasi perpustakan dan *tour* perpustakaan dan penelitian yang dilakukan oleh Shoimatun, Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2011 yang berjudul “ Kebutuhan dan Pencarian Informasi Mahasiswa Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan Undip dalam Penulisan Laporan Skripsi melalui Aplikasi Android *Ebscohost*”. Penelitian ini membahas mengenai *Ebscohost* dengan terlebih dahulu melakukan sosialisasi mengenai aplikasi tersebut. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pelaksanaan pendidikan pemakai melalui sosialisasi dan permainan mencari jejak. Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang sesuai dengan kriteria penulis, serta pustakawan sebagai informan tambahan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan desain penelitian *action research.*

1. **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian action research dengan jenis penelitian kualitatif. Model penelitian *action research* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Stringer yang meliputi tiga langkah, yaitu :

1. *Look* ( Melihat)

Yang dimaksud dengan melihat adalah mengumpulkan informasi (mengumpulkan data) dan menggambarkan situasi (mendefinisikan dan mendeskripsikan) sesuatu yang terjadi (Yaumi, 2014:43). Penelitian ini berupaya untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang penelusuran informasi, kemudian mendefinisikan dan menggambarkan bagaimana perilaku penelusuran informasi yang dilakukan oleh siswa.

1. *Think* (Berpikir)

Berpikir yaitu dengan melakukan analisis data yang diperoleh. Yaumi, 2014:43). Data yang terkumpul, maka selanjutnya akan dianalisi untuk mencari solusi.

1. *Act* (Bertindak)

Bertindak artinya melakukan kegiatan atau tindakan yang sesuai dengan masalah yang dihadapi serta melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. (Yaumi, 2014:43). Berdasarkan definisi tersebut, maka penulis juga mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang perilaku melakukan tindakan untuk mengatasi ketergantungan siswa terhadap pustakawan, serta melakukan evaluasi terhadap serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, selanjutnya akan dijelaskan mengenai jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Informan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Informan dalam penelitian ini terdiri dari sepuluh siswa dan dua orang pustakawan sebagai informan tambahan. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi non-partisipan, wawancara terstruktur dan dokumentasi.

Metode analisis data yang digunakan, yaitu metode analisis data deskriptif, dengan teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

**3. Hasil dan Pembahasan**

Penulis memaparkan hasil dan pembahasan mengenai pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak sebagai media pendidikan pemakai pada sub dibawah ini

**3.1Kemampuan Siswa dalam Penelusuran Informasi Sebelum Pelaksanaan Sosialisasi dan Permainan Mencari Jejak**

Siswa belum mampu melakukan penelusuran informasi secara mandiri karena siswa terbiasa memperoleh buku yang siswa butuhkan melalui pustakawan. Salah satu penyebab hal ini terjadi adalah karena pelayanan yang diberikan yang berlaku adalah *open access* atau akses terbuka. Pada sistem siswa diperbolehkan untuk mencari buku sendiri, namun pada kenyataannya, cenderung lebih sering pustakawan mengambilkan buku yang siswa butuhkan. Ketika siswa membutuhkan buku, maka pustakawan berusaha untuk mencari buku yang dibutuhkan siswa tersebut. Selain itu, terkadang pustakawan hanya menyebutkan tempat buku itu berada dengan alasan untuk mempercepat pencarian buku.

Kebiasaan pustakawan untuk mencari koleksi yang dibutuhkan siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti :

1. Penghematan waktu pencarian

Menurut Laloo (2002), salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku penelusuran informasi yaitu kecepatan dalam pencarian koleksi, seperti kebiasaan yang dilakukan oleh pustakawan untuk memberikan bantuan dalam penelusuran informasi dengan menyediakan buku yang diperlukan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk menghemat waktu pencarian buku.

1. Minimnya alat bantu penelusuran informasi, seperti *OPAC* maupun katalog.

Kecenderungan penelusuran informasi yang dilakukan adalah secara manual dengan menggunakan kartu katalog, hanya saja, kartu katalog yang tersedia jumlahnya sangat terbatas karena banyak yang hilang dan masih banyak kekeliruan dalam penulisan katalog manual sehingga pustakawan saat ini sedang beruapa untuk melakukan perbaikan dan memperbanyak jumlah katalog sesuai dengan jumlah buku. *OPAC* di perpustakaan telah tersedia, namun karena keterbatan jumlah computer, maka *OPAC* belum dilayankan. Seperti yang diungkapkan oleh Pak Heri berikut ini.

“Ada *OPAC* baru satu. Untuk katalog manual ada, tetapi terbatas dan banyak yang sudah hilang dan kami sedang memperbaiki katalog manual dan memperbanyak jumlah katalog sesuai dengan jumlah buku”. (Wawancara dengan Pak Heri, 26 Maret 2016)

1. Belum dilaksanakan Pendidikan Pemakai bagi Siswa

Pendidikan pemakai belum dilaksanakan oleh pustakawan kepada siswa, seperti yang diungkapkan oleh Pak Heri selaku Pustakawan di SMP Negeri 2 Ngadirejo berikut ini.

“ Belum, karena belum sempat dan memang saat ini fokus saya lebih kepada pengolahan buku, sehingga untuk memberikan pendidikan pemakai pada siswa belum dilaksanakan” (Wawancara dengan Pak Heri, 26 Maret 2016)

Pendidikan pemakai yang belum dilaksanakan berdampak pada minimnya pengetahuan siswa mengenai cara melakukan penelusuran koleksi. Siswa juga belum mampu menyebutkan maksud atau tujuan dari adanya nomor klasifikasi, fungsi label buku, cara menggunakan katalog manual maupun *OPAC*.

**3.2 Pelaksanaan Sosialisasi**

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 April 2016. Sosialisasi ini melibatkan kelas VIII sebagai peserta sosialisasi dan pustakawan sebagai pengawas pelaksanaan sosialisasi. Hal ini dilakukan agar pustakawan mengetahui pula apa yang disampaikan penulis sehingga tidak ada kesenjangan informasi antara penulis, siswa dan pustakawan.

Pelaksanaan sosialisasi berlangsung selama kurang lebih 15 menit dengan memanfaatkan jam baca wajib. Penulis menampilkan materi dalam bentuk slide presentasi yang disertai gambar-gambar penunjang agar siswa mudah memahami materi yang penulis sampaikan. Dalam pelaksanaan sosialisasi ini, penulis menuntut adanya keaktifan siswa dalam menerima materi dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan sehingga siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga dapat bertanya dan memberikan argumennya terhadap materi yang disampaikan penulis.

**3.3 Pelaksanaan Permainan Mencari Jejak**

Setelah dilakukan sosialisasi, siswa diberi tugas untuk menjawab pertanyaan yang diajukan penulis, serta mencari buku sesuai petunjuk melalui permainan mencari jejak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan dalam sosialisasi.

Permainan mencari jejak berlangsung selama 25 menit ini dimulai dengan menawarkan kepada siswa yang ingin melakukan permainan ini. Siswa diperintahkan untuk mencari petunjuk yang ada di sekitar. Petunjuk berupa kertas, yang berisi judul buku, nama pengarang, nomor klasifikasi beserta katalog manual. Selain itu terdapat petunjuk yang berisi soal-soal mengenai materi yang disampaikan, yang harus siswa jawab sesuai pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

**3.4Setelah Pelaksanaan Sosialisasi dan Permainan Mencari Jejak**

Keberhasilan dari suatu materi, tergantung dari pemahaman dan daya tangkap peserta serta adanya perubahan perilaku peserta setelah memperoleh pengetahuan baru. Oleh karena itu, penulis perlu mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan oleh penulis serta penulis perlu mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan yang telah mereka laksanakan.

**3.4.1 Pemahaman terhadap Materi Sosialisasi**

Pemahaman terhadap materi sosialisasi sangatlah penting karena materi sosialisasi ini merupakan bagian dari pendidikan pemakai, sehingga siswa perlu memahami dengan baik materi dari sosialisasi. Menurut Dwi dalam wawancara pada tanggal 16 April 2016, dia mengatakan bahwa inti materi sosialisasi yaitu tentang perpustakaan,mulai dari pengertian sampai cara mencari buku. Lain halnya dengan Dwi, saat di wawancarai pada tanggal 18 April 2016, Astri mengatakan bahwa pada awalnya dia belum memahami mengenai materi subjek buku, namun setelah melakukan permainan, dia mulai paham dengan apa yang dimaksud dengan subjek buku. Berdasarkan jawaban-jawaban di tersebut penulis menyimpulkan bahwa siswa mampu memahami materi yang disampaikan dalam sosialisasi.

**3.4.2 Pemahaman terhadap Permainan Mencari Jejak**

Pemahaman terhadap permainan menjadi tolok ukur dari keberhasilan sosialisasi. Oleh karena itu, penulis berupaya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap permainan yang mereka lakukan. Pemahaman ini bisa diperoleh dari kemampuan siswa dalam menjelaskan kesimpulan yang mereka peroleh dari permainan yang telah mereka lakukan.

**3.4.3 Pengetahuan Siswa Mengenai Keterkaitan Materi Sosialisasi Dengan Permainan**

Selain hal-hal di atas, hal yang menjadi bahan evaluasi pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak adalah pengetahuan siswa terhadap kaitan materi sosialisasi dengan permainan yang telah dilakukan. Berikut ini pendapat siswa mengenai kaitan materi dengan permainan.

“Materi dan permainan itu seperti materi dan soal yang ada di buku paket. Jadi setelah materi , biasanya ada soal. Nah kalau soal untuk sosialisasinya itu dalam bentuk permainan.”( Wawancara dengan Agung, 16 April 2016)

Seperti yang telah diungkapkan Agung di atas, bahwa yang Agung ketahui dari keterkaitan antara materi sosialisasi dan permainan adalah sosialisasi berisi materi, sementara permainan berisi soal-soal berdasarkan materi. Berbeda dengan Agung, Deni mengungkapkan bahwa permainan yang dilakukan merupakan bentuk praktik langsung terhadap materi yang telah di dengarkan.

**3.5Evaluasi Pelaksanaan Sosialisasi dan Permainan Mencari Jejak**

Setalah pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak, maka dilaksanakan pula evaluasi terhadap pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak. Evaluasi ini dilakukan penulis untuk mengukur apakah ada perubahan pengetahuan maupun sikap dari siswa setelah memperoleh materi dan melakukan permainan. Evaluasi ini dilakukan dalam bentuk memberikan pertanyaan siswa mengenai materi dan permainan yang telah dilaksanakan. Berikut ini merupakan pertanyaan dan jawaban siswa mengenai materi dan permainan sebagai bahan evaluasi.

**3.5.1 Evaluasi Pelaksanaan Sosialisasi**

Pada dasarnya siswa mampu menangkap materi yang disampaikan dalam sosialisasi. Seperti yang dijelaskan oleh beberapa siswa berikut saat diwawancarai.

”Tadi ada penjelasan mengenai apa itu perpustakaan, fungsi perpustakaan,maksud dari label buku, nomor klasifikasi dan lainnya.”(Wawancara dengan Agung, 16 April 2016)

Agung mengungkapkan bahwa yang dia tangkap dari materi sosialisasi adalah pengertian dari perpustakaan, dungsi perpustakaan, label buku, nomor klasifikasi dan masih banyak lainnya. Sama halnya dengan Agung, Ulfa juga mengungkapkan bahwa materi sosialisasi yaitu mengenai perpustakaan, tidak hanya fungsi perpustakaan tetapi juga cara mencari buku. Berikut ungkapan Ulfa mengenai materi sosialisasi.

” Materinya tentang perpustakaan. Jadi perpustakaan tidak hanya sebagai tempat belajar, tapi juga sebagai tempat rekreasi. Ditampilkan juga cara mencari buku.” (Wawancara dengan Ulfa, 19 April 2016)

Dari ungkapan informan diatas penulis menyimpulkan bahwa siswa mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan dalam sosialisasi.

**3.5.2 Evaluasi Pelaksanaan Permainan Mencari Jejak**

Evaluasi pelaksanaan permainan mencari jejak ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan permainan mencari jejak ini sebagai sarana pendidikan pemakai untuk siswa.

**3.5.3Evaluasi Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Penelusuran Informasi Setelah Pelaksanaan Sosialisasi dan Permainan Mencari Jejak**

Penulis melakukan evaluasi untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan penelusuran informasi setelah dilaksanakannya sosialisasi dan permainan mencari jejak dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengetahuan baru yang dimiliki oleh siswa serta terjadi perubahan pemikiran dan perilaku siswa dalam melakukan penelusuran informasi di perpustakaan, khususnya dalam penelusuran buku di rak yang ada di perpustakaan.

**3.6 Kendala**

Pelaksanaan sosialisasi dan permainan mencari jejak tidak lepas dari beberapa kendala yang dialami oleh penulis, baik sebelum maupun setelah pelaksanaan. Berikut uraian mengenai kendala yang dihadapi penulis.

**3.6.1 Kendala Pelaksanaan Sosialisasi**

Pada saat penyampaian materi, tidak lepas dari berbagai masalah yang muncul, seperti adanya beberapa siswa yang mencuri perhatian siswa-siswa lain dengan melontarkan kata-kata unik, sehingga mengalihkan perhatian siswa-siswa lain dari materi sosialisasi. Kemudian, kendala yang dihadapi penulis adalah keterbatasan waktu untuk memberikan materi sosialisasi, sehingga penulis harus mampu memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar materi yang ada dapat tersampaikan secara keseluruhan dan dapat dimengerti oleh peserta sosialisasi.

**3.6.2 Kendala Pelaksanaan Permainan Mencari Jejak**

Dalam pelaksanaan permainan mencari jejak, terdapat berbagai kendala, baik yang dihadapi siswa maupun yang dihadapi penulis. Berikut ini adalah kendala yang dihadapi siswa saat melakukan permainan mencari jejak.

1. Jarak antar rak dan meja baca yang terlalu dekat, sehingga sulit mencari buku, terutama untuk buku yang berada di rak bawah.
2. Kebiasaan siswa memperoleh buku secara cepat dengan diambilkan oleh pustakawan
3. Mencocokan masing-masing petunjuk

Sementara itu berdasarkan hasil analisi penulis, kendala dalam memberikan pendidikan pemakai bagi siswa yaitu :

1. Kebijakan sekolah bahwa dalam MOS yang diutamakan adalah pendidikan karakter.
2. Keterbatasan jumlah pustakawan
3. Latar belakang pendidikan perpustakaan yang hanya dimiliki oleh seorang pustakawan, sementara itu latar belakang pendidikan pustakawan lainnya yang tidak berlatar belakang pendidikan perpustakaan
4. Fasilitas penujang yang belum memadai
5. **Simpulan**

Penerapan pendidikan pemakai, khususnya instruksi perpustakaan melalui sosialisasi dan permainan mencari jejak berdampak pada perubahan perilaku siswa dalam melakukan penelusuran informasi. Siswa tidak lagi bergantung kepada pustakawan dalam penelusuran informasi dan siswa mulai terbiasa untuk melakukan penelusuran informasi secara mandiri.

Pelaksanaan sosialisasi yang dilanjutkan dengan permainan mencari jejak membuat siswa tertarik untuk menerima pendidikan pemakai yang dilakukan oleh penulis serta siswa lebih mudah untuk memahami materi sosialisasi karena setelah mendengarkan materi dari penulis, siswa dapat praktik langsung untuk melakukan penelusuran informasi melalui permainan mencari jejak.

**Daftar Pustaka**

Adeoti-Adekeye, W B. 1997. “ *The Need for User Education in Secondary School Libraries”*. United Kingdom : *Emerald Group Publishing*, Limited 586-592 Sumber <<http://search.proquest.com/docview/218345942?accountid=49069>>. Diunduh [16 Mei 2016]

Ati, Sri; Nurdin H. Kristanto, Amin Taufiq. 2012. *Materi Pokok Dasar-Dasar Informasi*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka

Chowdhury, G.G. 1999. *Introduction To Modern Information Retrieval*. London: Library Association Publishing.

Downard, K. 1992. *“User Education in Academic Libraries. Library Management”*,13(3), 29. Sumber < <http://search.proquest.com/docview/198855982?accountid=49069>>. Diunduh [16 Mei 2016]

F, Rahayuningsih. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta : Graha Imu.

Gunarsa, Singgih D dan Yulia Singgih D Gunarsa. 2004. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta : Gunung Mulia

\_\_\_\_\_\_\_\_. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia

Hasugian, Jonner. 2006.” Penelusuran Informasi Ilmiah Secara Online: Perlakuan terhadap Seorang Pencari Informasi sebagai Real User “. *Pustaha: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi* ; Vol.II, No.1. p.1-4. Sumber <<http://ced.petra.ac.id/index.php/pus/article/view/17220/17169>>. Diunduh [16 Mei 2016]

\_\_\_\_\_\_\_\_. 2007. “Katalog Perpustakaan Dari Katalog Manual Sampai OPAC”. Medan : UPT Universitas Sumatra Utara. Sumber <<http://ced.petra.ac.id/index.php/pus/article/view/17220/17169> >. Diunduh [16 Mei 2016]

Idoko, Nkechi Anthonia; Brendan E. Asogwa; Richard N. C. Ugwuanyi. 2015. *“Problems of Library User Education in Nigerian Unity Schools*”. Nigeria: Library Philosophy and Practice. Sumber <http://search.proquest.com/docview/1739062685?accountid=49069>. Diunduh [16 Mei 2016]

Ishak. 2006. “ Kebutuhan Informasi Dokter Spesialis (PPDS) FK-UI Dalam Memenuhi Tugas Journal Reading” Pustaha : *Jurnal Pustaka dan Informasi* Vol. 2 No. 2

Koenig, M. E. D. 2003. *“Knowledge management, user education and librarianship. Library Review”,* 52(1), 10-17. Sumber< <http://search.proquest.com/docview/218304237?accountid=49069>>. Diunduh [16 Mei 2016]

Kumar, B. Ravi, M. Philip. 2009. *“User Education in Library”*. *International Journal of Library and Information Science* Vol. 1(1) pp. 001-005 June, 2009.Sumber <<http://www.academicjournals.org/article/article1380016674_Kumar%20and%20Phil.pdf> >. Diunduh [17 Juni 2016]

Laloo, Bibika Tariang. 2002. *Information Needs, Information Seeking Behaviour and Users*. New Delhi : Ess Ess Publication

Madya, Suwarsih. 2011. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan* *(Action Research)*. Bandung : Alfabeta,cv

Miswan. 2003. *Katalogisasi dan Klasifikasi: Sebuah Pengantar*. Semarang : UPT Perpustakaan IAIN Walisongo.

Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group)

Rice, James. 1981. *Teaching Library Use A Guide for Library Instruction*. London: Greenwood Press.

Salapudin. 2009. “ Pendidikan Pemakai dan Manfaatnya Bagi Mahasiswa Dalam Menggunakan Perpustakaan di Institut Pertanian Bogor”. Skripsi, Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Shoimatun. 2016. “Kebutuhan dan Pencarian Informasi Mahasiswa Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2011 Undip dalam Penulisan Laporan Skripsi Melalui Aplikasi Android Ebscohost”. Skripsi, Universitas Diponegoro

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. CV. Alfabeta: Bandung.

Sulistyo-Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta : Gramedia

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2006. *Metode Penelitian.* Jakarta : Wedatama Widya Sastra

Tim SKU Penggalang dan Panduan. 2011*. Panduan Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Pramuka Golongan Penggalang.* Jakarta: KWARTIR Nasional Gerakan Pramuka

Utomo, Bambang Supriyo dan Muh. Syarif Bondo (Ed). 2011. *Standar Perpustakaan Nasional*. Jakarta : Perpustakaan Nasional RI

Ulinnuha, Pramula Wilda. 2013.” Pelaksanaan Pendidikan Pemakai di Perpustakaan SMK Piri 1 Yogyakarta”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopolii. 2014. *Action Research : Teori, Model dan Aplikasi.* Jakarta : Kencana Prenadamedia group

1. ) Penulis Korespondensi

   Email: sherina.basumbul46@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)