

## HADIAH KUIS SEBAGAI MOTIVASI KEDATANGAN DI *ROAD SHOW* PAMERAN PERPUSTAKAAN FAKULTAS PERIKANAN DAN ILMU KELAUTAN UNDIP

Sri Endah Pertiwi  
UPT Perpustakaan dan Undip Press

### Abstrak

Kegiatan *road show* pameran perpustakaan dilakukan untuk memperkenalkan koleksi e-resource, koleksi buku-buku langka dan koleksi buku-buku ajar karya dosen Undip. Pameran yang dilakukan rutin di fakultas-fakultas lingkungan Undip terutama sosialisasi *e-journal* dan *e-book* yang dilanggan perpustakaan dan sosialisasi anti plagiasi Turnitin. Kegiatan literasi informasi untuk memotivasi mahasiswa agar berkunjung di area pameran maka disediakan kuis berhadiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung yang datang di pameran fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip tahun 2017 dan meneliti pendapat mahasiswa tentang pameran perpustakaan. Populasi yang diteliti sebanyak 92 mahasiswa dengan responden sebanyak 36 orang yang diambil secara *simple random sampling*. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis studi kasus. Data dianalisa dengan statistic deskriptif. Berdasarkan penelitian diambil kesimpulan pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung untuk datang di pameran perpustakaan Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip tahun 2017 dengan skor 79%. Pendapat-pendapat mahasiswa tentang pameran dengan skor 75% yaitu bahwa even pameran sangat penting untuk mengetahui koleksi dan layanan perpustakaan Undip dan sharing informasi pengetahuan. Tujuan mengikuti kuis adalah motivasi untuk mendapatkan hadiah. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi pengunjung dalam mengikuti acara pameran dengan adanya kuis berhadiah sehingga kuantitas pengunjung naik dan *road show* mendapat apresiasi positif dari mahasiswa, dosen dan civitas akademika Undip.

**Kata kunci** : hadiah, kuis, motivasi, pameran, perpustakaan, *road show*

### A. Pendahuluan

Tahun 2017 UPT Perpustakaan Undip mengadakan *road show* pameran perpustakaan dengan label “ Aku Cinta Perpustakaan”. Pelaksanaan *road show* berlangsung tanggal 22 Agustus sampai dengan 30 November 2017. Tempat pelaksanaan pameran di fakultas-fakultas Undip dan dilakukan dengan cara bekerja sama dengan pustakawan fakultas masing-masing. Setelah meraih keberhasilan dalam kegiatan pameran tahun 2016 maka diharapkan pelaksanaan pameran 2017 dapat bermanfaat bagi para pustakawan maupun pemustaka.

Kegiatan *road show* pameran perpustakaan tahun 2017 bertujuan untuk memperkenalkan koleksi e-resource, koleksi langka dan koleksi buku-buku ajar karya dosen Undip.

Selain itu juga mensosialisasikan layanan-layanan e-resource UPT Perpustakaan Undip yaitu *e-journal*, *e-book* dan program anti plagiasi Turnitin. Literasi informasi e-resource perlu diungkap ke permukaan agar pemanfaatan sumber belajar ini dapat dilakukan secara maksimal. Koleksi e-resource perlu disosialisasikan pada pemustaka yaitu para civitas akademika Undip agar dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan penelitian.

Untuk memotivasi pengunjung agar mau melihat dan berpartisipasi dalam *road show* perpustakaan maka disediakan kuis berhadiah. Motivasi berasal dari kata motif yang artinya kekuatan yang terdapat dalam individu yang menggerakkan individu untuk berbuat sesuatu ( Uno, 2012 ). Menurut Uno, motivasi dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan

motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam individu sendiri sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar. Sehingga motivasi mendorong individu melakukan aktifitas untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi juga sebagai motor penggerak dalam menentukan arah tujuan yang dicapai dan menentukan perbuatan yang akan dilakukan individu tersebut (Uno, 2012 : 9).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung datang di pameran perpustakaan fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan (FPIK) Undip 2017. Meneliti pendapat mahasiswa tentang pameran perpustakaan di FPIK Undip.

Manfaat penelitian untuk meningkatkan tingkat kunjungan pameran perpustakaan karena ketertarikan adanya kuis berhadiah di acara tersebut. Selain itu meningkatkan tingkat kunjungan pameran perpustakaan karena motivasi literasi informasi. Mensukseskan *road show* pameran perpustakaan dengan peningkatan jumlah kuantitas pengunjung.

## **B. Perumusan masalah**

Apakah pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung untuk datang di pameran perpustakaan Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip tahun 2017? Apa pendapat mahasiswa tentang pameran perpustakaan di Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip tahun 2017?

## **C. Metodologi penelitian**

Tipe penelitian ini adalah kuantitatif. Kuantitatif menurut Sugiyono (2008 : 14- 16) penelitian kuantitatif mempunyai desain spesifik, jelas dan rinci, sudah

ditentukan secara mantap dari awal dan menjadi pegangan langkah demi langkah dalam penelitian.

Jenis penelitian adalah studi kasus. Studi kasus menurut Robert K.Yin (2014 : 18) adalah suatu inkuiri empiris yang meneliti fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, apabila batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas di mana multisumber bukti dimanfaatkan.

Penelitian ini akan menguji apakah pemberian hadiah menjadi motivasi pengunjung untuk datang di road show pameran perpustakaan 2017. Populasinya adalah pengunjung road show pameran di Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan selama tiga hari mulai tanggal 29 – 31 Agustus 2017 sebanyak 92 orang. Diambil responden sebanyak 36 orang secara *simple random sampling*. Menurut Wiroatmodjo (2009 : 49), *simple random sampling* yaitu pengambilan contoh secara acak dan langsung dilakukan karena populasi terdiri dari atas anggota-anggota yang dianggap seragam atau homogen. Maka responden dipilih secara acak sederhana karena anggotanya homogen terdiri dari mahasiswa fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip, yang mengikuti kuis berhadiah selama pameran berlangsung.

### **1. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner. Selain itu dengan observasi langsung ke tempat lokasi dimana peneliti sebagai pemandu pameran. Dalam hal ini dilakukan observasi berperan serta (*participant observation*) yaitu sambil melakukan pengamatan , peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari responden pada waktu dilaksanakan pameran perpustakaan. Data dokumentasi dipakai untuk referensi memakai buku-buku dan jurnal berkaitan dengan topik permasalahan.

Indikator yang akan diteliti yaitu :

1. Motivasi dan tujuan mengunjungi pameran
2. Pendapat tentang kuis berhadiah

## 2. Teknik analisa data

Data-data berdasarkan kuesioner, data observasi dan data pustaka dikumpulkan. Setelah data dikumpulkan, kemudian ditabulasi. Tabulasi data dianalisis dengan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2008:147-148) statistik ini dipakai dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data penelitian memakai tabel dan grafik dengan perhitungan persentase.

## 3. Kerangka teori

### a. Hadiah

Pemberian hadiah atau kompensasi menurut Yohana Fransisca dalam Yokhebed (2018) adalah segala sesuatu yang diterima berupa fisik maupun non fisik yang diberikan pada seseorang. Selain pengembangan karir, kompensasi juga berpengaruh positif di lingkungan kerja, demikian pendapat Johari dalam Yokhebed (2018). Pemberian hadiah yang diberikan pada acara-acara tertentu akan berpengaruh positif pada pengunjung even tersebut. Seperti pada *road show* pameran perpustakaan 2017. Pemberian hadiah pada *road show* pameran perpustakaan setelah mengisi

kuis dilakukan dengan maksud agar pemustaka tertarik untuk datang melihat pameran. Kuis berisi 10 butir pertanyaan seputar perpustakaan dan kepastakawanan. Seberapa jauh pemustaka mengenal dan mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan perpustakaan.

### b. Motivasi

Kata motivasi menurut Uno ( 2012 : 3-4 ) berasal dari kata “motif” yang berarti kekuatan yang terdapat dalam individu yang menyebabkan individu itu berbuat. Motif tidak bisa diamati secara langsung namun diinterpretasikan dalam tingkah laku berupa dorongan, rangsangan atau pembangkit munculnya tingkah laku tertentu. Menurut Winkel dalam Uno ( 2012 : 3) motivasi yaitu dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi seperti ditulis Uno ( 2012 : 8-10) dorongan eksternal dan internal pada diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku meliputi adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan, adanya dorongan melakukan kegiatan, ada harapan dan cita-cita, penghargaan atas diri sendiri, lingkungan yang baik dan kegiatan menarik.

Teori motivasi yang dipakai yaitu *Maslow's Need Hierarchi* atau *A Theory of Human Motivation* oleh A.H. Maslow (Hasibuan, 2003 : 104-107). Teori ini menyatakan kebutuhan dan kepuasan seseorang itu jamak yaitu kebutuhan biologis dan psikologis, Dasar *Maslow's Need Hierarchy Theory* merupakan kebutuhan manusia yang bertingkat-tingkat yaitu *Physiological Needs, Safety and Security Needs, Affiliation or Acceptance Needs ( Belongingness), Esteem or Status Needs, Self Actualization*.

Teori motivasi yang dipakai yaitu *Affiliation or Acceptance Needs* merupakan kebutuhan sosial, teman dalam pergaulan sesama kelompoknya karena manusia pada dasarnya ingin hidup berkelompok. Selain itu *Esteem or Status Needs* yakni kebutuhan akan penghargaan diri, pengakuan serta penghargaan prestise dari karyawan dan komunitas lingkungannya. Hierarki berikutnya yaitu *Self Actualization* yaitu kebutuhan dan aktualisasi diri dengan

menggunakan kecakapan, kemampuan, keterampilan dan potensi optimal untuk mencapai prestasi kerja yang sangat memuaskan.

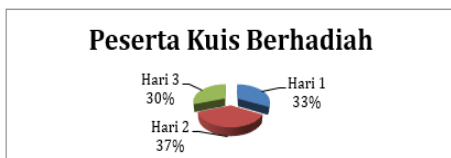
Pada penelitian ini, mahasiswa termotivasi untuk datang di pameran perpustakaan dan mengikuti kuis berhadiah karena dorongan dari kelompok atau komunitasnya karena kebutuhan akan penghargaan diri dan pengakuan dari teman-temannya. Pemenang utama yang meraih nilai 100 dapat menjawab dengan benar 10 pertanyaan dan berhasil meraih hadiah utama berupa flash disk dan buku.

#### D. Hasil penelitian dan pembahasan

##### 1. Peserta kuis berhadiah

Peserta kuis berhadiah di hari pertama pameran tanggal 29 Agustus 2017 sebanyak 30 peserta (33%). Pada hari kedua tanggal 30 Agustus 2017 kuis perpustakaan diikuti oleh 34 mahasiswa (37%). Selanjutnya pada hari ketiga tanggal 31 Agustus 2017 diikuti oleh 28 peserta (30%).

Grafik 1.

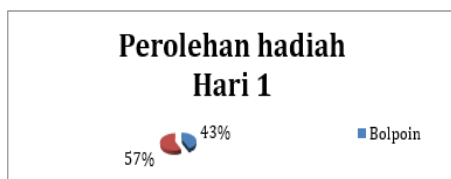


Data primer yang sudah diolah (2017)

##### 2. Perolehan hadiah kuis

Pada hari pertama, perolehan hadiah kuis sebanyak 13 bolpoin dan 17 buah gantungan kunci/PIN.

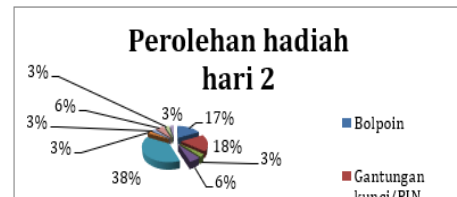
Grafik 2.



Data primer yang sudah diolah (2017)

Pada hari kedua, perolehan hadiah yaitu bolpoin 6 buah, gantungan kunci/PIN sebanyak 6 buah. Hadiah lainnya yaitu *correction tape* 1 buah, tempat pensil 2 buah, seminar kit 13 buah, *cutter* 1 buah, gunting 1 buah dan penggaris 1 buah. Hadiah utama berupa *flash disk* berhasil keluar 1 buah dan buku 2 buah.

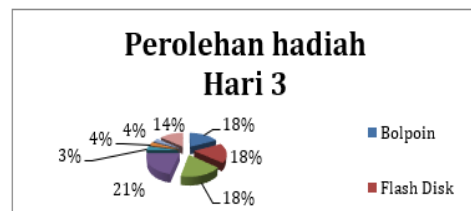
Grafik 3.



Data primer yang sudah diolah (2017)

Pada hari ketiga, perolehan hadiah yaitu bolpoin 5 buah, seminar kit 5 buah, gantungan kunci/PIN 6 buah, aqua botol 1 buah, penggaris 1 buah, *cutter* 1 buah, *block note* 4 buah. Hadiah utama *flash disk* dikeluarkan sebanyak 5 buah.

Grafik 4.

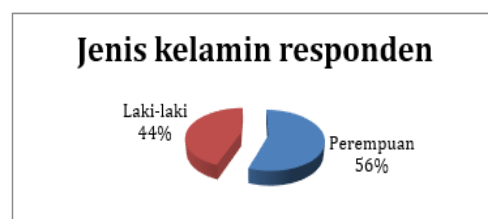


Data primer yang sudah diolah (2017)

##### 3. Karakteristik responden

Berdasarkan data penelitian dari jumlah responden 36 mahasiswa terdiri atas perempuan 20 orang (56%) dan laki-laki 16 orang (44%).

Grafik 5.



Data primer yang sudah diolah (2017)

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 36 responden diperoleh jawaban sebagai berikut :

**a. Motivasi dan tujuan mengunjungi pameran buku**

Motivasi responden mengunjungi road show pameran buku perpustakaan yaitu ingin tahu tentang UPT Perpustakaan Undip sebanyak 61,1% dan mahasiswa yang ingin mendapat hadiah kuis 22,2% dan termotivasi untuk melihat buku-buku terbitan baru yaitu 13,9%. Adapun mahasiswa yang berpendapat motivasi mengunjungi pameran karena petugasnya ramah menempati peringkat terendah 2,8%. Tujuan mahasiswa mengunjungi pameran buku karena mencari informasi pengetahuan sebesar 52,8%. Sedangkan responden yang ingin berpartisipasi menjawab kuis sebanyak 22,2% selisih satu responden yang menjawab untuk mengisi waktu luang jeda kuliah yaitu 9 mahasiswa atau 25%.

Secara keseluruhan tampilan, pameran buku sangat penting untuk mengetahui koleksi dan layanan perpustakaan sebesar 55,6%. Sharing informasi pengetahuan sebanyak 44,4%. Tujuan responden mengikuti kuis yaitu termotivasi untuk mendapatkan hadiah 47,2%. Mahasiswa ingin meramaikan pameran 41,7%. Hanya iseng saja sebesar 11,1%. Jika tidak ada kuis berhadiah, mahasiswa sebesar 91,7% mau mengunjungi pameran perpustakaan untuk melihat buku-buku baru. Sedangkan 8,3% bila tidak ada kuis berhadiah tidak mau mengunjungi pameran karena responden tertarik mengikuti kuis berhadiah.

**b. Pendapat responden terhadap kuis berhadiah**

Pendapat responden saat mengikuti kuis, 58,3% kurang memahami pengetahuan perpustakaan. Sebanyak 27,8%

berpendapat waktu pengisian kuis terlalu singkat/cepat. Mahasiswa yang berpendapat pertanyaannya membingungkan 11,1% dan responden menjawab pertanyaannya sulit 2,8%. Waktu yang disediakan untuk mengerjakan soal adalah 30 detik/soal. Pertanyaannya 10 buah dan harus diselesaikan dalam waktu 5 menit. Responden 83,3% yang menyukai kuis berhadiah di acara pameran perpustakaan termotivasi karena hadiahnya menarik. Sementara itu 16,7% menjawab karena cinta perpustakaan.

Ketika menanyakan masalah bentuk hadiah, 77,8% menjawab hadiahnya bagus dan 22,2% menjawab hadiahnya sangat bagus. Menurut pendapat responden 55,7% kuis berhadiah perlu diadakan di pameran perpustakaan. Sebanyak 33,3% mengatakan kuis berhadiah tersebut menarik. Sementara 11% menyatakan sangat perlu diadakan kuis berhadiah. Saran-saran para responden, 75% berpendapat terkesan, selain karena hadiah juga menambah pengetahuan perpustakaan. Mahasiswa lain 16,7% sangat terkesan karena hadiah sangat menarik.

**Analisis dan interpretasi data**

**a. Jawaban masalah deskriptif**

Pada penelitian ini akan dijawab dua rumusan masalah deskriptif yaitu apakah pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung datang di pameran perpustakaan FPIK Undip serta pendapat mahasiswa tentang pameran perpustakaan.

Menjawab masalah maka kita cari skor ideal. Menurut Sugiyono ( 2008 : 176-177 ) yang dimaksud skor ideal yaitu skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada setiap pertanyaan memberi jawaban skor tertinggi. Kemudian menjawab pertanyaan deskriptif dengan cara membagi jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal.

Skor ideal untuk motivasi dan tujuan =  $4 \times 5 \times 36 = 720$  ( 4 = skor tertinggi, 5 jumlah

butir instrumen motivasi dan tujuan, 36 jumlah responden). Skor ideal pendapat mahasiswa =  $4 \times 5 \times 36 = 720$ . Pendapat mahasiswa ada 5 butir instrumen. Skor ideal pendapat mahasiswa =  $4 \times 5 \times 36 = 720$ .

Rumusan masalah nomor 1 sebagai berikut : Apakah pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung? Berdasarkan data yang terkumpul pada tabel 11 = 569. Dengan demikian nilai motivasi dan tujuan =  $569 : 720 = 0,79 = 79\%$  dari yang diharapkan. Hasil yang diharapkan 100%.

Rumusan masalah nomor 2 yaitu : Apa pendapat mahasiswa tentang pameran perpustakaan? Berdasarkan data yang terkumpul pada tabel 12 = 540. Hasil akhir pendapat mahasiswa =  $540 : 720 = 0,75$  atau 75% dari yang diharapkan.

Berdasarkan Arikunto ( 2012 : 244 ) ditetapkan hasil persentase penelitian termasuk kategori baik jika skor (76 – 100%), cukup ( 56 – 75% ), kurang baik (40-55%), tidak baik ( < 40% ). Maka hasil penelitian di atas untuk motivasi dan tujuan skor 79% termasuk kategori baik. Skor pendapat mahasiswa yaitu 75% termasuk kategori cukup.

#### **b. Analisis deskriptif masing-masing instrumen**

Analisa deskriptif untuk masing-masing instrumen yaitu motivasi responden mengunjungi pameran perpustakaan adalah ingin tahu tentang UPT Perpustakaan (61,1%). Tujuan mengunjungi pameran adalah mencari informasi pengetahuan ( 52,8%). Secara keseluruhan tampilan pameran, even ini sangat penting bagi mahasiswa untuk mengetahui koleksi dan layanan perpustakaan (55,6%) serta untuk sharing informasi pengetahuan (44,4%). Ketika mengikuti kuis berhadiah,

responden sebanyak (58,3%) kurang memahami pengetahuan perpustakaan dan waktu pengisian masing-masing nomor terlalu singkat/cepat ( 27,7%). Tujuan mengikuti kuis yaitu motivasi mendapatkan hadiah (47,2%). Pengunjung menyukai kuis berhadiah di acara pameran perpustakaan karena hadiahnya menarik ( 83,3%). Bentuk hadiahnya bagus ( 77,8%). Sebanyak 91,7% responden berpendapat jika tidak ada kuis berhadiah, mereka mau mengunjungi pameran untuk melihat buku-buku baru. Mahasiswa berpendapat kalau kuis berhadiah ini perlu diadakan (55,7%). Para mahasiswa berpendapat sangat terkesan dengan kuis berhadiah di pameran buku karena hadiah sangat menarik.

#### **E. Kesimpulan**

Pemberian hadiah menjadi motivasi dan tujuan pengunjung untuk datang di pameran perpustakaan Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan Undip tahun 2017 dengan skor 79%. Pendapat-pendapat mahasiswa tentang pameran dengan skor 75% yaitu bahwa even pameran sangat penting untuk mengetahui koleksi dan layanan UPT Perpustakaan Undip dan sharing informasi pengetahuan.

#### **Saran-saran**

Kuis berhadiah di pameran perpustakaan ternyata menjadi idola para pengunjung yang rata-rata mahasiswa. Maka kuis berhadiah yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan kepustakawanan hendaknya terus diadakan dengan hadiah yang lebih menarik dan durasi waktu pengerjaan lebih dari 30 detik, agar mahasiswa termotivasi untuk berpartisipasi di pameran buku di waktu-waktu mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktek*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Hasibuan, H. Malayu SP. (2003). *Organisasi dan motivasi : Dasar peningkatan dan produktivitas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Noerpratama, Raditya Arief dan Endang Sri Indrawati. (2017). *Hubungan antara kecerdasan spiritual dengan motivasi belajar siswa kelas X SMA*. Semarang : Fakultas Psikologi Undip.eprints.undip.ac.id/61134/
- Sugiyono.(2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutarno NS. 2006. *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktis*. Sagung Seto.
- Technologies, T. (n.d.). *Aplikasi decision roulette*.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.treebit.decisionroulette&hl=en&gl=US>
- Wiranto. 1997. *Perpustakaan Menjawab Tantangan Jaman*. Penerbit Unika Soegijapranata.
- Yustiandi, & Saepuzaman, D. 2017. *Virtual Assesment : Penilaian Afektif Siswa Pada Kurikulum 2013 Menggunakan Aplikasi Google Forms*. 67–70.
- Uno, Hamzah B. (2012). *Teori motivasi & pengukurannya : Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wiroatmodjo, Piran. (2009). *Dasar penelitian dan statistika*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Yin, Robert K. (2014). *Studi kasus : Desain & metode*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Yokhebed, Ernest Ratu Tyas. (2017). *Pengaruh partisipasi karyawan, pengembangan karir dan kompensasi yang diterima terhadap intention to stay karyawan produksi PT. Pantjatunggal Knitting cabang Mpu Tantular Semarang*. Semarang : FISIP Undip. Eprints.undip.ac.id/61