

TIK Ilmeu Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi	Vol. 10. No. 1, 2026 ISSN: 2580-3654 (p), 2580-3662(e) http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/index
DOI: 10.29240/tik.v10i1.16462	

Pengelolaan *Recreation Service* Pada Perpustakaan Loka Ghana SMA Negeri 1 Sedayu

Wira Puji Hendarwati^{1*}, Pratiwi Anindita Adji², Aam Mariyamah³

Universitas Terbuka, Indonesia

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan,
Banten 15437

Corresponding author: * wira.puji@ecampus.ut.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the management of recreation services in a school library “Loka Ghana SMA Negeri 1 Sedayu” using a quantitative approach. The indicators examined include staff performance in service delivery, quality and accessibility of information, and library facilities and infrastructure. The research employed a survey method, with questionnaires distributed to 283 students. The research instrument consisted of a questionnaire comprising 14 items. Validity testing using Pearson Product Moment correlation with results ($r_{hitung} > 0,1162$), it can be statistically concluded that all items in this questionnaire are declared valid. Reliability testing using Cronbach's Alpha with results of 0.945, so the research instrument is declared highly reliable. The mean score shows that the management of recreation services falls within the “good to very good” category, with a value of 4.196. These findings indicate that recreation services in school libraries have the potential to be developed as an attractive feature to enhance students’ reading interest. This study concludes that the management of recreation services has significant potential for improvement through strategic planning, strengthened promotion, and collaboration between schools and external stakeholders.

Keywords: School Library, Recreation Service, Validity, Reliability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan *recreation service* pada perpustakaan Loka Ghana SMA Negeri 1 Sedayu dengan pendekatan kuantitatif. Indikator yang diteliti mencakup indikator kinerja petugas dalam pelayanan, indikator kualitas dan akses informasi, dan indikator sarana prasarana perpustakaan. Metode penelitian menggunakan survei dengan kuesioner yang disebarakan kepada 283 siswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari 14 butir pertanyaan. Uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan hasil ($r_{hitung} > 0,1162$), maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam kuesioner ini dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebesar 0,945, maka instrumen penelitian dinyatakan sangat reliabel. Skor rata-rata menunjukkan bahwa pengelolaan *recreation service* berada pada kategori “tinggi” sampai “sangat tinggi” dengan nilai 4,196. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa layanan rekreasi di perpustakaan sekolah berpotensi dikembangkan sebagai daya tarik untuk meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengelolaan *recreation service* memiliki potensi besar untuk ditingkatkan melalui perencanaan strategis, penguatan promosi, dan kolaborasi sekolah dengan pihak eksternal.

Kata Kunci: Perpustakaan Sekolah, *Recreation Service*, Validitas, Reliabilitas.

A. Pendahuluan

Perpustakaan sekolah adalah tempat menyimpan koleksi bahan pustaka baik berupa buku ataupun non book ataupun informasi informasi yang dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh warga sekolah (Afian, 2023). Perpustakaan sekolah merupakan sarana dan prasana yang dapat melayani pendidikan, sehingga setiap lembaga sekolah membutuhkan perpustakaan yang lengkap. Perpustakaan merupakan kumpulan informasi dalam bentuk media cetak atau non cetak yang berisi ilmu pengetahuan, hiburan, rekreasi dan ibadah yang dikelola oleh suatu unit kerja dari suatu lembaga tertentu yang diatur secara sistematis sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi oleh setiap pemakainya (Mangnga, 2015).

Perpustakaan diartikan sebagai satuan kerja yang menghimpun, menyimpan dan memelihara koleksi perpustakaan atau bacaan lain yang diatur dan ditata dalam bentuk tempat (Rahayu, 2023). Dan mengelolanya dengan cara memberikan kemudahan dan menggunakannya secara efisien, karena informasi terus digunakan oleh pemakainya (Bafadal, 2001). Perpustakaan merupakan bagian pengembangan kompetensi yang tidak bisa dipisahkan keberadaannya sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Munawaroh *et al.*, 2024). Peran perpustakaan sekolah adalah dapat menjadi daya tarik dalam meningkatkan minat pemustaka dalam membaca. Pelayanan perpustakaan yang baik adalah pelayanan yang dapat memahami keinginan dan kebutuhan pengguna serta berusaha dalam memberikan nilai lebih kepada pengguna (Ardiansyah, 2020).

Perpustakaan sering dianggap hanya berfungsi sebagai gedung tempat penyimpanan buku yang disusun pada rak-rak dengan sistem tertentu. Pengertian ini yang pada akhirnya membawa kesan “kaku” yang melekat pada kata “perpustakaan”. Sebenarnya perpustakaan tidak hanya sekedar itu, tetapi perpustakaan juga sebagai *public space* dimana di perpustakaan tidak hanya untuk membaca tetapi juga melakukan berbagai kegiatan yang positif, kreatif dan menyenangkan (Darmono, 2001).

Penyelenggaraan perpustakaan sekolah memerlukan ruangan khusus dan fasilitasnya (Evans & Saponaro, 2012). Semakin baik kelengkapan perpustakaan maka pengelolaan perpustakaan sekolah akan semakin baik. Ruang dan fasilitas yang tersedia harus ditata dan dirawat sedemikian rupa sehingga benar-benar mendukung pengelolaan sekolah yang efektif dan efisien (Elkin & Lonsdale, 2012).

Adanya perpustakaan sekolah bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik dalam mengikuti perkembangan peristiwa dan berita terkini, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta guru dapat memperoleh materi dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya (Yusuf & Suhendar, 2005; Zohriah, 2017). Berdasarkan tujuan perpustakaan sekolah tersebut, disimpulkan bahwa tujuan adanya perpustakaan tidak lepas dari tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah. Dengan adanya perpustakaan sekolah bertujuan agar dapat membantu menunjang proses pembelajaran, mengembangkan ilmu pengetahuan, menyediakan koleksi bahan bacaan sebagai sumber informasi yang dapat membantu guru ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut UU No.43 Tahun 2007 bahwa perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, rekreasi, untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa (Perpusnas RI, 2024). Fungsi rekreasi merupakan salah satu dari fungsi perpustakaan yang sering diabaikan ketika fungsi perpustakaan yang lain (pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi) sudah berjalan dengan baik (Kurniasih, 2016). Meskipun bukan fungsi utama, fungsi rekreasi memiliki peranan penting selain menyediakan informasi juga memberikan efek refresh pada pemustaka setiap kali berkunjung.

Layanan rekreasi bukan berarti menghilangkan esensi literasi, melainkan mendekonstruksi peran perpustakaan menjadi sebuah ekosistem yang rekreatif, di mana siswa dapat belajar sekaligus melepaskan penat melalui penataan ruang yang inspiratif,

fasilitas permainan edukatif, dan suasana yang nyaman. Pada umumnya, fungsi rekreasi perpustakaan dicapai dengan menghadirkan koleksi bacaan yang menghibur. Selain itu, ada pula yang menghadirkan gedung dengan ruangan yang nyaman dan desain yang menarik. Namun tidak terbatas pada hal tersebut, fungsi rekreasi perpustakaan ini bisa terus dikembangkan memenuhi kebutuhan rekreasi pemustaka (Rochmah, 2016). Kondisi psikologis siswa di sekolah menengah yang menghadapi tekanan akademik tinggi menuntut adanya ruang pelarian yang positif. Hal inilah yang mendorong munculnya konsep *Recreation Service* dalam manajemen perpustakaan modern (IFLA, 2015).

Realitanya menunjukkan adanya kecenderungan kepenatan akademik di kalangan siswa akibat tuntutan kurikulum yang padat dan paparan layar digital yang konstan. Dalam kondisi ini, perpustakaan tidak boleh lagi berdiri sebagai institusi yang pasif, melainkan harus merespons kebutuhan psikologis pengguna melalui pendekatan yang lebih humanis.

Menurut penelitian oleh Valentino & Nurdiansyah (2025) mengenai kualitas layanan Perpustakaan Provinsi Bengkulu menemukan bahwa pengguna merasa puas terhadap dimensi *Affect of Service* dan *Library as Place*, tetapi masih terdapat kelemahan pada dimensi *Information Control*, khususnya terkait ketersediaan koleksi yang relevan, kecepatan menemukan informasi, dan dukungan teknologi informasi perpustakaan. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran lingkungan fisik perpustakaan dan kualitas layanan pustakawan dalam membentuk kepuasan pengguna.

Penelitian Utami *et al.* (2024) pada layanan Perpustakaan Nasional RI menunjukkan bahwa dimensi *Affect of Service*, *Information Control*, dan *Library as Place* berpengaruh terhadap kepuasan dan loyalitas pengguna perpustakaan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kualitas layanan perpustakaan merupakan faktor penting dalam mempertahankan loyalitas pemustaka.

Sedangkan penelitian Leonisti *et al.* (2024) mengenai kepuasan pengguna Perpustakaan Pusat ITN Malang menggunakan LibQUAL+TM menunjukkan bahwa dimensi *Affect of Service*, *Library as Place*, dan *Information Access* secara umum memperoleh penilaian positif dari pengguna. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kualitas layanan perpustakaan masih menjadi faktor penting dalam membentuk kepuasan pemustaka.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kajian kualitas layanan perpustakaan, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan nasional, atau perpustakaan umum, sehingga karakteristik pengguna yang diteliti didominasi oleh mahasiswa dan masyarakat umum. Konteks perpustakaan sekolah dengan karakteristik siswa sebagai pengguna utama masih relatif sedikit diteliti.

Kedua, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada kepuasan pengguna dan loyalitas pemustaka, tanpa mengkaji secara spesifik bagaimana layanan perpustakaan berfungsi sebagai sarana rekreasi edukatif yang mendukung kenyamanan belajar, kreativitas, dan kesejahteraan psikologis siswa.

Ketiga, meskipun dimensi *Library as Place* sering diukur dalam penelitian LibQUAL, sebagian besar penelitian hanya menjadikannya sebagai indikator kualitas layanan dan belum menguraikan secara mendalam bagaimana ruang perpustakaan dapat berfungsi sebagai ruang alternatif selain rumah dan kelas yang mendukung interaksi sosial, relaksasi, dan aktivitas literasi yang menyenangkan.

Keempat, penelitian LibQUAL terdahulu lebih banyak menekankan evaluasi kesenjangan layanan dan pengaruhnya terhadap kepuasan pengguna. Kajian mengenai hubungan antara fasilitas rekreasi, area permainan edukatif, desain ruang yang inspiratif, dan keberhasilan program literasi sekolah masih sangat terbatas.

Penelitian ini menempati posisi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya karena tidak hanya mengukur kualitas layanan perpustakaan berdasarkan dimensi SERVQUAL tetapi juga mengaitkannya secara khusus dengan layanan *recreation service* pada perpustakaan sekolah. Penelitian ini juga berupaya menjelaskan bagaimana ketiga dimensi SERVQUAL berkontribusi terhadap keberhasilan layanan rekreasi perpustakaan yang ditujukan bagi siswa sekolah. Penelitian ini juga memperluas makna perpustakaan sekolah dari sekadar pusat informasi menjadi ruang rekreasi edukatif dan *The Third Place* yang mampu memberikan kenyamanan, mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan minat kunjung, serta mendukung kesehatan mental siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan evaluasi kualitas layanan perpustakaan, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai peran perpustakaan sekolah dalam mendukung budaya baca dan kesejahteraan belajar siswa.

Oleh karena itu, Perpustakaan Loka Ghana SMA Negeri 1 Sedayu mulai meningkatkan pelayanan agar pemustaka menjadi terhibur dan nyaman saat berkunjung ke perpustakaan. Perpustakaan Loka Ghana menyediakan berbagai layanan meliputi layanan baca di tempat, sirkulasi, referensi, bercerita, sepeda mobil pustaka keliling, dan oase baca. Selain itu juga terdapat Museum Soeharto *Corner*, *Art Corner*, *Sedayu Corner*, *Islamic Corner*, *Angkringan*, *Healthy Corner*, *Kids Corner*, *Fish Corner*, *Sains Corner*, *English Corner*, *Kopi Nusantara* dan lainnya.

Perpustakaan sekolah tidak hanya berfungsi sebagai pusat sumber belajar, tetapi juga sebagai ruang rekreasi edukatif yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Konsep *recreation service* di perpustakaan sekolah mencakup berbagai layanan yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan non-akademis seperti membaca santai, menonton film edukatif, permainan edukatif, maupun kegiatan seni budaya.

Namun, pada praktiknya pengelolaan *recreation service* seringkali masih kurang optimal. Banyak perpustakaan sekolah yang belum memiliki perencanaan, program, maupun sarana yang memadai untuk mendukung kegiatan rekreatif yang bermakna (Kartika & Purwati, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bagaimana pengelolaan *recreation service* pada perpustakaan sekolah dilakukan serta sejauh mana layanan tersebut mampu meningkatkan minat siswa dalam memanfaatkan perpustakaan.

SMA Negeri 1 Sedayu, sebagai lembaga pendidikan yang progresif, berupaya mengimplementasikan program layanan rekreasi ini. Namun, efektivitas dari perubahan fungsi ini perlu diukur secara ilmiah untuk mengetahui sejauh mana aspek fisik, kualitas sumber daya manusia, dan sistem akses informasi yang disediakan mampu memenuhi ekspektasi pengguna serta memengaruhi persepsi mereka terhadap kualitas pelayanan secara keseluruhan.

Tujuan dan manfaat penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa kualitas layanan perpustakaan tidak lagi bisa diukur hanya melalui indikator kuantitatif seperti jumlah koleksi atau ketersediaan komputer. Terdapat dimensi emosional yang sering terabaikan, yaitu bagaimana sebuah ruang mampu memberikan ketenangan, inspirasi, dan pemulihan mental bagi penggunanya. Integrasi antara fungsi edukasi dan rekreasi bukan sekadar tren desain, melainkan kebutuhan mendesak untuk menjaga kesehatan mental siswa. Hal ini selaras dengan konsep perpustakaan sekolah modern yang tidak hanya bertujuan mencetak siswa yang cerdas secara akademik, tetapi juga siswa yang memiliki kesejahteraan mental yang stabil.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mendapatkan gambaran objektif mengenai persepsi siswa terhadap layanan perpustakaan (Creswell, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Sedayu yang terdaftar secara aktif, dengan total jumlah mencapai 968 responden.

Mengingat besarnya jumlah populasi, maka dilakukan penarikan sampel guna efektivitas penelitian. Penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan Rumus Slovin dengan tingkat kesalahan yang ditoleransi (*margin of error*) sebesar 5% (0,05), yaitu:

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

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = *Margin of Error* atau tingkat kesalahan yang ditoleransi

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut:

$$n = \frac{968}{1 + 968 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{968}{1 + 968 (0,0025)}$$

$$n = \frac{968}{1 + 2,42}$$

$$n = \frac{968}{3,42}$$

$$n = 283,04$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, ditemukan jumlah sampel minimal sebesar 283,04. Untuk memastikan keterwakilan data secara akurat dalam analisis statistik, peneliti membulatkan jumlah tersebut sehingga sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 283 responden. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik probability sampling dengan metode simple random sampling, karena seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai responden penelitian. Teknik ini dipilih untuk meminimalkan bias pemilihan sampel dan meningkatkan representativitas data yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1–5. Instrumen mencakup tiga dimensi layanan perpustakaan menurut teori SERVQUAL teradaptasi untuk konteks *recreation service*, yaitu: (1) *Affect of Service*, (2) *Information Control*, dan (3) *Library as Place*. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui kecenderungan skor pada setiap item dan dimensi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, bertujuan memperoleh gambaran tingkat pengelolaan *recreation service* di perpustakaan SMAN 1 Sedayu berdasarkan persepsi siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diambil melalui pengisian kuisisioner online kepada para responden. Penelitian ini dilakukan pada 283 siswa di SMA N 1 Sedayu.

C. Pembahasan

Pada penyusunan kuesioner, salah satu kriteria kuesioner yang baik adalah validitas dan reliabilitas kuesioner. Tujuan pengujian validitas dan reliabilitas kuesioner adalah untuk meyakinkan bahwa kuesioner yang disusun akan benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid.

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2018:121) "Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Uji Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran itu mampu mengukur apa yang akan diukur. Sugiyono (2018:122) mengemukakan "uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut."

Untuk menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan dengan skor total memakai rumus teknik korelasi *product moment*.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

Keterangan :

r = Nilai korelasi

n = Jumlah populasi

X = Skor nilai pertanyaan

Y = Jumlah skor pertanyaan tiap responden

Sumber : Sugiyono (2018:183)

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan ketentuan-ketentuan keputusan uji sebagai berikut.

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05 maka pernyataan tersebut dinyatakan valid (layak untuk digunakan penelitian).
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05 maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid (tidak layak untuk digunakan penelitian).

Uji validitas biasa digunakan untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Sugiyono (2018:121) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Berikut adalah hasil uji validitas *variable* pada penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Kode Butir	Statistik Hitung		Keputusan
		r-hitung	r tabel	
Pertanyaan	P1	0,684	0,1162	Valid
	P2	0,747	0,1162	Valid
	P3	0,820	0,1162	Valid
	P4	0,775	0,1162	Valid
	P5	0,797	0,1162	Valid
	P6	0,822	0,1162	Valid

P7	0,802	0,1162	Valid
P8	0,837	0,1162	Valid
P9	0,750	0,1162	Valid
P10	0,745	0,1162	Valid
P11	0,730	0,1162	Valid
P12	0,768	0,1162	Valid
P13	0,724	0,1162	Valid
P14	0,724	0,1162	Valid

**r*-tabel diperoleh dari tabel-*r* dengan $N=283$ dan $\alpha=0,05$ (uji dua arah)

Berdasarkan data pada Tabel 1, pengujian validitas dilakukan untuk memastikan bahwa 14 butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu menjalankan fungsi ukurnya dengan akurat. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} (korelasi *Pearson Product Moment*) dengan nilai r_{tabel} .

Berdasarkan hasil pengujian validitas yang telah dilakukan, instrumen penelitian yang terdiri dari 14 butir pernyataan menunjukkan hasil yang sangat baik. Secara statistik, kriteria validitas ditentukan dengan membandingkan nilai korelasi setiap butir pertanyaan terhadap skor total. Untuk jumlah responden sebanyak 283 pada tingkat signifikansi (α) 0,05, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,1162.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan (P1 hingga P14) memiliki nilai r_{hitung} yang berada pada rentang 0,684 hingga 0,837. Jika ditelaah lebih mendalam, nilai r_{hitung} tertinggi ditemukan pada butir P8 dengan skor 0,837, yang mengindikasikan bahwa pernyataan tersebut memiliki kontribusi paling kuat dan paling representatif dalam mendefinisikan variabel penelitian dibandingkan butir lainnya.

Mengingat seluruh butir pernyataan memiliki nilai r_{hitung} yang jauh melampaui ambang batas minimal r_{tabel} yaitu ($r_{hitung} > 0,1162$), maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam kuesioner ini dinyatakan valid. Secara teknis, capaian validitas yang tinggi ini membuktikan bahwa kuesioner yang disusun telah tepat sasaran dan bebas dari ambiguitas redaksi. Dengan demikian, instrumen ini mampu mengungkap gejala serta fenomena yang diteliti secara presisi dan objektif, sehingga layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian lebih lanjut.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas kuesioner digunakan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Creswell (2018) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan Statistik *Cronbach Alpha*. Menurut Sujarweni (2019), kuesioner dikatakan reliabel dan dapat diteima jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas untuk ketiga variabel pada penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach Alpha	Nilai Standar	Keputusan
Pengelolaan Recreation Service	14	0.945	0,6	Reliabilitas tinggi

Berdasarkan hasil pengolahan data, interpretasi statistik dalam penelitian ini merujuk pada standar yang dikemukakan oleh Sujarweni (2019), di mana batas minimal keandalan suatu instrumen ditetapkan pada angka 0,6. Hasil pengujian terhadap variabel Pengelolaan *Recreation Service* yang mencakup 14 item pernyataan menunjukkan perolehan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,945.

Secara detail, angka 0,945 tersebut masuk ke dalam kategori sangat tinggi, mengingat nilainya hampir mendekati angka sempurna yaitu 1,0. Pencapaian skor ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat kuat. Hal ini bermakna secara praktis bahwa jika kuesioner ini disebarluaskan kembali kepada responden yang sama atau dalam kondisi lingkungan yang serupa di waktu yang berbeda, maka jawaban yang diberikan responden cenderung akan tetap stabil dan tidak berubah secara signifikan.

Secara teknis, dengan nilai reliabilitas yang sangat meyakinkan ini, instrumen penelitian dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam penelitian. Hal ini dikarenakan instrumen tersebut memiliki tingkat kesalahan pengukuran (*error measurement*) yang sangat rendah, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya sepenuhnya.

Analisis Deskriptif Per Indikator

1. Dimensi Kinerja Petugas dalam Pelayanan (*Affect of Service*)

Menurut Parasuraman *et al.* (1988) dalam model *Service Quality* (ServQual) aspek *responsiveness* (ketanggapan) dan *assurance* (jaminan kompetensi) adalah kunci dalam membangun kepercayaan pengguna. Pustakawan bukan sekadar penjaga buku, melainkan "fasilitator pengetahuan" yang harus memiliki kecerdasan interpersonal tinggi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Analisis deskriptif per item dilakukan untuk melihat penilaian responden terhadap setiap butir pertanyaan. Seluruh item berada pada kategori **tinggi**, kondisi ini mengindikasikan bahwa pustakawan mampu menjalankan fungsi pelayanan secara profesional sehingga menciptakan pengalaman positif bagi pengguna perpustakaan. Tingginya skor pada seluruh indikator dapat dikaitkan dengan intensitas interaksi antara pustakawan dan siswa yang berlangsung secara langsung dalam proses peminjaman, pengembalian, penelusuran informasi, maupun konsultasi kebutuhan informasi. Kualitas kinerja pustakawan dalam memberikan pelayanan dinilai baik oleh siswa. Sikap responsif, kompetensi, dan kemampuan menjelaskan menjadi kekuatan utama dalam layanan perpustakaan.

Tabel 3. Analisis Deskriptif *Affect of Service*

No	Item Pernyataan	Mean	Kategori	Interpretasi
1	Pustakawan memberikan penjelasan yang baik	4,0947	Tinggi	Responden menilai pustakawan mampu memberikan penjelasan yang baik dan mudah dipahami.
2	Pustakawan tanggap membantu	4,1088	Tinggi	Ketanggapan pustakawan dalam membantu dinilai baik oleh pengguna.
3	Pustakawan memiliki kecakapan dalam bidangnya	4,1263	Tinggi	Kompetensi dan keahlian pustakawan dianggap memadai.
4	Pustakawan mampu menjawab pertanyaan	4,1018	Tinggi	Pustakawan dinilai cukup mampu memberikan jawaban terhadap pertanyaan pengguna.

Pustakawan memberikan penjelasan yang baik memperoleh skor 4,0947 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menilai pustakawan cukup kompeten dalam memberikan informasi dan arahan. Pustakawan tanggap membantu mendapatkan skor 4,1088 (tinggi), nilai ini menunjukkan bahwa siswa merasakan adanya kesediaan pustakawan untuk membantu ketika mereka mengalami kesulitan dalam menemukan informasi atau memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Tingginya skor pada indikator ini dapat disebabkan oleh budaya pelayanan yang berorientasi pada pengguna sehingga pustakawan berusaha memberikan respons yang cepat dan tepat terhadap kebutuhan siswa. Ketanggapan ini penting karena dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong mereka untuk kembali memanfaatkan layanan perpustakaan.

Pustakawan mampu menjawab pertanyaan (4,1018) menunjukkan bahwa interaksi pustakawan-pengguna berjalan efektif. Hasil ini juga menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai pustakawan mampu memberikan jawaban yang sesuai dengan kebutuhan informasi mereka. Kemampuan menjawab pertanyaan tidak hanya mencerminkan penguasaan pengetahuan pustakawan, tetapi juga menunjukkan keterampilan komunikasi interpersonal yang baik. Ketika siswa memperoleh jawaban yang jelas dan mudah dipahami, mereka akan merasa lebih terbantu dalam proses belajar dan pencarian informasi.

Skor tertinggi pada item "Pustakawan memiliki kecakapan dalam bidangnya" (4,1263) menunjukkan bahwa secara teknis, pustakawan telah memenuhi standar profesionalisme atau kompeten di bidangnya. Tingginya penilaian pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa memandang pustakawan memiliki kompetensi yang memadai dalam memberikan layanan informasi. Kompetensi tersebut terlihat dari kemampuan pustakawan dalam memahami kebutuhan pengguna, menguasai koleksi yang tersedia, serta mampu memberikan solusi atas permasalahan informasi yang dihadapi siswa. Dalam perspektif ServQual, kondisi ini mencerminkan dimensi *assurance*, yaitu kemampuan petugas menumbuhkan rasa percaya dan keyakinan pengguna terhadap kualitas layanan yang diberikan.

Jika dikaitkan dengan nilai "Pustakawan memberikan penjelasan yang baik" (4,0947) meskipun menjadi skor terendah pada dimensi ini namun tetap berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa telah merasa puas terhadap kemampuan pustakawan dalam memberikan penjelasan. Akan tetapi, skor yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya mengindikasikan masih terdapat sebagian siswa yang merasa penjelasan yang diberikan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau tingkat pemahaman mereka. Kondisi ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi pustakawan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi instruksional, terutama dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Dimensi Kualitas dan Akses Informasi (*Information Control*)

Buckland (1991) dalam teorinya mengenai *Information as Service* menyatakan bahwa aksesibilitas adalah penentu utama kegunaan sebuah perpustakaan. Jika informasi tersedia tetapi sulit diakses, maka informasi tersebut dianggap tidak ada. Konsep *Information Control* dalam LibQUAL menuntut perpustakaan menyediakan navigasi yang intuitif (mudah dipahami tanpa bantuan) sehingga mendukung *self-service* (layanan mandiri).

Secara keseluruhan, tingginya skor pada dimensi *Information Control* menunjukkan bahwa penerapan sistem otomasi perpustakaan berbasis SLiMS, didukung oleh ketersediaan OPAC dan fasilitas akses informasi yang memadai, telah memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan dan memanfaatkan informasi. Integrasi antara teknologi informasi, pengelolaan koleksi yang sistematis, dan dukungan layanan pustakawan menjadi faktor utama yang menjelaskan tingginya persepsi siswa terhadap

kualitas akses informasi di perpustakaan sekolah. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. Analisis Deskriptif *Information Control*

No	Item Pernyataan	Mean	Kategori	Interpretasi
1	Kelancaran dan kecepatan akses informasi	4,1193	Tinggi	Akses informasi dirasakan lancar dan cepat oleh pengguna.
2	Kejelasan petunjuk fasilitas	4,0877	Tinggi	Pengguna merasa petunjuk penggunaan fasilitas cukup jelas.
3	Kemudahan menggunakan fasilitas	4,1150	Tinggi	Fasilitas perpustakaan mudah digunakan oleh siswa.
4	Informasi tepat dan akurat	4,0912	Tinggi	Informasi yang diberikan sesuai kebutuhan dan dapat diandalkan.
5	Kecukupan alat dalam mengakses informasi	4,0491	Tinggi	Alat/komputer/akses internet dinilai cukup memadai.
6	Kemandirian mengakses informasi	4,0421	Tinggi	Pengguna merasa mampu mencari informasi sendiri melalui sarana yang tersedia.

Skor tertinggi diperoleh pada item "Kelancaran dan kecepatan akses informasi" (4,1193). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan relatif cepat. Salah satu faktor yang mendukung kondisi tersebut adalah penerapan sistem otomasi perpustakaan berbasis SLiMS yang digunakan dalam pengelolaan koleksi dan layanan perpustakaan. Melalui sistem ini, data bibliografis seluruh koleksi tersimpan dalam basis data yang terintegrasi sehingga proses penelusuran koleksi dapat dilakukan secara lebih efisien dibandingkan dengan sistem manual.

Tingginya skor pada item "Kemudahan menggunakan fasilitas" (4,1150) juga menunjukkan bahwa fasilitas akses informasi yang tersedia mudah digunakan oleh siswa. Hal ini didukung oleh tersedianya Online Public Access Catalog (OPAC) yang memungkinkan siswa melakukan penelusuran koleksi secara mandiri. Kemudahan akses melalui OPAC membantu siswa menghemat waktu pencarian dan meningkatkan efektivitas pemanfaatan koleksi perpustakaan.

Pada item "Informasi tepat dan akurat" memperoleh skor (4,0912) yang menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh siswa dinilai relevan dengan kebutuhan mereka. Tingginya skor ini dapat dijelaskan oleh proses pengolahan koleksi yang telah dilakukan secara sistematis melalui aplikasi SLiMS. Sistem tersebut mendukung proses katalogisasi, klasifikasi, dan pengindeksan koleksi sehingga informasi bibliografis yang ditampilkan pada OPAC menjadi lebih akurat dan memudahkan siswa menemukan sumber informasi yang sesuai.

Selanjutnya, item "Kecukupan alat dalam mengakses informasi" memperoleh skor (4,0491). Hasil ini menunjukkan bahwa fasilitas pendukung seperti komputer OPAC, jaringan internet, perangkat akses digital, serta sarana penelusuran koleksi lainnya dinilai cukup memadai. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi faktor penting dalam mendukung akses informasi yang cepat dan efektif, khususnya bagi siswa yang memerlukan sumber informasi untuk kegiatan pembelajaran.

Meskipun memperoleh skor paling rendah dalam dimensi ini, item "Kemandirian mengakses informasi" tetap berada pada kategori tinggi dengan nilai (4,0421). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu melakukan penelusuran informasi secara mandiri melalui OPAC dan fasilitas yang tersedia. Namun demikian, masih

terdapat sebagian siswa yang memerlukan bantuan pustakawan, terutama dalam melakukan pencarian informasi yang lebih spesifik atau memanfaatkan fitur-fitur tertentu dalam sistem. Oleh karena itu, perpustakaan perlu terus meningkatkan program pendidikan pemustaka dan literasi informasi agar kemampuan penelusuran informasi secara mandiri dapat berkembang lebih optimal

3. Dimensi Sarana Prasarana Perpustakaan (Library as Place)

Konsep "*The Third Place*" dari Oldenburg (1989) memosisikan perpustakaan sebagai tempat ketiga setelah rumah dan ruang kelas sebagai *Third Place*, perpustakaan harus menawarkan kenyamanan netral yang mengurangi ketegangan sosial. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai "tempat menyimpan buku" tetapi juga sebagai "ruang ketiga" (*the third place*) yang memberikan kenyamanan emosional bagi siswa. Secara sederhana, ruang ketiga adalah lingkungan sosial yang terpisah dari dua lingkungan utama kita: ruang pertama (rumah/tempat tinggal) dan ruang kedua (sekolah atau tempat kerja). Selain itu, teori Biophilic Design yang dikembangkan oleh Kellert *et al.* (2011) menyatakan bahwa desain ruang yang memberikan inspirasi dan kenyamanan visual dapat menurunkan tingkat kortisol (hormon stres) dan tekanan darah dibandingkan lingkungan kantor/kelas konvensional (Zain, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi *Library as Place* memperoleh skor yang sangat tinggi pada seluruh indikator. Temuan ini mengindikasikan bahwa perpustakaan telah berhasil menjalankan fungsinya tidak hanya sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai ruang belajar, ruang rekreasi edukatif, dan ruang sosial yang nyaman bagi siswa. Hal ini juga mengindikasikan bahwa fasilitas fisik, kenyamanan, suasana, dan desain ruang perpustakaan sangat mendukung kegiatan rekreasi edukatif. Ini menjadi kekuatan utama layanan *recreation service*.

Tabel 5. Analisis Deskriptif *Library as Place*

No	Item Pernyataan	Mean	Kategori	Interpretasi
1	Ruang rekreasi nyaman	4,4281	Sangat Tinggi	Pengguna menilai ruang rekreasi sangat nyaman dan menyenangkan.
2	Desain ruang memberikan inspirasi	4,2667	Sangat Tinggi	Desain ruang dinilai mampu menambah motivasi dan kreativitas.
3	Area permainan edukasi santai nyaman	4,4456	Sangat Tinggi	Area permainan edukatif menjadi zona yang paling disukai.
4	Suasana ruang rekreasi mengurangi stres setelah belajar	4,4035	Sangat Tinggi	Ruang rekreasi terbukti membantu mengurangi kejenuhan siswa.

Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada pernyataan "Ruang rekreasi nyaman" dengan skor rata-rata (4,4281). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merasakan kenyamanan ketika berada di area rekreasi perpustakaan. Kondisi tersebut mencerminkan tersedianya fasilitas yang mendukung aktivitas membaca santai, diskusi ringan, maupun kegiatan literasi yang menyenangkan. Kenyamanan ruang menjadi faktor penting karena dapat meningkatkan durasi kunjungan siswa ke perpustakaan serta mendorong mereka untuk memanfaatkan layanan rekreasi yang tersedia.

Indikator "Area permainan edukasi sangat nyaman" memperoleh skor rata-rata (4,4456). Hasil tersebut menunjukkan bahwa keberadaan permainan edukatif di perpustakaan diterima dengan sangat baik oleh siswa. Area permainan edukatif mampu mengubah persepsi perpustakaan dari tempat yang formal menjadi ruang belajar yang

menyenangkan. Permainan edukatif juga berfungsi sebagai media pembelajaran informal yang dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan minat belajar siswa.

Selanjutnya, indikator “Desain ruang memberikan inspirasi” memperoleh skor rata-rata (4,2667). Hal ini menunjukkan bahwa tata ruang perpustakaan dinilai mampu menciptakan suasana yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Desain interior yang baik, penataan koleksi yang rapi, penggunaan warna yang nyaman, pencahayaan yang memadai, serta keberadaan sudut baca yang menarik dapat meningkatkan daya tarik perpustakaan sebagai tempat yang inspiratif. Temuan ini sejalan dengan teori *Biophilic Design* yang menyatakan bahwa desain ruang yang memberikan inspirasi dan kenyamanan visual dapat membantu meningkatkan kreativitas.

Sementara itu, indikator “Suasana ruang rekreasi mengurangi stres setelah belajar” memperoleh skor rata-rata (4,4035). Hasil ini menunjukkan bahwa perpustakaan berhasil menyediakan lingkungan yang dapat membantu siswa mengurangi kejenuhan akibat aktivitas pembelajaran di kelas. Ruang rekreasi perpustakaan berfungsi sebagai tempat relaksasi yang tetap memiliki nilai edukatif sehingga siswa dapat menyegarkan pikiran tanpa meninggalkan aktivitas literasi. Temuan ini memperkuat konsep perpustakaan sebagai “The Third Place”, yaitu ruang alternatif selain rumah dan kelas yang memberikan kenyamanan psikologis bagi penggunanya.

Analisis Deskriptif Per Dimensi

Dimensi *Affect of Service* memperoleh skor rata-rata 4,1079 dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh pustakawan dan tenaga perpustakaan. Skor tersebut mengindikasikan bahwa pustakawan dinilai ramah, responsif, komunikatif, dan mampu membantu siswa dalam memanfaatkan berbagai layanan yang tersedia. Dalam konteks layanan rekreasi perpustakaan, keberadaan pustakawan tidak hanya berfungsi sebagai pengelola koleksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman berkunjung yang menyenangkan bagi siswa.

Selain itu juga menunjukkan bahwa hubungan interpersonal antara pustakawan dan siswa telah terbangun dengan baik. Siswa merasa nyaman untuk bertanya, meminta bantuan, maupun mengikuti berbagai aktivitas literasi dan rekreasi yang diselenggarakan perpustakaan. Walaupun skor dimensi ini masih berada di bawah dimensi *Library as Place*. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun layanan petugas sudah baik, faktor kenyamanan ruang ternyata memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap persepsi siswa terhadap layanan rekreasi perpustakaan.

Dimensi *Information Control* memperoleh skor rata-rata 4,0841 dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menilai akses terhadap sumber informasi yang tersedia di perpustakaan sudah memadai dan mampu mendukung kebutuhan belajar maupun rekreasi edukatif mereka. Selain itu juga menunjukkan bahwa koleksi perpustakaan dianggap cukup lengkap, mudah ditemukan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, sarana penelusuran informasi yang tersedia telah membantu siswa memperoleh informasi secara lebih cepat dan efisien. Perpustakaan juga telah menggunakan sistem otomatisasi seperti SLiMS, serta menyediakan OPAC, maka hasil ini menunjukkan bahwa teknologi informasi yang diterapkan mampu mendukung kemudahan akses koleksi. Siswa dapat melakukan pencarian buku secara mandiri melalui OPAC sehingga proses temu kembali informasi menjadi lebih efektif.

Walaupun memperoleh kategori tinggi, dimensi ini merupakan dimensi dengan skor terendah dibandingkan dimensi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk meningkatkan kualitas koleksi, memperbarui sumber informasi yang relevan dengan kebutuhan siswa, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi perpustakaan.

Dimensi *Library as Place* memperoleh skor rata-rata 4,3859 dengan kategori sangat tinggi, sekaligus menjadi dimensi dengan nilai tertinggi dibandingkan dimensi lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat mengapresiasi kondisi fisik perpustakaan, termasuk kenyamanan ruang, desain interior, area rekreasi, area permainan edukatif, dan suasana yang mendukung kegiatan belajar maupun relaksasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa perpustakaan telah berhasil menjalankan fungsi sebagai *The Third Place*, yaitu ruang alternatif selain rumah dan ruang kelas yang memberikan kenyamanan sosial dan psikologis bagi siswa. Perpustakaan tidak lagi dipandang semata-mata sebagai tempat membaca atau menyimpan buku, tetapi telah berkembang menjadi ruang publik yang mendukung aktivitas belajar, kreativitas, interaksi sosial, dan rekreasi edukatif.

Selain itu juga menunjukkan bahwa siswa sangat menghargai aspek kenyamanan fisik perpustakaan. Ruang yang nyaman, desain yang menarik, serta suasana yang mampu mengurangi kejenuhan setelah belajar menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk mengunjungi perpustakaan. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa program *recreation service* yang diterapkan perpustakaan berhasil menciptakan pengalaman positif bagi siswa. Dengan adanya area permainan edukatif, ruang rekreasi yang nyaman, dan desain yang inspiratif, perpustakaan mampu menjadi tempat yang menyenangkan sekaligus mendukung peningkatan minat baca dan literasi siswa.

Perpustakaan telah berhasil memosisikan diri sebagai pusat rekreasi edukatif bagi siswa. Efektivitas penataan ruang tidak hanya berdampak pada kenyamanan fisik, tetapi juga pada persepsi siswa terhadap kualitas layanan secara keseluruhan. Keunggulan pada dimensi fisik (*Library as Place*) ternyata berpengaruh pada persepsi siswa terhadap aspek layanan lainnya. Fenomena ini dalam psikologi kognitif dikenal sebagai *Halo Effect*, yang pertama kali diperkenalkan oleh Thorndike (1920). *Halo Effect* adalah salah satu jenis bias kognitif di mana kesan pertama kita terhadap seseorang, merek, atau suatu objek di satu aspek tertentu memengaruhi penilaian kita terhadap aspek-aspek lainnya secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini *Halo Effect* menciptakan bias kognitif di mana kesan positif siswa terhadap aspek fisik memengaruhi evaluasi mereka terhadap aspek yang tidak terkait langsung, seperti kinerja pustakawan dan kemudahan akses informasi. Ketika siswa merasa sangat puas dengan desain ruang yang menginspirasi dan suasana yang mengurangi stres, mereka cenderung memberikan penilaian yang lebih baik terhadap dimensi lain. Dengan kata lain, ketika siswa merasa nyaman secara fisik (*Library as Place*), mereka cenderung memberikan penilaian positif terhadap kinerja petugas (*Affect of Service*) dan kemudahan informasi (*Information Control*).

D. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan *recreation service* di Perpustakaan SMAN 1 Sedayu berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi berdasarkan tiga dimensi utama pelayanan perpustakaan. Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan telah berhasil memberikan pengalaman layanan yang positif dan memenuhi kebutuhan siswa baik dari aspek pelayanan, akses informasi, maupun sarana prasarana.

Dimensi *Affect of Service* memperoleh skor tinggi, menandakan bahwa pustakawan dinilai mampu memberikan pelayanan yang ramah, komunikatif, responsif, dan membantu siswa dalam memanfaatkan layanan perpustakaan. Dimensi *Information Control* juga berada pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa akses informasi, fasilitas pendukung, serta kemudahan penggunaan layanan sudah memadai. Sementara itu, dimensi *Library as Place* merupakan yang paling unggul dengan kategori sangat tinggi, menggambarkan bahwa kondisi fisik perpustakaan sangat nyaman, inspiratif, dan mampu mendukung aktivitas rekreasi edukatif bagi siswa. Secara keseluruhan layanan *recreation*

service telah berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap kenyamanan dan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan layanan *recreation service* perpustakaan sekolah lebih banyak dipengaruhi oleh kualitas lingkungan fisik perpustakaan yang nyaman, menarik, dan mampu mengurangi kejenuhan belajar. Temuan ini menegaskan bahwa perpustakaan sekolah modern tidak lagi hanya berfungsi sebagai pusat informasi dan penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai pusat rekreasi edukatif, pengembangan kreativitas, serta pendukung kesehatan mental siswa.

Implikasinya bahwa pengelola perpustakaan sekolah perlu mempertahankan dan mengembangkan konsep perpustakaan yang berorientasi pada pengalaman pengguna (*user experience*), khususnya melalui penyediaan ruang yang nyaman, area rekreasi edukatif yang menarik, layanan pustakawan yang berkualitas, serta dukungan teknologi informasi yang memudahkan akses terhadap koleksi. Dengan demikian, perpustakaan dapat menjadi sarana strategis dalam meningkatkan budaya baca, literasi informasi, dan kenyamanan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas layanan. Pertama, pustakawan perlu terus meningkatkan kompetensi dan responsivitas melalui pelatihan layanan dan literasi informasi. Kedua, fasilitas informasi perlu dioptimalkan melalui penambahan perangkat, perbaikan jaringan internet, serta penyempurnaan petunjuk layanan. Ketiga, perpustakaan dapat mengembangkan area rekreasi yang lebih variatif dan inovatif agar semakin menarik bagi siswa. Terakhir, perpustakaan disarankan mengintegrasikan program rekreasi dengan kegiatan literasi sekolah dan memanfaatkan dukungan teknologi agar layanan semakin relevan dan menarik di era digital. Tantangan ke depan adalah menyelaraskan keunggulan fisik yang sudah sangat baik ini dengan peningkatan kemandirian siswa dalam mengakses informasi agar seluruh dimensi kualitas layanan dapat mencapai level maksimal secara merata.

Referensi

- Afian, T. (2023). Inovasi Pelayanan Perpustakaan Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 98–103. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7533>
- Ardiansyah, A. (2020). Pengaruh Pelayanan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa SD. *Tibannbaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(2), 17–30. <https://doi.org/10.30742/tb.v4i2.988>
- Bafadal, I. (2001). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buckland, M. K. (1991). *Information and Information Systems*. New York: Praeger Publishers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). London: SAGE Publications.
- Darmono. (2001). *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Elkin, J., & Lonsdale, R. (2012). *School Libraries: A Contemporary Guide to Library and Learning Resource Centers*. London.
- Evans, G. E., & Saponaro, M. Z. (2012). *Collection Management Basics* (6th ed.). Libraries Unlimited. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=9VvFn6oZXOMC>
- IFLA. (2015). *IFLA School Library Guidelines* (2nd ed.). Amsterdam: International Federation of Library Associations and Institutions.
- Kartika, I., & Purwati, R. (2020). Upaya Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamengkang Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1), 50–63.

<https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.46>

- Kellert, S. R., Heerwagen, J., & Mador, M. (2011). *Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kurniasih, N. (2016). Optimalisasi Penggunaan Media Sosial untuk Perpustakaan. *Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi Dan Perpustakaan Di Era Global"*, 1–9. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10367.82081>
- Leonisti, A. A., Fajriyah, A., & Mubasyiroh, M. (2024). Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna di Perpustakaan Pusat Institut Teknologi Nasional Malang. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.18860/libtech.v5i1.27616>
- Mangnga, A. (2015). Peran Perpustakaan Sekolah Terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Perennial*, 14(1), 38–42. Retrieved from https://web.archive.org/web/20180418161920id_/http://journal.unhas.ac.id/index.php/jupiter/article/viewFile/27/25
- Munawaroh, F., Prastika, D., Malinda, D. P., & Tansilurrahman, M. (2024). Peran Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 8–17. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1811>
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House.
- Parasuraman, A. P., Zeithaml, V., & Berry, L. (1988). A Servqual A Multiple-item Scale for Measuring Consumer Perceptions of Service Quality. *Journal of Retailing*, 64(1), 12–40. Retrieved from <https://www.marketeurexpert.fr/wp-content/uploads/2023/12/servqual.pdf>
- Perpusnas RI. (2024). *Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2024 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Perpusnas RI.
- Rahayu, U. (2023). *Pengaruh Tata Ruang Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Siswa di Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Lancang Kuning.
- Rochmah, E. A. (2016). Pengelolaan Layanan Perpustakaan. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 277–292. <https://doi.org/10.21274/taalum.2016.4.2.277-292>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Alfabeta). Bandung.
- Sujarweni, V. W. (2019). *Statistik untuk Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Thorndike, E. L. (1920). A Constant Error in Psychological Ratings. *Journal of Applied Psychology*, 4(1), 25–29. <https://doi.org/10.1037/h0071663>
- Utami, N. P., Darmanto, D., & Warokka, A. (2024). Pengaruh Affect of Service, Information Control, Library as Place, dan Library Image terhadap Loyalitas Pengguna Layanan Perpustakaan Nasional dengan Kepuasan sebagai Pemediasi: Pengaruh Affect of Service, Information Control, Library as Place, dan Librar. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(2), 229–244. <https://doi.org/10.29240/tik.v8i2.11511>
- Valentino, R. A., & Nurdiansyah, A. (2025). Measuring User Satisfaction: A Service Quality Analysis of The Bengkulu Province Library and Archives. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 5(3), 280–298. <https://doi.org/10.24198/inf.v5i3.64291>

- Yusuf, M., & Suhendar, Y. (2005). *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Zain, R. A. M. (2024). Implementasi Fungsi Rekreasi Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat Kunjung Pemustaka (Studi Kasus Perpustakaan Satya Graha Acitya SMA Negeri 1 Purwodadi). *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 8(3), 381–396. <https://doi.org/10.14710/anuva.8.3.381-396>
- Zohriah, A. (2017). Efektivitas Pelayanan Perpustakaan Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(01), 102–110. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/publications/256467-efektivitas-pelayanan-perpustakaan-sekol-fbe8c7df.pdf>