

PENGGUNAAN MEDIA PERPUSTAKAAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Sherly Meilany Muskita

Program Studi Bimbingan dan Konseling – FKIP
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

ABSTRACT

This research aims to find the influence of library media usage on students' motivation to study. The population is the students of Guidance and Counseling Department, Catholic University of Widya Mandala Madiun in the academic year 2013/2014. The sample was taken employing incidental sampling technique. For the hypothesis testing, an analysis was conducted using statistical formulas of difference test One Way Anova. The results showed $F_{hit} = 3,537 > 1,714$ or $Sig. = 0.006 > 0.05$, so H_0 is rejected. It means that there is an average difference between library users and non-users of the library in connection with their motivation to study. This indicates that motivation to study of students who use library is not the same as that of students who do not use library. It can be concluded that the users of library media have higher learning motivation than the non-users of library media. In other words, students as users of library get motivated more than those as non-users of library.

Key words: media, library, motivation

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja. Tentunya tidak semua tempat belajar mampu memberikan dampak pembelajaran yang baik, karena itu lingkungan belajar di dalam institusi pendidikan masih menjadi tempat belajar yang dipercaya oleh orang tua mahasiswa. Lingkungan belajar yang memiliki gedung tempat belajar, perpustakaan, laboratorium, studio, taman akan memiliki nilai tambah sebagai tempat belajar yang baik. Kondisi belajar yang demikianlah yang mampu membuat mahasiswa belajar dengan baik dengan fasilitas yang lengkap membuat mahasiswa termotivasi untuk menemukan hal-hal yang menarik untuk dipelajari. Sehingga lingkungan yang mampu menjembatani pesan terhadap penerima pesan dapat dijadikan media dalam belajar. Perpustakaan merupakan bagian dari lingkungan pembelajaran yang mampu menjadi perantara ilmu yang mampu digunakan oleh mahasiswa dalam memaknai dan memahami mengenai ilmu yang dipelajari.

Perpustakaan dapat difungsikan sebagai salah satu pusat informasi dimana dalam perpustakaan dapat menemukan banyak informasi mengenai ilmu yang dicari. Sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan lingkungan belajar perpustakaan menjadi tempat untuk mengoptimalkan belajar. Belajar merupakan kebutuhan

utama untuk seorang mahasiswa dalam meraih ilmu. Dalam memperoleh ilmu mahasiswa diharapkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sehingga belajar ataupun pembelajaran yang diterima mahasiswa akan berarti dalam kehidupannya. Dalam memperoleh pengalaman belajar mahasiswa menempuh pendidikan di sekolah, dimana dalam institusi pendidikan mahasiswa mampu memperoleh ilmu dan bimbingan dari seseorang yang ahli dibidangnya. Sehingga proses belajar mahasiswa terarah dan efisien. Semakin dewasa mahasiswa akan mulai terbiasa dengan belajar yang cocok untuk dirinya. Belajar tidak hanya datang karena diberikan namun belajar untuk mendapatkan ilmu.

Dengan adanya perubahan paradigma belajar dari *teacher center* ke *student center* maka proses belajar mengalami perubahan sehingga diharapkan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mampu membuat mahasiswa termotivasi belajar. Maka dibutuhkan media yang mampu menjembatani proses pemberian materi belajar, media yang mampu membuat mahasiswa lebih memahami mengenai ilmu yang dipelajari. Motivasi belajar mahasiswa merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar mahasiswa akan sangat mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi atau konsep yang diberikan dosen. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dapat berasal dari luar maupun dari dalam diri mahasiswa itu sendiri.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji adalah apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan media perpustakaan dalam meningkatkan motivasi belajar.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk menganalisa perbedaan pengaruh penggunaan media perpustakaan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemanfaatan media perpustakaan. Kontribusi yang diberikan dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran perpustakaan yang dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar
- b. Bagi mahasiswa, dapat memanfaatkan media perpustakaan sebagai sarana memperoleh ilmu secara mandiri dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

B. Tinjauan Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Menurut Hamalik (2008: 106) Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Dimiyati motivasi adalah “kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita”. Ada 3 komponen dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energi aktif yang dikeluarkan oleh seseorang (pribadi) yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang nampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus dipenuhi.

b. Belajar

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia. Menurut Sadiman (2005: 2) Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup.

Sabri (2005: 20) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan, sikap, bahkan meliputi segenap pribadi.

Belajar juga diartikan suatu aktifitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai sikap (Winkel 1996: 53). Jadi belajar adalah proses aktif, proses yang mereaksi terhadap semua situasi yang ada dalam individu yang berakibat pada perubahan dalam diri individu yang berupa pemahaman dan perolehan wawasan.

c. Jenis dan Sifat Motivasi

1) Jenis Motivasi

Motivasi banyak jenisnya Hamalik (2008: 109) ada 3 pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi yakni :

- a) Pendekatan Kebutuhan, kebutuhan manusia sifatnya bertingkat-tingkat. Pemuasaan terhadap tingkat kebutuhan tertentu dapat dilakukan jika tingkat kebutuhan sebelumnya telah mendapat pemuasaan (kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan sosial, kebutuhan berprestise).
- b) pendekatan Fungsional, pendekatan ini berdasarkan konsep-konsep motivasi yakni penggerak adalah yang member tenaga tetapi tidak membimbing, Harapan adalah keyakinan sementara bahwa suatu hasil akan diperoleh setelah dilakuka suatu tindakan tertentu, Insentif adalah objek tujuan yang actual.
- c) Pendekatan deskriptif, masalah motivasi ditinjau dari pengertian-pengertian deskriptif yang menunjuk pada kejadian yang diamati dan hubungan-hubungan matematik.

2) Sifat Motivasi

- a) Motivasi Instrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan mahasiswa sendiri. Motivasi ini sering disebut motivasi murni atau motivasi sebenarnya.
- b) Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2005: 6) berpendapat bahwa Media adalah perantara atau pengantyar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Gagne dalam Soeharto (2003: 98) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa dalam belajar. Brings mengatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi mahasiswa supaya proses belajar terjadi.

Sesuai dengan pengertiannya media adalah suatu cara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Arsyad (2007: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan mahasiswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2007: 21) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif mahasiswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

c. Jenis-Jenis Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak

asing lagi bagi sebagian besar guru. Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sbb :

Tabel 1. Pengelompokan Media

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
I	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
V	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI	Visual gerak	Film bisu
VII	Audio Visual	Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi
VIII	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen
IX	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
X	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).[7]

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) menghadirkan objek sebenarnya dan obyek yang langka
- 2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya
- 3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) memberi kesamaan persepsi
- 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) memberi suasana yang belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik.

Selain fungsi, Livie dan Lentz dalam Arsyad (2007: 16) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- 4) fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: (a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media; (b) merasa sudah

akrab dengan media tersebut, (c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; dan (d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

3. Perpustakaan sebagai Media Pembelajaran

Perpustakaan merupakan salah satu pusat informasi sumber ilmu pengetahuan, penelitian, rekreasi, pelestarian khasanah budaya bangsa serta berbagai layanan jasa lainnya yang telah ada sejak dulu kala. Sebuah perpustakaan pada prinsipnya setidaknya mempunyai kegiatan pokok tiga kegiatan pokok yaitu: (1) Mengumpulkan (*to collect*) semua informasi yang sesuai bidang kegiatan dan misi lembaganya dan masyarakat yang melayaninya, (2) Melestarikan, memelihara dan merawat seluruh koleksi perpustakaan agar tetap dalam keadaan baik, utuh, layak pakai dan tidak lekas rusak baik karena pemakaian maupun usianya (*to preserve*), (3) Menyediakan untuk siap dipergunakan dan diberdayakan (*to make available*) atas seluruh sumber informasi dan koleksi yang dimiliki perpustakaan, bagi para pemakainya.

a. Pengertian Perpustakaan

Kata “perpustakaan berasal dari kata pustaka yang berarti (1) kitab, buku-buku, (2) kitab primbon. Kemudian kata pustaka mendapat awalan “per” dan akhiran “an” menjadi perpustakaan. Perpustakaan mengandung arti (1) perkumpulan buku-buku bacaan, (2) bibliotek dan (3) buku-buku kesussasteraan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

Musfiqun (2011: 134) berpendapat perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan atau gedung itu sendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca.

b. Peranan Perpustakaan

Peranan paling utama Perpustakaan adalah memberi informasi dari berbagai ilmu dan disiplin ilmu. Setiap pengguna perpustakaan dapat mengakses informasi sesuai disiplin ilmu yang digeluti oleh perpustakaan tersebut. Musfiqun (2011: 135) secara umum peran perpustakaan adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kecerdasan bangsa
Membaca adalah jendela ilmu pengetahuan. Dengan semakin banyak membaca , semakin bertambah pula wawasan dan cakrawala seseorang.
- 2) Memajukan ilmu dan Teknologi
Perpustakaan memberikan dorongan untuk membangun manusia yang mengikuti perkembangan pendidikan dan teknologi.
- 3) Melestarikan budaya bangsa
Budaya yang ada di negara kita dan yang harus ditingkatkan adalah budaya membaca.
- 4) Kancah studi : memiliki pengetahuan

- 5) Kancha penelitian
Perpustakaan bisa menjadi sarana penelitian, bahkan menjadi sumber utama dalam proses penelitian linier.
 - 6) Ajang konsultasi disiplin ilmu
Perpustakaan bisa digunakan untuk mencocokkan data dari disiplin ilmu.
- c. Fungsi Perpustakaan

Fungsi Perpustakaan adalah suatu tugas atau jabatan yang harus dilakukan didalam perpustakaan tersebut. Menurut Syukur (2005: 103) fungsi-fungsi perpustakaan adalah sebagai berikut :

- 1) Penyimpanan
Perpustakaan bertugas menyimpan bahan-bahan pustaka/bacaan yang diterimanya.
 - 2) Pendidikan
Perpustakaan berfungsi sebagai pusat bahan pustaka/bacaan untuk keperluan pendidikan yang dilakukan oleh para pemakai perpustakaan.
 - 3) Penelitian
Perpustakaan bertugas menyediakan bahan pustaka/bacaan untuk keperluan penelitian yang dilakukan oleh pemakai perpustakaan.
 - 4) Informasi
Perpustakaan menyediakan informasi bagi pemakainya. Perpustakaan pemberi informasi ini berfungsi untuk menambah wawasan bagi pemakainya, memberikan pengetahuan , memberikan pengalaman tentang segala yang bermanfaat
 - 5) Kultural
Perpustakaan bertugas menyimpan khazanah budaya bangsa serta meningkatkan nilai dan apresiasi budaya dari masyarakat melalui penyediaan bahan bacaan. Perpustakaan adalah sarana pelestarian budaya. Dengan memberikan dan menjaga buku-buku yang mengenai sejarah budaya bangsa atau perkembangan budaya sekarang.
- d. Perpustakaan sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah/jurnal ilmiah, peta, dan surat kabar. Perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh pelajar, mahasiswa dan masyarakat. Pada umumnya untuk memperoleh informasi dalam berbagai bidang keilmuan baik untuk tujuan akademis maupun untuk rekreasi. Bahan-bahan yang tersedia itu dapat dikelompokkan kedalam jenis 1) referensi, 2) *reverse*, 3) pinjaman (Arsyad, 2000: 102).

C. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2008: 1) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya

adalah eksperimen), di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi.

1. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan” (Sugiyono,2003: 55). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81)“Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu”.

Menurut Sumanto (1990: 28) pertimbangan dalam menentukan besar kecilnya sampel adalah : derajat keseragaman populasi, ketelitian hasil penelitian yang dikehendaki dan pertimbangan waktu, tenaga dan biaya.

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil dengan memperhatikan kaidah ukuran sampel. Arikunto (2002: 112) menyebutkan bahwa” Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi selanjutnya jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”. Penelitian kali ini yang menjadi sampel sumber data adalah mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Widya Mandala Madiun yang menjadi anggota perpustakaan sebanyak 112 mahasiswa

c. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan *Incidental sampling*. Teknik *incidental sampling* yaitu “teknik pengambilan sampel yang dilakukan individu-individu atau grup-grup yang kebetulan dijumpai atau dapat dijumpai saja yang diselediki” (Sutrisno, 1986: 80). Artinya subyek sampel bisa siapa saja yang memenuhi karakteristik dalam populasi. Adapun kelebihan dari *incidental sampling* adalah tidak terpancang pada aturan randomisasi, siapapun yang dijumpai bisa diambil sebagai sampel.

2. Metode Pengumpulan Data

Karena data yang dikumpulkan harus benar-benar dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan, maka bagian yang terpenting dalam penelitian ini adalah pengumpulan data. Adapun metode yang dipergunakan adalah

a. Metode Non Tes

Menurut Sukardi (2008), alat ukur nontes pada prinsipnya adalah pemberian jawaban atas dasar relevansi dan bentuk laporan yang berasal dari pendapat pribadi mahasiswa setelah mengerjakan tugas yang diberikan. Alat ukur nontes sangat berguna terutama pada evaluasi hasil pembelajaran yang berkaitan erat dengan kualitas pribadi dan ketrampilan yang hanya tepat dievaluasi melalui penampilan

sebagai efek penguasaan domain keterampilan. Termasuk alat-alat nontes antara lain ialah kuesioner, wawancara, observasi dan sebagainya.

Metode non tes yang digunakan adalah metode angket dan observasi. Metode angket untuk mengukur respon mahasiswa terhadap motivasi belajar sedangkan observasi untuk mengamati aktivitas mahasiswa yang datang ke perpustakaan.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data secara kualitatif dilakukan dengan teknik observasi berkaitan dengan media perpustakaan yang dilanjutkan pada studi dokumentasi data anggota perpustakaan. Teknik ini digunakan dalam studi pendahuluan untuk mengungkap data dan informasi berkaitan dengan pengguna perpustakaan.

4. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Semakin tinggi validitas maka instrumen semakin valid atau sahih, semakin rendah validitas maka instrumen kurang valid (Arikunto, 2002: 10).

Langkah selanjutnya dalam pemilihan item dilakukan dengan uji validitas item menggunakan teknik korelasi item *Excel*.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh akan diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer *Excel* karena lebih praktis dan perhitungannya pun lebih akurat. Seperti yang diungkapkan Hadi (2000: 10) bahwa penggunaan program komputer dalam mengolah data hasil penelitian akan mempermudah peneliti dalam perhitungan dan menghindari kemelencengan angka.

Reliabilitas merupakan ketepatan atau tingkat presisi suatu ukuran atau alat pengukur. Maksud hal ini adalah suatu alat ukur disebut mempunyai reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya jika alat ukur itu mantap atau stabil, dapat diandalkan dan dapat diramalkan. Reliabilitas lebih menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu alat instrument cukup dapat dipercaya untuk dipergunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2010: 173).

5. Teknik Analisis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data mengenai mahasiswa menggunakan perpustakaan dan motivasi belajar. Selanjutnya seluruh data yang diperoleh dianalisa dengan analisis deskriptif -kuantitatif. Analisis hasil penelitian adalah data motivasi belajar belajar dan aktivitas mahasiswa di perpustakaan. Data tersebut akan diuji untuk menentukan kebenaran dari hipotesis. Untuk keperluan pengujian hipotesis, yang pertama akan dilakukan analisis yang menggunakan rumus statistik uji perbedaan *One Way Anova* Sebelumnya terlebih dahulu memerlukan nilai rata-rata dan simpangan baku dari skor-skor tersebut. Karena pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik yang disyaratkan berdistribusi normal serta diketahui keadaan variansnya, maka perlu dilakukan pengujian normalitas data.

D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media perpustakaan dalam memotivasi belajar mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Katolik Widya Mandala Madiun Tahun Ajaran 2013/2014, dapat diketahui bahwa ada perbedaan dari para pengguna perpustakaan dengan bukan pengguna perpustakaan dalam hal motivasi belajar, Hal ini terbukti dari hasil analisis *one way anova*

Tabel 2. Uji Beda One Way Anova

ANOVA

pengguna	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6734.672	23	292.812	3.537	.006
Within Groups	2235.250	27	82.787		
Total	8969.922	50			

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $F_{hit} = 3,537 > 1.714$ atau $Sig. = 0.006 > 0.05$, maka H_0 ditolak artinya ada perbedaan rata-rata pengguna perpustakaan dengan bukan pengguna perpustakaan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang menggunakan perpustakaan dan bukan pengguna perpustakaan berbeda.

Selanjutnya uji beda menunjukkan bahwa skor pengguna lebih besar dibanding non pengguna perpustakaan. Dengan demikian, hipotesis berbunyi Penggunaan Media Perpustakaan dalam memotivasi Belajar mahasiswa terjawab bahwa ada perbedaan motivasi belajar pengguna media perpustakaan dengan non pengguna perpustakaan.

E. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dan pengolahan data dapat disimpulkan terdapat perbedaan penggunaan media perpustakaan dalam memotivasi belajar mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Katolik Widya Mandala Madiun Tahun Akademik 2013/2014, hal ini bahwa pengguna media perpustakaan mempunyai motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan bukan pengguna media perpustakaan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, selanjutnya penulis kemukakan beberapa pendapat atau saran sebagai berikut :

a. Bagi mahasiswa

Memanfaatkan media perpustakaan dengan maksimal membawa pengaruh yang baik dalam proses belajar sehingga maka proses belajar mengalami

perubahan sehingga diharapkan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mampu membuat mahasiswa termotivasi belajar.

- b. Bagi peneliti lain
- 1) Peneliti lain dapat memperkaya penelitian ini dengan menggunakan lebih banyak referensi
 - 2) Peneliti dapat melakukan penelitian lain yang sejenis yang mampu memperkaya penelitian mengenai media.

Daftar Pustaka

- Arikunto.2002. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aswar. 1997. *Metodologi Penelitian*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, M.2006.*Belajar dan pembelajaran*.Jakarta:Rineke Cipta.
- Fatah Syukur, HC. (2004). *Teknologi Pendidikan*,Semarang.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Musfiqun. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar Cetakan 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabri , Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta : Quantum Teaching.
- Sadan. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Jakarta.
- Soeharto, Karti. 2003. *Tehnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi, dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media)*. Surabaya : Surabaya Intellectual Club.

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.

Sumanto. 1990. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sadiman, Arief.2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo