



**PENGARUH IMPLEMENTASI *MAKERSPACE* TERHADAP
MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP)
Program Studi Ilmu Perpustakaan

Oleh :

Raudatul Husna Nasution
0601162034

**JURUSAN ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

2020

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH IMPLEMENTASI *MAKERSPACE* TERHADAP
MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

Oleh:

RAUDATUL HUSNA NASUTION
NIM. 0601162034



Mengetahui

Pembimbing I

Dra. Achiriah, M. Hum
NIDN: 2010106303

Pembimbing II

Dr. Khoirul Jamil, Lc., M.A
NIDN: 2004026802

**JURUSAN ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Implementasi Makerspace Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan**” yang disusun oleh Raudatul Husna Nasution 0601162034 yang telah munaqasyah dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara pada tanggal 10 November 2020.

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.I.P) pada program studi ilmu perpustakaan.

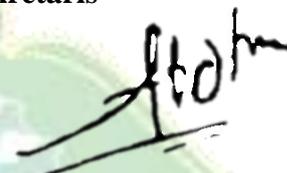
Medan, 10 November 2020

DEWAN PENGUJI

Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan

Sekretaris


Dra. Retno Sayekti M.LIS
NIP.196912281995032002

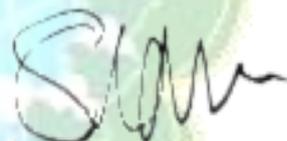

Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
NIP.197001122005011008

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I

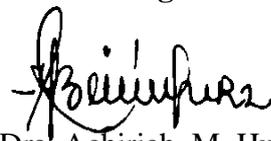
Penguji II


Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
Nip.197001122005011008


Neila Susanti, S.Sos., M.Si
NIP.196907281999032003

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Achiriah, M. Hum
NIDN: 2010106303


Dr. Khoirul Jarhil, Lc., M.A
NIDN: 2004026802

Mengetahui

Wakil Dekan I



Dr. Muhammad Dalimunte, S.Ag., S.S., M.Hum
NIP.197103281999031003

LEMBAR VALIDASI

Judul Tugas Akhir:

PENGARUH IMPLEMENTASI MAKERSPACE TERHADAP MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

Ditulis oleh:

RAUDATUL HUSNA NASUTION
0601162034

Telah disidangkan pada hari Selasa, tanggal 10 November 2020.

Di Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara Medan, dengan

Dosen Penguji

1. Dr. Abdul Karim Batubara, M.A
Nip.197001122005011008

2. Neila Susanti, S.Sos., M.Si
NIP.196907281999032003

Dosen Pembimbing

1. Dra. Achiriah, M. Hum
NIDN: 2010106303

2. Dr. Khoirul Jamil, Lc., M.A
NIDN: 2004026802

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudatul Husna Nasution
Nim : 0601162034
Tempat, tgl lahir : Tanjungbalai, 28 Mei 1997
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UIN-SU Medan
Alamat : Jl. Gurila, Gg Sukadamai No.38, Medan Perjuangan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Implementasi *Makerspace* Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan”** adalah benar Karya asli saya, kecuali kutipan kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 20 September 2020

Yang membuat pernyataan



Raudatul Husna Nasution
Nim. 0601162034



MOTO

Jadilah Muslimah Yang Bersakhsyiah Islamiyah Dengan

Mempertajam Tsaqofah Islam

(Raudatul Husna Nasution)



Nama : Raudatul Husna Nasution

NIM : 0601162034

Judul : Pengaruh Implementasi *Makerspace* Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Sampel dalam penelitian ini diambil dari mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan sebanyak 2 kali dalam seminggu dengan jumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara Purposive Sampling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data-data numberik (angka) yang diolah dengan metode statistik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *makerspace* yang ada di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara masih berkonsep *Space Co-Working* yaitu pemanfaatan ruangan. Antara *Space Co-Working* yang terdapat di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara ruang digital, tempat diskusi, pojok literasi, tempat koleksi buku baru dan tempat baca. Manakala minat kunjung pemustaka dari jumlah keseluruhan mahasiswa dihitung 3,2% perhari yaitu masih terhitung sedikit. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,3108 pada taraf signifikan 5%. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk 28 sebesar 2,3108 maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,3108 > 0,316$ yang berarti hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Kata kunci: *Makerspace*, Minat Kunjung, Pemustaka, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.



Name: Raudatul Husna Nasution

NIM: 0601162034

Title: The Effect of Makerspace Implementation on Visiting Visitors' Interest in the Library of the State Islamic University of North Sumatra, Medan

Abstract

This research was conducted at the Library of the State Islamic University of North Sumatra. The purpose of this study was to determine the effect of makerspace implementation on the visitor's interest in visiting the library at the State Islamic University of North Sumatra. The sample in this study was taken from students who visited the library twice a week with a total of 30 people. The sampling technique was carried out by purposive sampling. This research uses a quantitative approach, namely numeric data (numbers) processed by statistical methods.

The results of this study indicate that the makerspace in the library of the State Islamic University of North Sumatra still has the concept of Space Co-Working, namely the use of space. Antara Space Co-Working, which is located in the Library of the State Islamic University of North Sumatra, a digital space, a discussion area, a literacy corner, a new book collection and a reading area. When the visitor's interest in visiting the total number of students is calculated as 3.2% per day, which is still relatively small. Hypothesis test results show that the t-count value is 2.3108 at a significant level of 5%. When compared with ttable with dk 28 of 2.3108, the value of $t_{count} > t_{table}$ or $2.3108 > 0.316$ which means the hypothesis that there is a significant influence between the implementation of makerspace on the interest in visiting the library users of the State Islamic University of North Sumatra.

Keywords: Makerspace, Visiting Interest, Library, State Islamic University of North Sumatra.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan yang paling utama kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik dan tanpa halangan apapun titik tak lupa tentunya shalawat dan salam kepada Baginda Muhammad SAW yang mana beliau lah yang membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan kecanggihan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan waktu, biaya tentunya semangat yang kuat sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sampai sekarang ini.

Penulisan skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Adapun judul yang penulis ajukan ialah "Pengaruh Implementasi *Makerspace* Terhadap Minat Baca Pengunjung Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan".

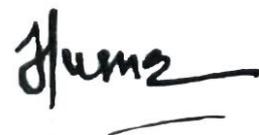
Dalam penyusunan dan juga penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan juga bimbingan dari berbagai pihak titik tentunya penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang paling berjasa di kehidupan penulis yaitu ayah Alm. Narkan Nasution dan Alm. Zainuddin Bin Mat Ail dan mama saya Ema Susanti serta Uwak Khuwailid dan Uwo Idayu, S.Pdi yang sudah berjuang sehingga penulis bisa menikmati pendidikan sampai sekarang ini dan tidak lupa juga kepada yang terhormat:

1. Bapak prof. Dr. Syafaruddin, M. Pd. selaku Plt. Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak prof. Dr. Ahmad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial.
3. Ibu Retno Sayekti M.LIS selaku Ketua Jurusan Ilmu Perpustakaan yang telah banyak membantu dan memberikan arahan terhadap kemajuan dan perkembangan jurusan ilmu perpustakaan.

4. Bapak Dr, Abdul Karim Batubara, M.A selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Perpustakaan yang telah ikut serta dalam memberikan arahan.
5. Ibu Dra. Achiriah M. Hum selaku pembimbing pertama yang membimbing, mengarahkan dan meletakkan dasar pemikiran terhadap penelitian ini.
6. Bapak Dr. Khoirul Jamil Lc., M.A selaku pembimbing kedua yang membimbing, mengarahkan Dan meletakkan pemikiran terhadap penelitian ini.
7. Terima kasih kepada Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di tempat tersebut.
8. Terima kasih kepada pemustaka yang sudah bersedia dan membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Segenap dosen dan staf fakultas ilmu sosial yang telah banyak membantu dan memberikan arahan dan motivasi.
10. Terima kasih kepada saudara kandung yaitu adik-adik perempuan terutama Ihda Nasution dan adik laki-laki yang tentunya sangat berpengaruh dan yang paling mengerti kehidupan penulis.
11. Terima Kasih sebanyak-banyaknya kepada penghuni rubin DMS sembari sentiasa melakukan amar makruf nahi mungkar apabila penulis dalam keadaan futur.

Meskipun demikian, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam pandangan para dosen dan ahli. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat dari para pembaca guna menyempurnakan hasil akhir skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Medan, 09 November 2020



Raudatul Husna Nasution

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR VALIDASI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kerangka Teori	6
1. Makerspace	6
a. Pengertian Makerspace	6
b. Konsep Makerspace	8
c. Makerspace Di Perpustakaan	13
2. Minat Kunjung Pemustaka	20
a. Pengertian Minat Kunjung Pemustaka.....	20
b. Faktor-faktor Mempengaruhi Minat Kunjung	20
c. Tujuan Berkunjung Ke Perpustakaan.....	21
3. Perpustakaan	22

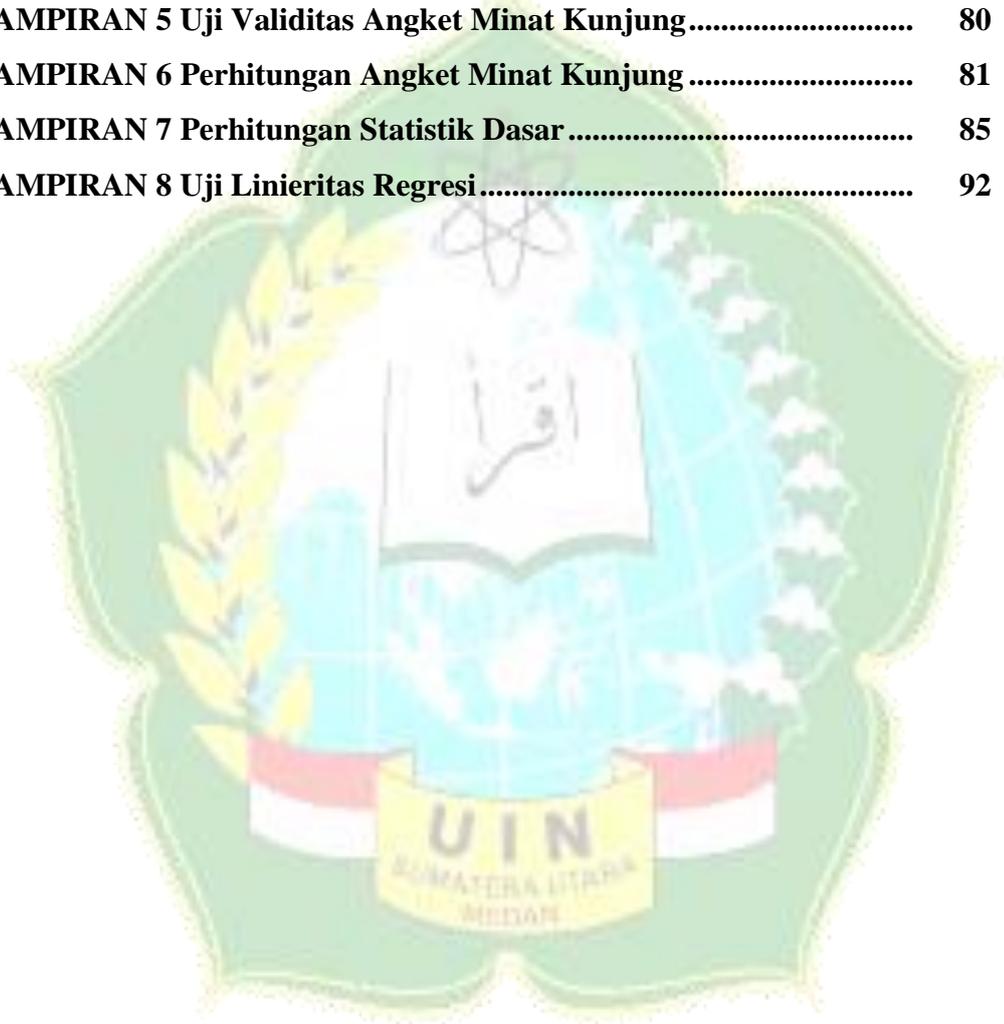
a. Perpustakaan Perguruan Tinggi	23
b. Tujuan Perpustakaan Perguruan Tinggi	24
c. Fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi.....	24
B. Kerangka Berfikir.....	26
C. Penelitian yang Relevan	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	28
C. Jenis Penelitian	28
D. Definisi Operasional	29
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Temuan Umum.....	37
1. Struktur Organisasi Perpustakaan UINSU	40
2. Sumber Daya Manusia Perpustakaan UINSU	41
3. Sarana dan Prasarana Perpustakaan UINSU	42
4. Layanan Perpustakaan UINSU.....	42
5. Tata Tertib Perpustakaan UINSU	43
6. <i>Makerspace</i> Yang ada Di Perpustakaan UINSU.....	45
B. Temuan Khusus.....	45
C. Uji Korelasi	57
D. Pengujian Hipotesis.....	59
E. Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V : PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
DOKUMENTASI	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Skala Likert	30
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner	30
Tabel 3.3 Distribusi Validitas Butir Angket Implementasi <i>Makerspace</i>	32
Tabel 3.4 Distribusi Validitas Butir Angket Minat Kunjung	34
Tabel 4.1 SDM Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	41
Tabel 4.2 Data Hasil Penelitian Variabel X Dan Y	46
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Jawaban Pemustaka Tentang Makerspace (X)	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Implementasi Makerspace (X)	51
Tabel 4.5 Deskripsi Data Statistik Implementasi Makerspace (X)	53
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Minat Kunjung Pemustaka (Y) .	54
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Minat Kunjung (Y).....	56
Tabel 4.8 Deskripsi Data Statistik Minat Belajar (Y).....	58
Tabel 4.9 Uji Korelasi antara Variabel X dengan Y.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Angket Implementasi <i>Makerspace</i>	67
LAMPIRAN 2 Angket Minat Kunjung Pemustaka.....	69
LAMPIRAN 3 Uji Validitas Angket Implementasi <i>Makerspace</i>	71
LAMPIRAN 4 Perhitungan Angket Implementasi <i>Makerspace</i>	72
LAMPIRAN 5 Uji Validitas Angket Minat Kunjung.....	80
LAMPIRAN 6 Perhitungan Angket Minat Kunjung	81
LAMPIRAN 7 Perhitungan Statistik Dasar	85
LAMPIRAN 8 Uji Linieritas Regresi.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	40
---	-----------



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 telah menjadikan masyarakat semakin inovatif dan saat ini kita menghadapi garis depan teknologi revolusi. Untuk menanggapi perubahan ini, dunia secara aktif berkembang sehingga membuat gerakan atau aktivitas untuk memupuk inovasi baru. Perpustakaan merupakan organisasi yang terus berkembang (*growing organism*), instansi ini juga sentiasa berubah mengikut zaman. Perkembangan perpustakaan menjadi tempat bertukar informasi antar pengguna (*users*) yang dapat menjadi tempat menghasilkan karya yang kreatif. Revolusi perpustakaan menghasilkan tempat atau ruang baru bagi masyarakat membuat suatu karya menggunakan fasilitas yang terdapat di perpustakaan, (Albaar, 2019).

Perpustakaan merupakan salah satu instansi yang dapat mendukung aktivitas untuk memupuk inovasi baru, fungsi perpustakaan dalam aktivitas tersebut bahwa perpustakaan sebagai tempat menyebarkan informasi dalam beragam bentuk melalui layanan, aplikasi, media sosial, media digital, dan sejenisnya. Oleh karena itu, diperlukan langkah lebih lanjut untuk mengubah fungsi perpustakaan sebagai tempat mencari informasi menjadi perpustakaan yang menyediakan fasilitas bagi pengguna (*users*) dalam beraktifitas secara kolaboratif, kreatif dan inovatif tanpa mengubah fungsi utama perpustakaan sebagai tempat menyebarkan informasi.

Sebagaimana yang tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Maka untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang dapat menjadikan pengunjung lebih kreatif

adalah dengan menciptakan ruang perpustakaan yang menyenangkan seperti *makerspace*. <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU43-2007Perpustakaan.pdf>

Makerspaces merupakan proses menciptakan ruang-ruang sebagai tempat belajar yang kolaboratif dan kreatif. Seiring dengan meningkatnya teknologi, perpustakaan harus bisa berkolaborasi dengan teknologi agar tercipta proses interaksi yang menguntungkan bagi pemustaka.

Penerapan *makerspace* di sebuah perpustakaan dapat memberikan dampak yang baik pada pengguna (*users*) apabila dikelola dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari segi fasilitas yang disediakan dalam perpustakaan tersebut.

Perpustakaan saat ini dituntut berubah cara pandangnya kepada pemustaka atau pengguna (*user*) dengan cara pandang yang berbeda. Untuk itu perpustakaan perlu melakukan transformasi dari perpustakaan yang bersifat formal (hanya tempat membaca) menjadi non formal yakni menjadi tempat belajar yang kolaboratif dan kreatif. Seiring dengan meningkatnya teknologi, perpustakaan harus bisa berkolaborasi dengan teknologi agar tercipta proses interaksi yang menguntungkan bagi pemustaka.

Ada banyak peluang yang bisa dilakukan perpustakaan antara lain dengan mengalih fungsikan ruangan di perpustakaan sebagai pusat aktivitas pemustaka menjadi *tech-hub* (komunitas yang mendorong inovasi untuk perpustakaan yang *startup* teknologi), *co-working space* (menjadikan ruangan tidak terpakai sebagai tempat bekerja), *mini lab* (Laboratorium mini), serta *research pod* (sebuah meja khusus yang digunakan untuk para peneliti atau pemustaka yang mempunyai keperluan khusus di perpustakaan).

Makerspace memberikan dampak bagi perpustakaan yang menerapkannya, bisa berdampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari *makerspace* bagi pengguna (*users*) diantaranya adalah pengguna (*users*) menjadi orang yang lebih kreatif dan inovatif serta berfikir kritis.

Adapun dampak negatif *makerspace* bagi pengguna, diantaranya adalah pengguna (*users*) harus berkunjung ke perpustakaan sehingga mengorbankan waktu, tenaga dan biaya yang banyak.

Oleh karena itu, perpustakaan yang terdapat *makerspace* tidak dapat diakses menggunakan aplikasi atau media yang bersifat online lainnya karena *makerspace* ini hanya dapat diakses dengan mengunjungi perpustakaan secara langsung.

Perpustakaan juga akan berdampak positif dan negative karena *makerspace* ini, dampak positif adalah perpustakaan bukan hanya tempat penyimpanan bahan pustaka saja tetapi juga dapat menjadi tempat yang memberikan aktivitas bagi pengguna (*users*) yang bersifat kreatif dan inovatif. Yang bersifat negatif adalah perpustakaan membutuhkan gedung yang besar dan luas dan *makerspace* diakses secara langsung ke perpustakaan.

Berdasarkan hal ini peneliti menyimpulkan bahwa implementasi *makerspace* akan berdampak positif dan juga negatif.

Peneliti mengamati *makerspace* yang terdapat di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) masih berbentuk *Co-Working space* yaitu perpustakaan menjadikan tempat yang tidak terpakai menjadi tempat bekerja. Contohnya, kursi dan meja yang berada dibawah tangga sebelumnya kurang digunakan oleh pengguna (*users*) karena gelap setelah ada *makerspace* dijadikan sebagai tempat pojok literasi diberikan dengan tanda bacaan pojok literasi dibagian bawah tangga dan diberikan pencahayaan. Tetapi hal ini tetap tidak menarik bagi pengguna (*users*) hal ini karena jumlah pengunjung perpustakaan masih saja kurang dari 10% jumlah keseluruhan mahasiswa, yang ada di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Pemanfaatan *makerspace* masih kurang menjadi perhatian dikalangan pengguna (*users*), bahkan ada juga pengguna (*users*) yang tidak mengetahui istilah *makerspace* tersebut.

Makerspace dalam sebuah perpustakaan dikatakan penting karena dalam mengikuti standarisasi perpustakaan yang pada era Revolusi Industri 4.0 yaitu perpustakaan digital, maka *makerspace* menjadi salah satu layanan dan sarana prasarana yang harus ada pada sebuah perpustakaan yang start up digital seperti Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU). Oleh karena itu, perpustakaan UINSU harus menyediakan *makerspace* yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hal tersebut menjadikan peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih tentang permasalahan di atas yang dapat mengarahkan pengguna (*users*) agar bisa menarik minat kunjung pemustaka khususnya di perpustakaan UINSU. Penulis sangat tertarik untuk meneliti "**Pengaruh Implementasi *Makerspace* Terhadap Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih rendahnya minat kunjung pengguna (*users*) ke perpustakaan
2. *Makerspace* yang terdapat di perpustakaan UINSU masih minim.
3. Melihat pengaruh *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka.

C. Batasan Masalah

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat kunjung pemustaka. Dalam penelitian yang dijalankan faktor tersebut dibatasi pada satu faktor saja yakni implementasi *makerspace* di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UINSU?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UINSU.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan implementasi *makerspace* dan minat kunjung pengguna (*users*) di perpustakaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberitahukan kepada pengguna bahwa perpustakaan bukan hanya sebagai gudang buku melainkan juga bisa dijadikan sebagai tempat hiburan atau rekreasi serta menjadi tempat istirahat yang menyenangkan.
- b. Menunjukkan kepada pemustaka bahwa berkunjung ke perpustakaan dapat memperoleh informasi melalui berbagai cara seperti audio visual, gambar, media teknologi seperti Sistem Informasi perpustakaan, bertukar informasi dengan pemustaka lainnya, yang mana hal ini diperoleh di dalam *Makerspace*.
- c. Dengan menyediakan layanan seperti *makerspace* akan menunjukkan kepada pengguna bahwa berkunjung ke perpustakaan juga lebih menarik daripada mengakses informasi melalui media teknologi.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan tugas akhir ini selanjutnya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian dari latar belakang, identifikasi pembahasan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini. Diantaranya adalah teori mengenai pengertian makerspace menurut ahli, konsep makerspace, makerspace yang terdapat di perpustakaan, kompetensi pustakawan di era makerspace, serta faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung pemustaka di perpustakaan. Selain itu pada bab ini juga dipaparkan kerangka beerfikir serta kajian relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai metode penelitian, metode pengumpulan data, serta analisis data yang dilakukan dalam studi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai hasil yang diperoleh melalui penelitian yang dilaksanakan di perpustakaan Universitas Islam Sumatera Utara. Pada bab ini juga dipaparkan pembahasan penelitian berkaitan hasil yang diperoleh melalui penyebaran angket.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan hasil yang diperoleh serta saran yang ingin diberikan kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. *Makerspace*

a. Pengertian *Makerspace*

Makerspace adalah merupakan tempat di mana orang-orang berkumpul untuk berbagi sumber daya dan pengetahuan, mengerjakan *projects*, dan membangun jaringan. <https://library.educause.edu/resources/2013/10/7-things-you-should-read-about-makerspaces>

Manakala Willet menambahkan bahwa pembelajaran berbasis *makerspace* membutuhkan pendekatan fasilitasi dan *mentoring* dan bukan lagi menggunakan metode mengajar melainkan pemustaka akan lebih banyak ‘melakukan’ sesuatu daripada ‘menerima’ sesuatu. (R. Willet, 2015)

(Nihayati, 2019) menuliskan bahwa Curry berpendapat, *makerspace* adalah ruang di perpustakaan untuk para maker untuk berkreasi. Perpustakaan bermitra dengan berbagai organisasi di lingkungan kampus maupun fakultas, baik dari mahasiswa, dosen maupun staf yang mendukung lintas disiplin ilmu, seperti STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematic*), *history, anthropology, ethnic studies, entrepreneurship* (kewirausahaan) dan digital humanities di lingkungan kampus. *Makerspace* merupakan ruang kerja komunitas berbasis teknologi (Radniecki, 2017).

Makerspace merupakan tempat di mana orang-orang kreatif dapat berkumpul, berkreasi, menciptakan, dan belajar bersama. Di dalam *makerspace*, pengguna perpustakaan mempunyai akses untuk menggunakan printer 3D, peralatan audio visual, laser pemotong dan pengukur, mesin jahit, kamera dan peralatan lain, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan secara gratis untuk menciptakan/mewujudkan banyak hal berdasarkan apa yang dibayangkan. <http://cincinnati.library.org/main/makerspace.html>

Makerspace merupakan ruang berkumpul para makers untuk saling berkolaborasi dan bertukar ide untuk menghasilkan sesuatu (produk). (Alyssa, 2014) dalam makalahnya yang berjudul *Finding a place for tween; Makerspace and Libraries* menuliskan: “*Makerspaces consist of a community of makers that come together to create by sharing tools, skills, and knowledge—creating a place to learn a new skill, to become a creator, to connect with a community and build friendships, or to gain access to specialized equipment*”, hal ini berarti *makerspace* terdiri dari komunitas para maker yang saling berbagi peralatan, kemampuan, serta pengetahuan, dan menjadikan sebuah tempat tertentu untuk belajar kemampuan baru untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menjalin komunitas pada spesialisasi tertentu. Sebagaimana dijelaskan oleh Muslim bin Hajjaj Abu al-Hasan al-Qushairi al-Naisaburi, dalam *sahih Muslim*, Jilid III, Hal. 1548., oleh Rasulullah saw di dalam sabdanya :

عن رسول الله صلى الله عليه وسلم، قال: «إن الله كتب الإحسان على كل شيء، فإذا قتلتم فأحسنوا القتلة، وإذا ذبحتم فأحسنوا الذبح، وليحد أحدكم شفرته، فليرح ذبيحته»¹⁰.

Dari Rasulullah Saw, beliau bersabda “*Allah mewajibkan sikap dan perlakuan positif terhadap segala hal. Maka jika kamu sekalian membunuh, perbaikilah cara membunuhmu, dan apabila menyembelih perbaikilah cara menyembelihmu dengan cara mempertajam belatinya dan membuat tenang ruh binatang yang disembelih*”.(HR. Muslim)

Hadist di atas, menjelaskan bahwa dalam melakukan penyembelihan maka perlu untuk mempertajam alat atau media yang digunakan saat melakukan aktivitas tersebut. Hal ini selaras dengan perpustakaan, jika perpustakaan ingin menjadi perpustakaan yang digital maka hal yang perlu dilakukan adalah dengan meningkatkan sarana prasarana, fasilitas dan layanan yang terdapat dalam perpustakaan.

Berdasarkan beberapa pengertian *makerspace* di atas dapat disimpulkan bahwa *makerspace* merupakan tempat berkumpulnya orang-orang kreatif atau para makers untuk saling berbagi informasi atau ilmu pengetahuan yang

bertujuan untuk menghasilkan suatu karya (produk) inovasi baru secara bersama-sama.

b. Konsep Makerspace

Konsep makerspace hampir disamakan dengan konsep *tech-hub*, *co-working space*, *mini lab/mini workshop*, *research pod*, (Ali, 2018). Meski demikian, semuanya mempunyai praktik yang berbeda. Dalam hal ini makerspace menjadi rumah (tempat) dari semuanya, (Colegrove, 2013). Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah ayat 208, yaitu:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اَدْخُلُوْا فِي السِّلْمِ كَافَّةً وَلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِ
 اِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ

Yaa ayyuhallaziina aamanudkhuluu fis-silmi kaffataw wa laa tattabi'uu khuthuwwaatisy-syaithon, innahuu lakum 'aduwwum mubiin

Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam keseluruhan, dan janganlah kamu turut langkah-langkah syaitan. Sesungguhnya syaitan itu musuh yang nyata bagimu.

Ayat ini secara eksplisit menyatakan bahwa sebagai orang yang beriman hendaklah masuk ke dalam islam secara kaffah (menyeluruh) baik dari segi syariahnya maupun aturan dalam kehidupan juga harus berlandaskan Islam sehingga berbagai problematika kehidupan dapat diselesaikan dengan Islam, begitu juga dengan perpustakaan untuk melakukan sesuatu akan membutuhkan praktek atau aktivitas secara langsung agar tujuan dari setiap konsep *makerspace* dapat diraih dengan mudah karena suatu pekerjaan membutuhkan konsistensi yang tinggi dalam melakukannya. Berdasarkan penjelasan di atas, konsep *makerspace* adalah sebagai berikut:

1. *Tech-Hub (Technology Hub)*

Tech-Hub adalah komunitas yang mendorong inovasi untuk perpustakaan *startup* teknologi.

Tech-Hub dapat menjadi area khusus seperti *Silicon Valley*, bagian dari kota seperti *Silicon Circuit* di London, atau bangunan atau kumpulan bangunan tertentu di mana perusahaan kecil dapat menyewa ruang bersama untuk berbagi fasilitas dan ide. *Tech-Hub* menciptakan lingkungan yang secara khusus ditargetkan untuk membantu perusahaan teknologi berkembang dengan mendorong eksperimen, tidak takut menghadapi kegagalan, dan membantu jaringan perusahaan dengan individu dan perusahaan yang berpikiran serupa. Ini juga memudahkan perusahaan untuk bertemu investor untuk mendapatkan dana bagi proyek mereka dan membantu gagasan perusahaan berkembang menjadi lebih baik.

Sebuah *tech-hub* dalam perpustakaan bukan hanya membutuhkan sumber daya yang bagus juga memerlukan konektivitas *digital* mutakhir, seperti kecepatan *broadband* secepat kilat, *Wi-Fi* di gedung, dan jangkauan 4G yang luas, serta serapan awal 5G. Untuk itu dibutuhkan infrastruktur teknologi informasi dalam penerapan *tech-hub* di sebuah perpustakaan. Layanan yang melibatkan teknologi informasi semakin menjamur di perpustakaan. Pada dasarnya layanan *tech-hub* merupakan *digital playground* atau sarana dan prasarana yang mendukung kreatifitas *digital* yang lengkap mulai dari PC, studio rekaman digital sampai dengan printer 3D di perpustakaan.

Perpustakaan bisa diterapkan sebagai kawasan *tech-hub*, sehingga bisa bersinergi dengan *start up* lokal untuk proses pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*) untuk menambah keunggulan dari produk atau jasa *startup-startup* lokal, tanpa harus berinvestasi aset yang mahal seperti di kawasan elit. Implementasi layanan *tech-hub* sudah seharusnya mampu mengumpulkan pegiat teknologi *digital* maupun *developer* aplikasi nyaman berkarya. Layanan *tech-hub* di perpustakaan seharusnya bisa dibangun menjadi pemicu membangun daya pikir global, sehingga bisa berkarya nyata yang dibutuhkan oleh pasar lokal yang ternyata potensinya cukup besar dengan menciptakan gelombang disrupsi

untuk ke arah yang lebih baik. Melalui layanan ini Perpustakaan mampu mencetak *digital nation* dengan perannya pula sebagai *incubator start-up*, namun perpustakaan perlu bersinergi dari segala aspek. Di dalam *tech-hub* nantinya menjadi pusat berpikir, kolaborasi, dan *think-tank*.

2. Co-Working Space (Collaborative Working)

Seiring perkembangan zaman dan ilmu teknologi informasi, orang-orang semakin mudah mendapatkan lahan pekerjaan. Kini, banyak orang yang telah bekerja di sebuah bisnis startup. Tak butuh banyak orang, bisnis *startup* bisa berkembang dengan pesat dan cepat di Indonesia. Jenisnya beragam, di antaranya seperti pengembang aplikasi, sistem pembayaran, jasa, dan banyak lainnya. Enaknya lagi, bisnis semacam ini belum butuh sebuah kantor tetap alias bisa dikerjakan di mana saja. Maka dari itu, muncullah sebuah tren tempat kerja bersama kekinian yang disebut *co-working space*.

Co-working space bisa menjadi tempat berkolaborasi dan kerja sama dan ini sangat cocok dengan perpustakaan sebagai tempat untuk berkolaborasi dalam menggerakkan pengetahuan. Saat ini peluang untuk bersaing di ranah *co-working space* masih sangat terbuka, perpustakaan bisa sebagai tempat untuk menyediakan layanan yang memungkinkan untuk melayankan ruangan tidak terpakai sebagai tempat bekerja. Ini menjelaskan bahwa kebutuhan pasar terhadap lokasi *co-working space* bakal terus meningkat. Kondisi ini tidak terbatas hanya di kota-kota besar seperti Jakarta saja, tetapi juga merambah kota lainnya di Indonesia. Pasar *co-working space* di Indonesia telah tervalidasi dengan berbagai macam indikator yang terjadi dalam beberapa kurun waktu terakhir, mulai dari permintaan para tenaga kerja ekspatriat dari *startup* ataupun perusahaan multinasional, pekerja *freelancer*, kalangan pekerja *digital nomad*, dan lain-lain.

Meskipun jumlah *co-working space* di Indonesia terus bertambah, namun sebagian pihak merasa masih banyak orang yang belum paham alasan atau manfaat bekerja dalam *co-working space*. Perpustakaan

sebagai tempat publik yang telah sejak awal dibuat berdasarkan semangat kolektivisme atau kebersamaan merupakan tempat yang tepat untuk memberikan pemahaman bagi pemustaka memahami esensi *co-working space* di perpustakaan sebagai sarana menumbuhkan semangat kolaboratif, agar mereka dapat memetik manfaat yang lebih besar daripada sekadar bekerja di ruangan umum berfasilitas lengkap.

3. *Mini-Lab/Mini-Workshop*

Laboratorium mini merupakan sebuah sarana dan prasarana yang dimungkinkan untuk dibangun di perpustakaan sebagai salah satu layanan di perpustakaan. Layanan *mini lab* dimulai pada Resesi Besar tahun 2000an, di Amerika Serikat, dimana banyak lembaga penelitian berbasis laboratorium yang terkena dampak sehingga mengalami pengurangan besar pada pendanaannya. Kondisi tersebut menghasilkan sebuah revolusi perpustakaan. Gerakan ini akan mengubah patron perpustakaan dari konsumen informasi ke pembuat konten. Kondisi ini menciptakan inovasi dimana banyak perpustakaan membuat layanan laboratorium media digital. *Laboratorium Media Digital (LMD)* merupakan kumpulan peralatan yang memungkinkan konten digital asli dibuat atau konten analog dikonversi menjadi format digital. Laboratorium ini merupakan bagian dari fasilitas layanan di perpustakaan dimana pemustaka bisa menggunakan fasilitas tersebut secara cuma-cuma atau berbayar.

Ada beberapa kriteria dalam implementasi laboratorium media digital yang digunakan untuk mendukung layanan perpustakaan. berikut adalah perincian tentang bagaimana ukuran *Laboratorium Media Digital* dapat dikategorikan sebagai berikut:

- *Portable*. *Portable* LMD sering terdiri dari gerobak atau tas yang berisi beberapa peralatan. Peralatan tersebut antara lain *laptop*, *mic*, dan *headphone*. Karena LMD ini bersifat *mobile*, mereka tidak memakan ruang yang banyak ketika mereka tidak digunakan dan karena itu dapat muncul di mana saja di perpustakaan atau di komunitas.

- Kecil - 1 orang. LMD kecil biasanya berasal dari mengubah ruang yang sudah ada sebelumnya di sebuah gedung. Di Perpustakaan Darien, perpustakaan umum satu cabang di Connecticut contohnya, ruang belajar diubah. Karena kamar ini diatur di lokasi yang sudah ada sebelumnya, lingkungan mungkin tidak terlalu ideal untuk pekerjaan audio yang sensitif karena ruangan mungkin tidak kedap suara.
- Medium - 2 hingga 4 orang. Meskipun LMD berukuran sedang atau lebih besar dapat diatur dalam ruang yang sudah ada sebelumnya, itu juga dapat ditambahkan ke perpustakaan. LMD berukuran sedang dalam satu ruangan sangat cocok untuk kerja kelompok. Ini juga cocok untuk beberapa pelanggan yang bekerja secara individual pada komputer yang terpisah (selama mereka menggunakan *headphone*).
- Besar - 4 orang atau lebih. LMD besar biasanya terdiri dari beberapa ruang atau ruang studio. Laboratorium ini menawarkan layanan untuk audio, visual, dan kegiatan kreatif lainnya seperti UM3D Lab (untuk pencetakan 3-D), dan laboratorium untuk pengajaran dengan teknologi 2.0.

Pengembangan *mini Lab* sebagai fasilitas layanan publik di perpustakaan merupakan salah satu cara untuk mengubah perpustakaan dari hanya sebagai penyedia informasi menjadi salah satu penyedia tempat (*spacemaker*) untuk meningkatkan kreatifitas dan produktivitas masyarakat.

4. Research Pod

Konsep *research pod* sebenarnya adalah konsep lama yang berasal dari *study carrel* atau sebuah meja khusus yang digunakan untuk para peneliti atau pemustaka yang mempunyai keperluan khusus di perpustakaan. Saat ini *study carrel* sebenarnya masih banyak digunakan, sebuah survey di Amerika Serikat menyatakan mereka masih menggunakan *study carrel* di perpustakaan setidaknya sekali seminggu. Berkembangnya teknologi saat ini membuat *study carrel* berevolusi dan berkolaborasi dengan teknologi. *Study carrel* yang dulu dengan bentuk

kaku menjadi tempat yang nyaman dilihat dan digunakan dengan segala fasilitas yang terbaru.

Fasilitas atau layanan *Research pod* merupakan fasilitas yang diberikan perpustakaan untuk para peneliti atau pemustaka yang mempunyai suatu pekerjaan penting dalam hal penelitian atau *project* dan membutuhkan tempat khusus dengan akses kepada pustakawan, perangkat lunak khusus dan sumber daya lainnya. Biasanya *research pod* dilengkapi dengan sekelompok perangkat khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna seperti seperangkat software statistik, penelitian, dan paket perangkat lunak presentasi. Seiring dengan peruntukannya *research pod* juga bisa digunakan untuk sekelompok peneliti yang sedang mengerjakan penelitiannya secara kolektif (Ali, 2018).

c. Makerspace Di Perpustakaan

Seiring dengan perkembangan zaman, paradigma perpustakaan sebagai ruang fisik (*as place*) terus mengalami perubahan. Jika dulu perpustakaan hanya dipahami sebagai tempat pembinaan dan pengelolaan koleksi, layanan sirkulasi, referensi, serta administrasi, maka sekarang paradigma tersebut sudah bergeser ke arah pemberdayaan sumber daya perpustakaan (*library resource*), pemberdayaan pemustaka (*user*), dan inovasi layanan (*service*). Tren layanan perpustakaan pun saat ini sudah bergeser. Jika pada masa lalu perpustakaan merupakan tempat yang hening bagi pemustaka dalam beraktivitas, kini perpustakaan menjadi tempat aktivitas pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi. Di lain sisi, ruang koleksi di perpustakaan semakin berkurang dan lebih banyak ruang-ruang untuk karya-karya kolaborasi dan adanya konvergensi antara perpustakaan, museum, arsip, dan penerbitan.

Salah satu tren inovasi layanan baru di perpustakaan adalah *makerspace*. Ide awal untuk mengintegrasikan *makerspace* sebagai sebuah layanan perpustakaan bermula dari para pustakawan sekolah yang ingin mengoneksikan antara sumber-sumber yang ada di perpustakaan dengan

proses pembelajaran, (Houston. R., n.d.). Makerspace dianggap sebagai jalan lain yang dapat mewujudkan iklim pembelajaran yang kolaboratif dan inovatif.

Sebagai sebuah inovasi layanan terbaru di perpustakaan, implementasi makerspace di masing-masing perpustakaan akan sangat berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan, setiap perpustakaan dapat memilih satu topik tertentu dalam pembuatan makerspace. Meski demikian, makerspace mempunyai potensi yang sama untuk menghasilkan sesuatu yang luar biasa. Dalam konsep manajemen pengetahuan (*knowledge management*), keberadaan makerspace di perpustakaan bisa menjadi salah satu cara untuk mengeksplisitkan pengetahuan yang selama ini masih banyak tersimpan di dalam kepala (*tacit knowledge*). Dengan adanya makerspace, seseorang di perpustakaan tidak hanya bisa membaca saja, tetapi bisa mempraktikkan apa yang dibaca di dalam makerspace. Mereka bisa saling bertukar ide untuk menciptakan sesuatu.

Keberadaan *makerspace* kian menguatkan posisi perpustakaan sebagai ruang publik (*publik sphere*) yang menjadi pusat berkumpulnya masyarakat (*community center*). Jika merujuk pada pendapat Habermas tentang ruang publik, ia menyatakan bahwa *public sphere* pada masa kini telah mengalami degradasi yang disebabkan oleh politisasi penguasa dan dominasi kapitalisme modern.

Media dan ruang publik menjadi kurang maksimal dalam menjalankan fungsinya sebagai ruang netral bagi seluruh lapisan masyarakat untuk mengemukakan pendapat dan mengakses informasi-informasi publik (Hendrawan, 2015:348). Dengan adanya *makerspace*, perpustakaan telah memperkuat posisinya sebagai ruang publik yang netral bagi setiap lapisan masyarakat.

Salah satu gambaran aktivitas nyata *makerspace* di perpustakaan, misalnya adalah ketika seorang membaca tentang robot, ia langsung dapat menggunakan alat-alat robotik dan mempraktikkan apa yang ia baca. Dengan demikian, seorang anak akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam

terkait pengetahuan robotik sejak dini. Ia juga bisa menjadi seorang produsen atau pembuat robot dan tidak hanya sekadar menjadi seorang konsumen. Dalam hal ini, *makerspace* mendorong seseorang untuk aktif, berkolaborasi, dan mengkreasikan ide-ide mereka menjadi sebuah produk nyata (Colegrove, 2013).

d. Kompetensi Pustakawan Di Era Makerspace

1. Kemampuan Umum Pustakawan

Keahlian mengerjakan suatu hal (kompetensi) dalam Islam tentu saja menjadi bagian penting. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS Al-Isra' ayat 36 yaitu:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Wa laa taqfu maa laisa laka bihii 'ilm, innas-sam'a wal-bashoro wal-fu'aada kullu ulaaa'ika kaana 'an-hu mas'uulaa

Artinya : Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.

Hal ini berarti bahwa dalam melakukan sesuatu hendaklah mengetahui apa hukum perbuatan tersebut begitu juga dalam pekerjaan. Suatu pekerjaan harus dikerjakan oleh orang yang memiliki keahlian (kompetensi) dalam bidang tersebut. Dengan kata lain suatu pekerjaan mestilah dikerjakan oleh orang profesional yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan psikologis dalam bidang tersebut (Priyanto, 2015).

Menurut McNeil & Giesecke sebagaimana dikutip oleh Kyungwon Koh & June Abbas menjelaskan bahwa ada beberapa kompetensi umum yang harus dikuasai oleh pustakawan di era *makerspace* (Koh, 2015), yaitu:

- Kemampuan Untuk Belajar (*to learn*)

Seorang pustakawan harus mempunyai kemampuan untuk belajar dan mempunyai sikap positif dalam mempelajari sesuatu yang baru. Dalam hal ini, seorang pustakawan harus berpikir terbuka (*open mind*). Dalam konteks *makerspace*, keberadaan teknologi dan peralatan yang digunakan dalam *makerspace* juga terus berkembang. Untuk itu, pustakawan harus terus belajar dan meng-upgrade pengetahuannya tentang hal-hal baru yang bisa diterapkan pada *makerspace*. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11, yaitu:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝ۙ

Yaaa ayyuhallaziina amanuuu iza qila lakum tafassahuu fil-majaalisi fafsahuu yafsahillaahu lakum, wa iza qilangsyuzuu fangsyuzuu yarfa'illaahullaziina amanuu mingkum wallaziina uutul-'ilma darojaat, wallahu bimaa ta'maluuna khobiir

Artinya: hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan orang-orang beriman dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan.

- Kemampuan Untuk Berdaptasi Pada Perubahan Situasi (*to adapt to changing situations*)

Di dunia ini, segala sesuatu bisa berubah kapan saja, mulai dari tugas, tanggung jawab pekerjaan, situasi alam, perkembangan teknologi, dan sebagainya. Untuk itu, seorang pustakawan profesional harus

mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan. Makerspace akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Untuk itu, profesionalisme harus didukung dengan adanya kemampuan untuk menyesuaikan diri kebutuhan zaman.

- Kemampuan Untuk Berkolaborasi (*to collaborate*)

Untuk menciptakan sesuatu yang luar biasa, seseorang membutuhkan sebuah kolaborasi. Tidak semua hal bisa dikerjakan sendiri. Hal ini sesuai dengan kodrat manusia bahwa ia adalah makhluk sosial di mana keberadaannya selalu membutuhkan manusia yang lain. Demikian halnya untuk membangun sebuah makerspace. Seorang pustakawan harus berkolaborasi dengan pihak lain untuk memberikan warna baru di perpustakaan dengan adanya makerspace.

Bagaimanapun, makerspace adalah tempat berkumpulnya para makers untuk menghasilkan sebuah produk baru sehingga dibutuhkan adanya sharing ide dari berbagai pihak dengan disiplin pengetahuan yang berbeda. Seorang pustakawan dapat berkolaborasi dengan para makers untuk mengembangkan sebuah ide dan mengerjakan sebuah proyek baru. Di sinilah pentingnya kemampuan berkolaborasi.

- Kemampuan Untuk Mengadvokasi Pembelajaran (*to advocate for the learning*)

Seorang pustakawan dalam hal ini harus bisa memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa keberadaan perpustakaan bisa menjadi tempat belajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu melalui makerspace.

- Kemampuan Untuk Melayani Beragam Orang

Dalam hal ini, seorang pustakawan mengetahui keberagaman karakter masyarakat, mulai dari latar belakang budaya, kemampuan, usia,

gender, dan lainnya. Hal ini agar proses pembelajaran yang ada di makerspace dapat berjalan dengan baik. Setiap orang dengan karakter yang berbeda akan berbeda pula cara mereka dalam belajar dan juga berpikir. Setiap orang yang ada di makerspace harus merasa nyaman untuk belajar dengan individu yang berbeda. Untuk itu lah seorang pustakawan harus mampu melayani semua kalangan masyarakat. Berdasarkan firman Allah SWT yang berkaitan masyarakat selaras dengan QS. Al-Hujurat ayat 13, yaitu:

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Yaaa ayyuhan-naasu innaa kholaqnaakum ming zakariw wa ungsaa wa ja'alnaakum syu'uubaw wa qobaaa 'ila lita'arofuu, inna akromakum 'ingdallohi atqookum, innallaha 'aliimun khobiir

Artinya: hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah meciptakan manusia berbagai macam seperti laki, perempuan, bersuku dan berbangsa, otomatis gak ada orang yang memiliki sifat yang sama. Oleh karena itu, seorang pustakawan harus memiliki kemampuan dalam melayani masyarakat yang berbeda tersebut dengan sikap dan perkataan yang baik agar perpustakaan akan tetap menjadi tempat untuk menemukan informasi yang benar.

2. Kemampuan Khusus Pustakawan

Kyungwon Koh & June Abbas juga menjelaskan kemampuan khusus yang harus dikuasai oleh para pustakawan di era *makerspace* (Mursyid, n.d.) yaitu:

- Kemampuan Manajerial

Dalam mengelola makerspace di perpustakaan dibutuhkan kemampuan manajerial yang baik. Manajerial di sini tidak hanya manajerial secara umum, tetapi juga mencakup manajemen SDM, manajemen program, manajemen tata ruang, dan juga manajemen informasi.

- Pengembangan Program

Seorang pustakawan membutuhkan skill dan pengetahuan dalam pengembangan sumber belajar dalam makerspace. Dalam hal ini, kemampuan pengembangan program juga meliputi pengembangan kurikulum pembelajaran, membuat tipe (prototype) makerspace, serta mengadakan beragam kegiatan seperti workshop.

- Penggalangan Dana

Penggalangan dana merupakan *skill* penting yang harus dimiliki oleh seorang pustakawan. Penggalangan dana menjadi kunci utama dalam manajemen. Berjalan dan tidaknya aktifitas dalam manajemen makerspace bergantung pada sejauh mana *skill* penggalangan dana yang dimiliki oleh pustakawannya. Bagaimanapun, untuk membangun *makerspace* membutuhkan pendanaan yang tidak sedikit yang mencakup sarana dan prasarana yang ada di dalamnya.

- Literasi Teknologi

Literasi teknologi menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki dalam makerspace. *Soft skill* dan pengetahuan akan teknologi itu sendiri dapat menunjang keberadaan *makerspace*. Dengan adanya literasi teknologi, pustakawan dapat menentukan aplikasi atau teknologi yang tepat untuk tipe *makerspace* yang ada di perpustakaan. Misalnya, jika para maker dalam *makerspace* membuat robot, maka seorang pustakawan juga harus mengetahui alat (*tools*) apa saja yang dibutuhkan dalam proses

pembuatannya. Untuk itu, literasi teknologi sangat diperlukan dalam pengembangan *makerspace* di perpustakaan.

- Fasilitasi Pembelajaran

Dalam *makerspace*, seorang pustakawan tidak hanya melayani pengguna tetapi juga harus mampu memberikan fasilitasi atau pendampingan dalam pembelajaran. Di sini, pustakawan berperan sebagai pendidik (*educator*) dan juga pendamping (*monitor*) berbekal pengetahuan dan *skill* yang dimiliki. Pustakawan juga bisa menjadi seorang konsultan dalam bidang tertentu jika terdapat kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh *user*.

2. Minat Kunjung Pemustaka

a. Pengertian minat kunjung pemustaka

Minat kunjung pemustaka merupakan suatu kegiatan atau kecenderungan pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan. Dalam kamus bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Kemudian minat berhubungan dengan perasaan senang atau suka dari seseorang terhadap suatu objek. Bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat seseorang terhadap terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai dengan sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan orang yang bersangkutan (Mursyid, n.d.)

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Minat Kunjung Pemustaka

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung pemustaka ke perpustakaan adalah sebagai berikut:

- Kondisi Fisik

Keadaan jasmani dan kondisi yang baik akan mempengaruhi minat yang lebih tinggi. Namun setelah adanya peristiwa, sehingga mengakibatkan seseorang mengalami cacat jasmani maka orang

tersebut akan berubah minat belajarnya sehingga lebih suka kepada hal-hal yang sesuai dengan kondisi dirinya.

- Keadaan Psikis

Perubahan psikis seseorang mempengaruhi minat terhadap suatu bidang studi tertentu, misalnya dalam gangguan jasmani dan rohaninya, maka akan mempengaruhi keinginan yang berbeda.

- Lingkungan Sosial

Lingkungan atau alam sekitar akan mempengaruhi minat meskipun dalam waktu yang relatif lama.

c. Tujuan Berkunjung Ke Perpustakaan

Tujuan berkunjung secara umum adalah ingin melihat dan menyaksikan sesuatu yang menarik, namun pada kenyataannya ada tujuan yang lebih spesifik menurut Darmono (2001: 183), diantaranya yaitu:

- Berkunjung untuk tujuan kesenangan.

Dalam artian masyarakat datang memanfaatkan koleksi perpustakaan yang disenangi seperti, membaca novel, surat kabar, komik dan lain-lain.

- Berkunjung untuk tujuan memperoleh sesuatu yang baru (ilmu pengetahuan).

Dalam artian orang yang berkunjung ke perpustakaan adalah untuk mendapatkan suatu ilmu atau informasi baru yang dapat digunakan dalam kehidupan. Hal ini juga selaras dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mulk ayat 10, yang berbunyi

وَقَالُوا لَوْ كُنَّا نَسْمَعُ أَوْ نَعْقِلُ مَا كُنَّا فِي أَصْحَابِ السَّعِيرِ

Wa qooluu lau kunnaa nasma'u au na'qilu maa kunnaa fiii ash-haabis-sa'iir

Artinya: Dan mereka berkata: "Sekiranya kami mendengarkan atau memikirkan (peringatan itu) niscaya tidaklah kami termasuk penghuni-penghuni neraka yang menyala-nyala".

- Berkunjung untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan.

Dalam artian seseorang datang berkunjung ke perpustakaan untuk memanfaatkan fasilitas dan membaca koleksi yang ada untuk menyelesaikan tugas akademiknya ataupun tugas kantornya. Kegiatan semacam ini dinamakan reading for work. Hal ini juga selaras dengan firman Allah SWT dalam QS Al-Insyirah ayat 7 yaitu:

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Fa izaafaroghta fangshob

Artinya: Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

Maksudnya: sebagian ahli tafsir menafsirkan apabila kamu (Muhammad) Telah selesai berdakwah Maka beribadatlh kepada Allah; apabila kamu Telah selesai mengerjakan urusan dunia Maka kerjakanlah urusan akhirat, dan ada lagi yang mengatakan: apabila Telah selesai mengerjakan shalat berdoalah, (*Al-Quran digital*, n.d.)

Hal ini dikatakan berkaitan karena dengan adanya perpustakaan maka pekerjaan seseorang dapat diselesaikan dengan cepat dan mudah sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan yang lainnya.

3. Perpustakaan

Perpustakaan ialah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual, (Basuki, 1991). Hal ini juga dapat dikaitkan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Alaq ayat 1:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Iqro' bismi robbikallazii kholaq

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,

Ayat di atas bermaksud bahwa Allah menyeru hambaNya untuk menyebut nama tuhan yang menciptakan (Allah) saat membaca. Dan ayat ini juga berarti bahwa aktivitas membaca sangat dianjurkan Allah agar kita mengetahui apa saja yang ada di bumi dan apa saja yang dapat menyelamatkan kita di akhirat kelak.

a. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi berada di suatu perguruan tinggi baik berbentuk universitas, akademi, sekolah tinggi, ataupun institusi pendidikan tinggi lainnya. Keberadaan, tugas dan fungsi perpustakaan tersebut adalah dalam rangka melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, meliputi pendidikan, penelitian/riset, dan pengabdian kepada masyarakat.(Rahayuningsih, 2007)

Perpustakaan perguruan tinggi sering disebut sebagai jantung universitas, karena tanpa perpustakaan tersebut maka proses pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang optimal. Pengguna perpustakaan perguruan tinggi berupa mahasiswa, dosen, staf peneliti dan mereka yang terlibat di dalam kegiatan akademik (sivitas akademika). Perpustakaan perguruan tinggi juga sering disebut sebagai perpustakaan penelitian karena fungsi utamanya untuk sarana meneliti, dan meneliti adalah salah satu kegiatan utama di perguruan tinggi. Oleh karena itu, koleksi yang terdapat di perpustakaan perguruan tinggi disesuaikan dengan fakultas, jurusan dan program serta mata kuliah yang ada, abik berupa buku, majalah, jurnal ilmiah, maupun bahan pustaka yang lain.

b. Deskripsi Umum Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) adalah Perpustakaan Akademik yang dibangun pada tanggal 19 November 1973 dengan nama "Perpustakaan Marah Halim". Nama diambil dari nama pedirinya yaitu Brigjen H.Marah Halim Hrp. Gubernur KDH TK. 1 Provinsi Sumatera Utara pada waktu itu. Perpustakaan IAIN-SU diresmikan oleh Menteri Agama RI Prof. DR.H.A Mukti Ali di Jln. Sutomo No. 1 Medan. Dengan semakin pesatnya perkembangan koleksi perpustakaan dan terbatasnya gedung yang

ditempati pada waktu itu, maka tanggal 8 february 1990 perustakaan dipindahkan ke lantai II Mesjid Ulul Albab IAIN-SU dan diberi nama “Perpustakaan IAIN-SU Medan”.

Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara merupakan perpustakaan Perguruan Tinggi yang memiliki tugas utama mengoleksi, mengolah, dan menyajikan informasi dalam bidang ilmu-ilmu keislaman dan umum lainnya yang relevan dengan kajian program studi yang ada di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) merupakan transformasi dari perpustakaan IAIN Sumatera Utara. Perpustakaan ini didirikan pada tahun 1973 bersamaan dengan berdirinya IAIN Sumatera Utara.

Pada mulanya IAIN mengelola 5 (lima) perpustakaan yaitu: perpustakaan Marah Halim sebagai Perpustakaan induk, Perpustakaan Fakultas Tarbiyah, Perpustakaan Fakultas Syariah, Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Perpustakaan Fakultas Ushuluddin.

Perpustakaan-perpustakaan fakultas tersebut dileburkan, dan koleksinya disatukan di perpustakaan pusat pada tanggal 14 juli 1995 berdasarkan kebijakan Rektor IAIN-SU. Sejak 8 Mei 1995 IAIN mempunyai satu perpustakaan umum.

Ketika kampus IAIN-SU pindah dari jalan Sutomo ke jalan William Iskandar Pasar V Medan Estate(lokalasi yang sekarang) pada tahun 1995, Perpustakaan IAIN-SU juga dipindahkan dari Lantai II Mesjid Ulul Albab di Sutomo ke lantai III gedung perkuliahan Fakultas Tarbiyah dilokasi yang baru tersebut. Dengan semakin meningkatnya jumlah koleksi dan pengguna perpustakaan yang berarti semakin beratnya daya beban gedung lantai III tersebut, maka perpustakaan kemudian dipindahkan kelantai I gedung yang sama pada tahun 1998.

Pada tahun 2003 perpustakaan IAIN-SU baru memiliki gedung sendiri berlantai III dengan luas keseluruhan 3000 M2. Gedung ini diresmikan oleh Menteri Agama RI DR.H.Said Agil Munawwar. Dengan pembangunan gedung Pasca Sarjana di Jl. Karya Helvetia untuk pelaksanaan pembelajaran bagi mahasiswa program Master (S2) dan Doktor (S3), maka dibangun pula perpustakaan cabang yang menempati satu ruang perkantoran dilantai I.

Nama-nama kepala perpustakaan sejak pertama kali di dirikan hingga sekarang yaitu:

1. Dra.Hj. Chalidjah Hasan tahun 1973
2. Dra.Hj. Rukiyah Siregar tahun 1974
3. Drs.H. Bahasan Siregar tahun 1976
4. Drs. Mhd Saleh Hrp tahun 1977
5. Drs. Mhd Nasuhaiha tahun 1979
6. Dra. Hj. Toyibah M tahun 1981
7. Drs. Ahmad Munir Hasibuan tahun 2000
8. Dr. Siti Zubaidah, MA tahun 2004
9. Dra. Retno Sayekti, Mlis tahun 2010
10. Triana Santi, S.Ag, SS, MM tahun 2015 s.d sekarang

c. Visi dan Misi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

- Visi: Menjadikan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sebagai pusat akses informasi terkemuka khususnya dibidang kajian silam bagi masyarakat perguruan tinggi di dunia.
- Misi: 1.Menyediakan berbagai fasilitas dan layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung kemudahan akses bagi

pemustaka. 2.Mengoptimalkan pengadaan dan ketersediaan sumber informasi baik berupa fisik maupun elektronik (digital) terutama sumber informasi berkaitan dengan kesilaman. 3.Memberikan layanan prima (*service excellent*) bagi pemustaka baik secara manual maupun melalui *online*. 3.Membina kerjasama, kemitraan dan jejaring (*network*) dengan perpustakaan dan informasi baik secara berkala lokal maupun internasional dalam rangka *resource sharing*. 4.Membina kerjasama dan hubungan baik dengan *stakeholder* dalam mendukung pelaksanaan program kerja perpustakaan.

d. Tujuan Perpustakaan Perguruan Tinggi

Tujuan perpustakaan perguruan tinggi harus sejalan dengan tujuan perguruan tingginya. Sebagai unsur penunjang perguruan tinggi dalam mencapai visi dan misinya, maka perpustakaan perguruan tinggi memiliki tujuan.

Selaras dengan pernyataan di atas, Sulistyo Basuki (1993: 52) berpendapat bahwa tujuan perpustakaan perguruan tinggi antara lain sebagai berikut:

- Memenuhi keperluan informasi
 - Masyarakat perguruan tinggi, lazimnya staf pengajar dan mahasiswa. Sering pula mencakup tenaga kerja administrasi perguruan tinggi.
- Menyediakan bahan pustaka (referensi)
 - Pada semua tingkatan akademis, artinya mulai dari mahasiswa tahun pertama hingga ke mahasiswa pasca sarjana dan pengajar.
- Menyediakan ruangan belajar bagi pengguna perpustakaan.
- Menyediakan jasa peminjaman yang tepat guna bagi berbagai jenis pengguna.
- Menyediakan jasa informasi aktif yang tidak saja terbatas pada lingkungan perguruan tinggi juga lembaga industri lokal.

e. Fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi

Menurut Sulistyio Basuki (1991: 107), fungsi utama perpustakaan perguruan tinggi antara lain:

- Fungsi Edukatif

Perpustakaan membantu mengembangkan potensi mahasiswa dengan sistem pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan,

- Sumber Informasi

Perpustakaan membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi sebanyak-banyaknya melalui penelusuran informasi yang ada di perpustakaan,

- Menunjang Kegiatan Penelitian

Dalam hal ini perpustakaan menyediakan sejumlah informasi yang diperlukan agar proses penelitian dosen, mahasiswa, dan staf non edukatif dapat dilakukan berdasar data-data yang diperoleh dari perpustakaan,

- Sebagai Tempat Rekreasi Atau Hiburan

Mahasiswa dapat mengandalkan perpustakaan untuk mengurangi ketegangan setelah lelah belajar dengan bahan bacaan ringan dan menghiburkan yang ada di perpustakaan.

Perguruan tinggi adalah untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran di suatu perguruan tinggi sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi, serta meningkatkan kualitas pendidikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam QS Al-Kahf ayat 66:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا



Qoola lahuu muusaa hal attabi'uka 'alaaa ang tu'allimani mimma
'ullimta rusydaa

Artinya: “Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"”

Ayat diatas membahas bahwa dalam menuntut ilmu memerlukan sesuatu sebagai media yang dapat membantu dalam mencari ilmu pengetahuan, hal ini memiliki kesamaan dengan perpustakaan perguruan tinggi yang merupakan media yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari ilmu pengetahuan.

B. Kerangka Berfikir

Makerspace merupakan salah satu layanan yang *startup* digital. Penerapan *makerspace* pada perpustakaan membutuhkan media teknologi yang dapat digunakan oleh pengguna (*users*) secara kolaboratif dan kreatif dalam menghasilkan produk yang inovatif.

Makerspace yang terdapat pada sebuah perpustakaan menjadi salah satu media yang dapat menarik pengguna (*users*) untuk berkunjung ke perpustakaan.

Implementasi *makerspace* memberikan pengaruh besar terhadap minat kunjung pemustaka. Baik pengaruh positif maupun negative.

Pengguna (*users*) yang berkunjung ke perpustakaan mendapatkan fasilitas perpustakaan yang dapat mendorong mereka untuk beraktivitas secara kolaboratif dan kreatif seperti *makerspace*.

C. Penelitian Yang Relevan

Abdul Fattah mahasiswa UIN Alauiddin Makassar (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Promosi Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Utsman Bin Affan Universitas Muslim Indonesia (UMI) Makassar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sumber yang berkaitan tentang pengaruh variabel x terhadap minat kunjung pemustaka. Tetapi peneliti dominan mengambil sumber yang berkaitan minat kunjung.

Saifullah mahasiswa UIN Alauddin Makassar (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Fasilitas Perpustakaan Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan STIKES Panakkukang Makassar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini juga sama halnya bahwa peneliti mengambil sumber yang berkaitan minat kunjung.

Irhamni Ali pustakawan perpustakaan Nasional (2018) dalam penelitian yang berjudul “Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi ke Pusat Aktivitas (*Makerspace*)”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. pada penelitian ini peneliti dominan mengambil konsep yang dipaparkan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya (Sudjana, 2005).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Pertama

Ho : Tidak terdapat pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka.

Ha : Terdapat Pengaruh implementasi *makerspace* untuk meningkatkan minat kunjung pemustaka.

2. Hipotesis Kedua

Ho : Tidak terdapat pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka.

Ha : Minat kunjung pemustaka lebih baik sebelum ada implementasi *makerspace*.

3. Hipotesis Ketiga

Ho : Tidak terdapat pengaruh implementasi *makerspace* terhadap minat kunjung pemustaka.

Ha : Minat kunjung pemustaka lebih baik setelah ada implemetasi *makerspace*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) yang beralamat di jalan Williem Iskandar Pasar V, Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Medan. Waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus hingga November Tahun 2020.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah program Mahasiswa Sarjana (S1) UINSU yang berkunjung ke perpustakaan terdiri lebih kurang dari 200 orang perhari dimulai pada bulan awal bulan Juli 2020 data diperoleh dari Ibu yuliarita, S.IP sebagai pustakawan bagian administrasi.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel secara random yakni sampel diambil dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata populasi tersebut. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang mahasiswa program sarjana 1 (S1) yang berkunjung ke perpustakaan minimal 2 kali dalam seminggu dengan dengan cara menyebarkan angket melalui link yang sudah dibuat dengan media google formulir (google form) yang mana sebelum melakukan penyebaran angket peneliti meminta nomor whatsapp kepada pengguna untuk memudahkan proses penyebaran link angket tersebut.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data-data numerik (angka) yang diolah dengan metode statistik. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer dalam menggunakan pengukuran, serta pengujian teori, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.(Emzir, 2008)

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang diaplikasikan untuk menggambarkan kondisi terkini untuk meneliti hubungan-hubungan termasuk hubungan sebab akibat (Sitorus, 2011). Menurut Indra Jaya jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasi sederhana *Product Moment Person*. Penelitian korelasi yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, seberapa erat hubungan serta berarti atau tidak hubungan tersebut (Jaya, 2008).

D. Definisi Operasional

Pengertian yang diperlukan untuk mendefinisikan variabel tersebut secara operasional sebagai berikut :

1. Implementasi Makerspace

Makerspace yang terdapat di perpustakaan UINSU Medan berupa hanya berkonsep *Space Co-Working* yaitu pemanfaatan ruang yang tidak terpakai menjadi tempat yang bermanfaat. Space co-working yang terdapat di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah ruang digital, tempat diskusi, pojok literasi, tempat koleksi buku baru dan tempat baca

2. Minat Kunjung

Minat kunjung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keinginan pengguna (*user*) untuk berkunjung ke perpustakaan. Selanjutnya pengguna yang ada dibatasi hanya mahasiswa UINSU yang berkunjung minimal 2 kali dalam seminggu.

3. Pemustaka

Pemustaka dalam penelitian ini adalah pengguna perpustakaan yaitu mahasiswa program Sarjana 1 (S1) UINSU yang menggunakan fasilitas dan sarana prasarana yang terdapat di perpustakaan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket (Kuesioner) dalam bentuk pertanyaan yang biasanya dimaksudkan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan pendapat, aspirasi, persepsi, keinginan, keyakinan dan lain-lain. Secara tertulis dan butir-butir pernyataan (Suharsaputra, n.d.).

Ada dua instrumen yang perlu dibuat, yaitu: Instrumen untuk mengukur implementasi *makerspace* dan Instrumen untuk mengukur minat kunjung pemustaka.

Angket yang digunakan adalah perpaduan pada skala Likert yang dimodifikasi. Masing-masing item angket mempunyai alternatif jawaban dalam bentuk dan skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

Item Positif		Item Negatif	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Ragu-ragu	3	Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner

No	Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Item (-)	Item (+)	
1	Implementasi Makerspace (Variabel X)	Waktu Menggunakan Makerspace	9,10	1,4,6	5
		Minat menggunakan Makerspace	11,13,15	2,5	5
		Hasil Menggunakan Makerspace	7,8,12	3,14	5
2	Minat Kunjung Pemustaka (variabel Y)	Waktu Berkunjung Ke Perpustakaan	10,13,15	1,4,6,9,11,12	9
		Fungsi dan Manfaat Perpustakaan	7,8	2,3,5,14	6

Dari hasil uji validitas variabel (X) dan variabel (Y) valid dengan mendapatkan r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel yaitu 0,361 dengan signifikansi 5%, jadi semua pertanyaan dapat digunakan semua sebanyak 30 item. Dari data tersebut menunjukkan bahwa korelasi antara masing-masing indikator terhadap keseluruhan variabel menunjukkan hasil yang signifikan. Jadi dapat dipahami bahwa masing-masing pertanyaan dari variabel X dan variabel Y adalah valid.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari penelitian ini selanjutnya akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis dalam keadaan tabel dalam sistem olah tabulasi persentase, menggunakan rumus korelasi *product moment person*.

1. Validitas Tes Angket

Data akan diperoleh dengan rumus korelasi *product moment* ialah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{(N \cdot \sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2) - (\sum X)^2 (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 $\sum X$ = Jumlah skor tiap pertanyaan/ item
 $\sum Y$ = Jumlah skor total
 $\sum XY$ = Jumlah penilaian skor X dan Y untuk setiap responden
 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X
 $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total
 N = Banyaknya sampel

2. Reliabilitas Angket

Reliabilitas menunjukkan bahwa instrument dapat dipeercaya untuk mengumpulkan data. Teknik mencari reliabilitas yang digunakan adalah rumus alpha karena instrument penelitian menggunakan skala penilaian (Arikunto, 2010). Adapun rumus Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : reabilitas instrument
 k: banyaknya butir soal
 $\sum \sigma^2 b$: jumlah varians butir
 $\sigma^2 t$: varians total

Angket dianggap reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada signifikan 95% atau Alpha 5%, maka variable dianggap reliabel.

a. Uji Validitas dan Reabilitas Variabel Implementasi Makerspace (x)

Dari perhitungan hasil di atas diperoleh $r_{xy} = 0,4317$. Pada taraf signifikansi 5 % dan N = 30 diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Maka, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,4317 > 0,361$ jadi dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid (sahih) dengan cara yang sama maka validitas angket selanjutnya dapat dihitung. Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 1, secara ringkas hasilnya dirangkum pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Distribusi Validitas Butir Angket Implementasi *Makerspace*

No Butir Angket	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,4317	0,361	VALID
2	0,5359	0,361	VALID
3	0,5768	0,361	VALID
4	0,4027	0,361	VALID
5	0,3967	0,361	VALID
6	0,5927	0,361	VALID
7	0,5276	0,361	VALID
8	0,5296	0,361	VALID
9	0,4358	0,361	VALID
10	0,3714	0,361	VALID
11	0,3944	0,361	VALID
12	0,5672	0,361	VALID
13	0,3935	0,361	VALID
14	0,4013	0,361	VALID
15	0,4020	0,361	VALID

Berdasarkan hasil uji coba angket di atas, menunjukkan bahwa dari 15 butir angket dinyatakan 15 butir adalah valid karena dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Maka dapat ditentukan nilai reabilitas angket di atas adalah sebagai berikut :

$$k = 15$$

$$\sum \sigma^2 b = 6,966$$

$$\sigma^2 t = 22,379$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{6,966}{22,379} \right)$$

$$r_{11} = (1,071)(0,6888)$$

$$r_{11} = 0,7377$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai r_{11} sebesar.

Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana $0,7377 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket implementasi makerspace dinyatakan reliabel (terandal).

b. Uji Validitas dan Realibilitas Variabel Minat Kunjung (Y)

Dari perhitungan hasil di atas diperoleh $r_{xy} = 0,4317$. Pada taraf signifikansi 5 % dan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Maka, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,4317 > 0,361$ jadi dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid (sahih) dengan cara yang sama maka validitas angket selanjutnya dapat dihitung. Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 1, secara ringkas hasilnya dirangkum pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Distribusi Validitas Butir Angket Minat Kunjung

No Butir Angket	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,4317	0,361	VALID
2	0,5359	0,361	VALID
3	0,5768	0,361	VALID
4	0,4027	0,361	VALID
5	0,3967	0,361	VALID
6	0,5927	0,361	VALID
7	0,5276	0,361	VALID
8	0,5296	0,361	VALID
9	0,4358	0,361	VALID
10	0,3714	0,361	VALID
11	0,3944	0,361	VALID
12	0,5672	0,361	VALID
13	0,3935	0,361	VALID
14	0,4013	0,361	VALID
15	0,4020	0,361	VALID

Berdasarkan hasil uji coba angket di atas, menunjukkan bahwa dari 15 butir angket dinyatakan 15 butir adalah valid karena dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Maka dapat ditentukan nilai reabilitas angket di atas adalah sebagai berikut :

$$k = 15$$

$$\sum \sigma^2 b = 6,966$$

$$\sigma^2 t = 22,379$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{6,966}{22,379} \right)$$

$$r_{11} = (1,071)(0,6888)$$

$$r_{11} = 0,7377$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai r_{11} sebesar. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana $0,7377 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket implementasi makerspace dinyatakan reliabel (terandal).

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dihitung dengan menggunakan korelasi *Product Moment* oleh Pearson dengan menggunakan angka dasar (Arikunto, 2010).

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

Keterangan:

$\sum XY$: Koefisien Korelasi antara variabel X dan Y

$\sum X$: Nilai seluruh variabel X

$\sum Y$: Nilai seluruh variabel X

n : Jumlah Sampel

untuk menguji kesignifikan pengaruh variabel X terhadap Y, maka digunakan uji “t” yaitu:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r : Koefisien

n : Jumlah Sampel

Pengujian digunakan dengan uji t, uji t digunakan untuk mengetahui apakah X dan Y mempunyai hubungan yang signifikan, maka perlu dilakukan pengujian terhadap hipotesis :

$$t = \frac{rxy\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(rxy)^2}}$$

Keterangan :

r : angka indeks *product moment*

n : jumlah sampel

r²: kuadrat angka indeks *product moment*

Bila t_{hitung} > t_{tabel} maka, H₀ ditolak

H_a diterima

Bila t_{hitung} < t_{tabel} maka, H₀ diterima

H_a ditolak



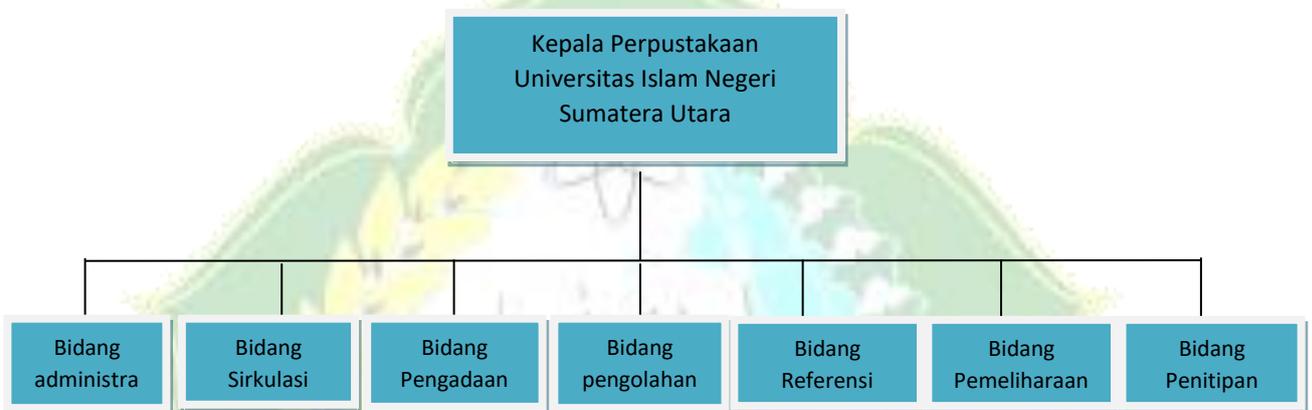
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Struktur Organisasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Berikut ini merupakan struktur organisasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara:



Gambar 1. Struktur Organisasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

2. Sumber Daya Manusia Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Sumber daya manusia Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara terdiri dari 2 orang Magister, 10 orang Sarjana, 1 orang Diploma III dan 3 orang SLTA.

Tabel 4.1 SDM Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

No.	Nama	Jabatan
1.	Triana Santi S.Ag, SS.MM	Kepala Perpustakaan
2.	Hidayati Raudah Hts. S.Sos MM	Pengolahan Bahan Pustaka
3.	Parman Siregar, SE	Pengolahan Bahan Pustaka
4.	Supendi	Pengolahan Bahan Pustaka
5.	Yatimin	Pengolahan Bahan Pustaka
6.	Novita Sari S.Sos	Pengolahan Bahan Pustaka
7.	Misdar Piliang S.Sos	Pengadaan Bahan Pustaka
8.	Nurul Hidayah Amd	Pengadaan Bahan Pustaka
9.	M.Solly Pulungan BA	Pemeliharaan Bahan Pustaka
10.	Yuliarita S.IP	Pengadministrasian
11.	Wita Zulharwani Harahap	Pengadministrasian
12.	Masderitawaty SE	Sirkulasi
13.	Amila Ibna S.Pdi	Sirkulasi
14.	Dr. Hj. Mardiah Nst	Referensi
15.	Ibrahim	Referensi
16.	Rohmawati	Penitipan Tas

3. Sarana dan Prasarana Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Lantai I perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara terdiri dari: Ruang kepala perpustakaan, ruang penitipan tas, ruang koleksi umum, ruang digital, ruang tata usaha, ruang pengolahan, ruang pemeliharaan, ruang rapat, toilet, layanan fotocopy, pojok baca dan mushola.

Lantai II terdiri dari: ruang koleksi referensi, American Corner, Oman Corner dan ruang koleksi karya ilmiah.

4. Layanan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

a. Layanan sirkulasi

Layanan ini terdiri dari peminjaman, pengembalian dan perpajakan pengembalian. Layanan sirkulasi ini, terletak di lantai I, tepat setelah pintu masuk perpustakaan.

b. Layanan referensi

Layanan koleksi referensi ini terletak di lantai II perpustakaan dan koleksi yang terdapat di layanan referensi tidak untuk dipinjamkan. Koleksi yang ada hanya dapat di fotocopy jika diperlukan, dengan ketentuan pemustaka harus meninggalkan KTM (kartu tanda mahasiswa) atau kartu anggota perpustakaan.

c. Layanan digital

Layanan ini merupakan layanan bagi pemustaka untuk melakukan akses koleksi digital yang disediakan oleh perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

d. Layanan fotocopy

Pada layanan ini, pemustaka dapat melakukan fotocopy bahan pustaka yang mereka butuhkan.

e. Mushola

Pemustaka dapat menggunakan mushola untuk shalat, Mushola terdapat di lantai I.

f. Penitipan tas

Pada layanan ini, pemustaka dapat menitipkan barang-barang yang tidak perlu dibawa masuk ke dalam perpustakaan. Layanan ini terdapat di lantai I.

g. Pojok baca

Selain membaca di ruang baca, pemustaka juga dapat menggunakan pojok baca. Pojok baca ini terdapat di lantai I tepat di bawah tangga menuju lantai II.

5. Tata Tertib Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

a. Jam layanan:

Senin s.d sabtu buka : 08.00 s.d 15.30

Jumat buka : 18.30 s,d 12.00 buka kembali 14.00 s.d 16.00

b. Mengisi absensi pengunjung perpustakaan

c. Menyimpan tas dan barang bawaan lainnya di tempat penitipan, jangan meninggalkan barang berharga (dompet alptop dll) di tempat penitipan, kehilangan barang berharga di tempat penitipan tidak menjadi tanggung jawab perpustakaan

d. Menjaga ketenangan, ketertiban, dan kebersihan perpustakaan

e. Pada saat berada di ruang baca perpustakaan, pemustaka tidak diperbolehkan:

- 1) Membuat keributan dan mengganggu pemakai jasa perpustakaan lainnya
- 2) Mencoret, merobek dan merusak bahan pustaka
- 3) Merokok, makan dan minum
- 4) Membuang sampah di sembarang tempat

f. Pada saat meminjam/mengembalikan/memperpanjang pinjaman, pemustaka:

- 1) Menunjukkan kartu tanda anggota perpustakaan
- 2) Tidak diperkenankan menggunakan kartu tanda anggota orang lain
- 3) Bagi mahasiswa D3, S1 diperbolehkan meminjam koleksi umum maksimal 2 eksemplar dalam jangka waktu pinjaman 7 hari dan dapat diperpanjang 1 kali
- 4) Bagi mahasiswa S2, pegawai dan dosen, diperbolehkan meminjam koleksi umum maksimal 4 eksemplar dalam jagka waktu pinjaman 14 hari dan dapat diperpanjang 1 kali

- 5) Antri dengan sabar saat proses peminjaman dan pengembalian buku
- 6) Segera melapor kepada petugas perpustakaan jika kehilangan kartu tanda anggota atau bahan pustaka yang dipinjam

g. Sanksi:

- 1) Keterlambatan mengembalikan bahan pustaka dikenakan denda Rp. 500 perhari perbuku
- 2) Menghilangkan atau merusak buku harus mengganti buku yang sama sejenis atau mengganti biaya sesuai harga buku tersebut

h. Surat keterangan bebas perpustakaan:

- 1) Menyerahkan bukti setor bebas pustaka dari bank yang ditunjuk
- 2) Menyerahkan kartu tanda anggota perpustakaan
- 3) Menyerahkan surat pengantar dari kepala bagian fakultas masing-masing.

6. *Makerspace* Yang Ada Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Implementasi *makerspace* di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara berbentuk *Co-Working Space* yaitu memanfaatkan ruang yang tidak terpakai menjadi ruang yang bermanfaat. Hal ini karena sebelumnya perpustakaan UINSU sudah mulai memperbanyak pemanfaatan ruang yang ada dengan menambah beberapa fasilitas seperti ruang digital, bagian koleksi buku baru pojok literasi, ruang diskusi dan tempat membaca. Anantara fungsi ruangan tersebut adalah untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna (*users*) serta memberikan ruang diskusi dan ruang istirahat sembari dalam menemukan sebuah informasi dengan cara yang berbeda-beda.

Pemanfaatan ruangan ini dilakukan pada saat akreditasi kampus, hal ini dilakukan untuk menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang menarik dalam memperoleh informasi. Selain itu, dengan adanya ruangan-ruangan baru maka perpustakaan dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi bagi pengguna (*users*). Oleh karena itu, *makerspace* yang terdapat di perpustakaan UINSU adalah *Co-*

Working Space yakni menciptakan ruangan-ruangan baru dari ruangan-ruangan yang tidak terpakai.

B. Temuan Khusus

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan sampel sebanyak 30 mahasiswa. Data hasil penelitian diperoleh dari jawaban responden terhadap variabel X yaitu tentang Makerspace sebanyak 15 butir pertanyaan yang valid dan variabel Y yaitu tentang minat kunjung sebanyak 15 butir pertanyaan yang valid. Hasil deskriptif data penelitian akan diuraikan terkait makerspace dan minat kunjung dari setiap butir jawaban yang ada, sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis pengaruh antara implementasi makerspace dengan minat kunjung pemustaka Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Berikut data hasil penelitian variabel x dan y.

Tabel 4.2 Data Hasil Penelitian Variabel X Dan Y

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	56	57	3136	3249	3192
2	53	54	2809	2916	2862
3	49	54	2401	2916	2646
4	46	49	2116	2401	2254
5	50	53	2500	2809	2650
6	51	52	2601	2704	2652
7	56	53	3136	2809	2968
8	53	51	2809	2601	2703
9	52	51	2704	2601	2652
10	48	52	2304	2704	2496
11	51	54	2601	2916	2754
12	48	55	2304	3025	2640

13	48	51	2304	2601	2448
14	44	50	1936	2500	2200
15	42	51	1764	2601	2142
16	58	55	3364	3025	3190
17	46	53	2116	2809	2438
18	45	53	2025	2809	2385
19	47	53	2209	2809	2491
20	48	53	2304	2809	2544
21	48	43	2304	1849	2064
22	39	52	1521	2704	2028
23	39	55	1521	3025	2145
24	45	46	2025	2116	2070
25	42	40	1764	1600	1680
26	47	36	2209	1296	1692
27	41	48	1681	2304	1968
28	39	42	1521	1764	1638
29	49	48	2401	2304	2352
30	47	49	2209	2401	2303
Jumlah	1427	1513	68599	76977	72247

1. Implementasi Makerspace (x)

Implementasi makerspace dalam penelitian ini disebut variabel X, untuk mendapatkan data variabel X ini, penulis menyebarkan angket kepada 30 pemustaka yang masing-masing terdiri atas 15 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan tentang implementasi makerspace ini, penulis berikan 5 pilihan jawaban yang masing-masing memiliki skor yang berbeda-beda.

Berdasarkan data hasil penelitian tentang makerspace di peroleh tabulasi jawaban responden secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui implementasi makerspace yang dapat dilihat dari frekuensi jawaban responden terhadap angket implementasi makerspace pada tabel berikut:



Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Jawaban Pemustaka Tentang Makerspace (X)

No Item Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Jumlah
	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	RG (Ragu- ragu)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)	
	F	F	F	F	F	
1	0	3	22	5	0	30
2	2	5	21	2	0	30
3	3	23	3	1	0	30
4	0	22	3	5	0	30
5	0	3	4	23	0	30
6	1	12	15	2	0	30
7	1	13	14	2	0	30
8	0	2	7	19	2	30
9	0	1	13	16	0	30
10	0	2	17	11	0	30
11	0	0	17	13	0	30
12	0	0	8	20	2	30
13	0	0	4	24	2	30
14	0	9	21	0	0	30
15	0	0	12	17	1	30

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya diinterpretasikan kategori dari masing-masing pertanyaan angket tentang implementasi makerspace sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan akan menggunakan makerspace yang ada di perpustakaan 3 orang menjawab setuju, 22 orang menjawab ragu-ragu, dan 5 orang menjawab tidak setuju.
2. Mahasiswa harus mengetahui cara menggunakan fasilitas yang tersedia di tempat makerspace sebanyak 2 orang menjawab sangat setuju, 5 orang menjawab setuju, 21 orang menjawab ragu-ragu dan 2 orang menjawab tidak setuju.
3. Saat membaca buku mahasiswa menggunakan makerspace pojok baca yang tersedia di perpustakaan 3 orang menjawab sangat setuju, 23 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab ragu-ragu, serta 1 orang menjawab tidak setuju.
4. Saat melakukan diskusi dan penelusuran informasi mahasiswa dapat menggunakan pojok literasi sebanyak 22 orang menjawab setuju, 3 orang menjawab ragu-ragu, dan 5 orang menjawab tidak setuju.
5. Mahasiswa yang menjawab setuju apabila menggunakan salah satu makerspace yang ada di perpustakaan setiap hari sebanyak 23 orang, 4 orang menjawab ragu-ragu dan 3 orang menjawab tidak setuju.
6. Mahasiswa harus menggunakan makerspace setiap hari 1 orang menjawab sangat setuju, 12 orang menjawab setuju, dan yang menjawab ragu-ragu sebanyak 15 orang dan 2 orang menjawab tidak setuju.
7. Pada saat menggunakan makerspace fasilitas yang diperlukan tersedia 1 orang menjawab sangat setuju, 13 orang menjawab setuju, 14 orang menjawab ragu-ragu dan 2 orang menjawab tidak setuju.
8. Sehari mahasiswa bisa membaca 3 bahan pustaka tercetak apabila menggunakan pojok baca atau pojok literasi 2 orang menjawab setuju, 7 orang menjawab ragu-ragu, 19 orang menjawab tidak setuju dan 2 orang menjawab sangat tidak setuju.

9. Mahasiswa tidak menggunakan fasilitas makerspace sebagai tempat untuk memperoleh informasi 1 orang menjawab setuju, 13 orang menjawab ragu-ragu, dan 16 menjawab tidak setuju.
10. Mahasiswa yang setuju karena mengetahui kegunaan semua makerspace yang terdapat di perpustakaan sebanyak 2 orang, 17 orang menjawab ragu-ragu, dan 11 orang menjawab tidak setuju.
11. Mahasiswa tidak tahu cara memanfaatkan makerspace yang terdapat di perpustakaan 17 orang menjawab ragu-ragu dan 13 orang menjawab tidak setuju.
12. Sepulang kuliah mahasiswa berkunjung ke perpustakaan untuk menggunakan makerspace sebanyak 8 orang menjawab ragu-ragu, 20 orang menjawab tidak setuju dan 2 orang menjawab sangat tidak setuju.
13. Saat menggunakan makerspace mahasiswa tidak memperoleh informasi 4 orang menjawab ragu-ragu, 24 orang menjawab tidak setuju dan 2 orang menjawab sangat tidak setuju.
14. Mahasiswa menjadi orang yang memiliki kemampuan literasi informasi setelah menggunakan makerspace sebanyak 9 orang menjawab setuju, 21 orang menjawab ragu-ragu.
15. Mahasiswa selalu menggunakan makerspace dari buka hingga tutup 12 orang menjawab ragu-ragu, 17 orang menjawab tidak setuju, dan 1 orang menjawab sangat tidak setuju.

Berdasarkan data tabel di atas dapat dijabarkan perhitungan Nilai rata-rata (M), Standart Deviasi (SD) dari butir angket variabel implementasi makerspace (X).

a) Tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Implementasi Makerspace (X)

No	Kelas interval	F	X_i	$f \cdot X_i$	X_i^2	$f \cdot X_i^2$	Persentase
1	39 – 42	6	40,5	243	1640,25	9841,5	20%
2	43 – 46	5	44,5	222,5	1980,25	9901,5	16,7%
3	47 – 50	11	48,5	533,5	2352,25	25874,75	36,6%
4	51 – 54	5	52,5	262,5	2756,25	13781,25	16,7%
5	55 - 58	3	56,5	169,5	3192,25	9576,75	10%
Jumlah		30	242,5	1431	11921,25	68975,75	100%

Tabel distribusi frekuensi diatas berfungsi untuk memperoleh nilai rata-rata dari butir angket implementasi makerspace (X)

b) Menentukan rata-rata hitung (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot xi}{\sum f}$$

$$\bar{x} = \frac{1431}{30} = 47,7$$

c) Menentukan Simpangan Baku (s) dan varians (s^2)

Untuk menentukan simpangan baku (s) digunakan rumus :

$$s^2 = \frac{n\sum f \cdot xi^2 - (\sum f \cdot xi)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(68975,75) - (1431)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(68975,75) - (1431)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{21511,5}{870}$$

$$S^2 = 24,723$$

$$S = \sqrt{24,723}$$

$$S = 4,97$$

Dengan demikian simpangan baku (s) yaitu 4,97.

d) Menentukan standard deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30(68599) - 2036329}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2057970 - 2036329}{870}}$$

$$SD = \sqrt{24,87}$$

$$SD = 4,99$$

Jadi standard deviasi 24,87 dan variansi 4,99.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan dari data penelitian diatas, diperoleh data Implementasi Makerspace sebagai berikut :

Tabel 4.5 Deskripsi Data Statistik Implementasi Makerspace (X)

Data Statistik	Skor
Rata-rata	47,57
StandarDeviasi	4,99
Skor Minimum	39
SkorMaksimum	58

3) Analisa Koefisien Korelasi

Berdasarkan hasil perhitungan analisis koefisien korelasi dengan menggunakan rumus korelasi product moment, diketahui adanya pengaruh makerspace terhadap minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UINSU dengan nilai korelasi sebesar $r_{xy \text{ hitung}} = 0,4004$, dan $r_{\text{tabel } (\alpha=0,05)} = 0,361$. Dari hasil perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa $r_{xy \text{ hitung}}$ lebih besar daripada r_{tabel} ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$), perhitungan dapat dilihat pada (lampiran 3).

2. Minat Kunjung (Y)

Berdasarkan hasil penelitian tentang minat kunjung pemustaka Perpustakaan UINSU, maka di peroleh data dari jawaban responden yang ditabulasikan dalam bentuk tabel tabulasi jawaban pemustaka secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil jawaban responden mengenai minat kunjung yang di uraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Minat Kunjung Pemustaka (Y)

No Item Pertanyaan	Alternatif Jawaban					Jumlah
	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	RG (Ragu- ragu)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)	
	F	F	F	F	F	
1	1	4	23	2	0	30
2	2	10	16	2	0	30
3	4	23	3	0	0	30
4	0	4	18	8	0	30
5	18	12	0	0	0	30
6	1	1	22	6	0	30
7	0	0	3	24	3	30
8	0	0	5	25	0	30
9	0	6	24	0	0	30
10	0	23	7	0	0	30
11	1	2	20	7	0	30
12	0	4	16	10	0	30
13	0	0	5	24	1	30
14	8	18	3	1	0	30
15	0	2	20	8	0	30

Berdasarkan tabel di atas, selanjutnya diinterpretasikan kategori dari masing-masing pernyataan angket minat kunjung sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang sangat setuju menggunakan waktu senggangnya untuk mengunjungi perpustakaan sebanyak 1 orang, 4 orang menjawab setuju, 23 orang menjawab ragu-ragu, dan 2 orang menjawab tidak setuju.
2. Mahasiswa harus hapal fasilitas perpustakaan sebanyak 2 orang menjawab sangat setuju, 10 orang menjawab setuju, 16 orang menjawab ragu-ragu dan 2 orang menjawab tidak setuju
3. Mahasiswa menjadi kreatif dalam mencari informasi saat berada dipergustakaan 4 orang menjawab sangat setuju, 23 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab ragu-ragu.
4. Mahasiswa yang menjawab setuju saat mencari informasi di perpustakaan harus dari buka hingga perpustakaan tutup kembali sebanyak 4 orang, 18 orang menjawab ragu-ragu, dan 8 orang menjawab tidak setuju.
5. Mahasiswa yang sangat setuju agar berlaku baik dalam menggunakan sarana dan prasarana perpustakaan menjawab 18 orang dan 12 orang menjawab setuju.
6. Pada saat di perpustakaan ia tidak mau diganggu 1 orang menjawab sangat setuju, 1 orang menjawab setuju, dan yang menjawab ragu-ragu sebanyak 22 orang dan 6 orang menjawab tidak setuju.
7. Mengeluarkan semua koleksi dari rak pada saat mencari informasi di perpustakaan 3 orang menjawab ragu-ragu dan 24 orang menjawab tidak setuju, serta 3 orang menjawab sangat tidak setuju.
8. Mahasiswa yang tidak mencari informasi saat berada di perpustakaan 5 orang menjawab ragu-ragu dan 25 orang menjawab sangat tidak setuju.
9. Mahasiswa yang menjawab setuju apabila harus mengetahui semua fungsi-fungsi fasilitas yang terdapat di perpustakaan sebanyak 6 orang dan 24 orang menjawab ragu-ragu.
10. Mahasiswa yang setuju agar mengetahui waktu-waktu yang dikunjungi sedikit pengguna agar dapat menggunakan fasilitas perpustakaan secara leluasa sebanyak 23 orang dan 7 orang menjawab ragu-ragu.

11. Sebanyak 1 orang menjawab sangat setuju apabila sepulang kuliah mengunjungi perpustakaan, 2 orang menjawab setuju, 20 orang menjawab ragu-ragu dan 7 orang menjawab tidak setuju.
12. Sebanyak 4 orang menjawab setuju dalam sehari untuk membiasakan diri berkunjung ke perpustakaan, 16 orang menjawab ragu-ragu dan 10 orang menjawab tidak setuju.
13. Berada lebih awal di depan perpustakaan sebelum jam buka perpustakaan sebanyak 5 orang menjawab ragu-ragu, 24 orang menjawab tidak setuju dan 1 orang menjawab sangat tidak setuju.
14. Sebanyak 8 orang menjawab sangat setuju karena menyelesaikan tugas atau pencarian informasi lebih cepat sebelum perpustakaan tutup, 18 orang menjawab setuju dan 3 orang menjawab ragu-ragu serta 1 orang menjawab tidak setuju.
15. Mahasiswa yang setuju mengunjungi perpustakaan setiap jam istirahat perkuliahan dalam seminggu sebanyak 2 orang, 20 orang menjawab ragu-ragu dan 8 orang menjawab tidak setuju.

Berdasarkan data tabel di atas dapat dijabarkan perhitungan Nilai rata-rata (M), Standart Deviasi (SD) dari butir angket variabel minat kunjung (Y).



a. Tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Minat Kunjung (Y)

No	Kelas interval	F	X_i	$f \cdot X_i$	X_i^2	$f \cdot X_i^2$	Persentase
1	36 – 39	1	37,5	37,5	1406,25	1406,25	3,33%
2	40 – 43	3	41,5	124,5	1722,25	5166,75	10%
3	44 – 47	1	45,5	45,5	2070,25	2070,25	3,34%
4	48 – 51	9	49,5	445,5	2450,25	22052,25	30%
5	52 – 55	15	53,5	802,5	2862,25	42933,75	50%
6	56 - 59	1	57,5	57,5	3306,25	3306,25	3,33%
Jumlah		30	285	1513	13817,5	76935,5	100%

Tabel distribusi frekuensi diatas berfungsi untuk memperoleh nilai rata-rata dari butir angket minat kunjung (Y)

b. Menentukan rata-rata hitung (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot xi}{\sum f}$$

$$\bar{x} = \frac{1513}{30} = 50,43$$

c. Menentukan Simpangan Baku (s) dan varians (s^2)

Untuk menentukan simpangan baku (s) digunakan rumus :

$$s^2 = \frac{n \sum f \cdot xi^2 - (\sum f \cdot xi)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(76935,5) - (1513)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{2308065 - 2289169}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{18896}{870}$$

$$S^2 = 21,72$$

$$S = \sqrt{21,72}$$

$$S = 4,66$$

Dengan demikian simpangan baku (s) yaitu 4,66.

d. Menentukan standard deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30(76977) - (1513)^2}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2309310 - 2289169}{870}}$$

$$SD = \sqrt{23,15}$$

$$SD = 4,81$$

Jadi standard deviasi 23,15 dan variansi 4,81.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan dari data penelitian diatas, diperoleh data pengambilan keputusan dalampendidikanlanjutan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Data Statistik Minat Belajar (Y)

Data Statistik	Skor
Rata-rata	50,43
Standar Deviasi	4,81
Skor Minimum	36
Skor Maksimum	57

C. Uji Korelasi (*Product Momen Person*)

Untuk menghitung koefisien korelasi antara variabel penelitian digunakan rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{(N \cdot \sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2] \cdot [(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Dari data variabel penelitian diperoleh harga-harga sebagai berikut:

$$\Sigma X = 1427 \qquad \Sigma X^2 = 68599 \qquad \Sigma XY = 72247$$

$$\Sigma Y = 1513 \qquad \Sigma Y^2 = 76977 \qquad N = 30$$

Dengan memasukkan harga-harga tersebut ke dalam rumus, maka diperoleh:

$$r_{xy} = \frac{30(72247) - (1427)(1513)}{\sqrt{\{30(68599) - 2036329\}\{30(76977) - 2289169\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{\sqrt{(21641)(20141)}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{\sqrt{435871381}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{20877,53}$$

$$r_{xy} = 0,4003$$

Koefisien korelasinya adalah 0,4003 termasuk pada interval hubungan cukup, jadi terdapat pengaruh antara impleementasi makerspace dengan minat kunjung pemustaka.

Koefisien Determinasi

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,4003^2 \times 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} D &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,4003^2 \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 0,1602 \times 100\%$$

$$= 16,02\%$$

Dari hasil perhitungan determinasi diperoleh 0,1602 jika dipersenkan maka menjadi 16,02%, sehingga dapat disimpulkan bahwa makerspace 16,02% memiliki pengaruh terhadap minat kunjung pemustaka.

Selanjutnya nilai perhitungan koefisien korelasi product moment (r_{xy}) akan diuji tingkat signifikansi dengan uji “t” dengan rumus:

$$t = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r_{xy})^2}}$$

Dik:

$$r = 0,4003$$

$$n = 30$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-(0,4003)^2}}$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{28}}{\sqrt{1-(0,4003)^2}}$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{28}}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{0,4003(5,29)}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{2,117587}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{2,117587}{\sqrt{0,83975991}}$$

$$t = \frac{2,117587}{0,9164}$$

$$t = 2,3108$$

Dengan taraf signifikansi 5 % dan $dk=n-2$ yaitu $30-2 = 28$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,3108 > 0,361$) sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X dan Variabel Y mempunyai koefisien korelasi parsial yang berarti pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Jadi, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi makerspace terhadap minat kunjung pemustaka di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dapat diterima atau teruji kebenarannya.

D. Pengujian Hipotesis

Pengolahan data dengan menggunakan korelasi sederhana dilakukan untuk melihat pengaruh implementasi makerspace (X) dengan minat kunjung pemustaka (Y) Perpustakaan UINSU Medan.

Tabel 4.9 Uji Korelasi antara Variabel X dengan Y

No	Variabel	r_{xy}	r^2	t_{hitung}	t_{tabel}
1	X → Y	0,4003	0,1602	2,3108	0,361

Nilai korelasi sebesar 0,4003 menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara pengaruh implementasi makerspace dengan minat kunjung pemustaka Perpustakaan UINSU. Sedangkan nilai R^2 sebesar 0,1602 menjelaskan bahwa implementasi makerspace berpengaruh kurang baik dan memberikan kontribusi sebesar 16,02% terhadap minat kunjung pemustaka perpustakaan UINSU.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,3108 pada taraf signifikan 5%. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk 28 sebesar 2,3108 maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,3108 > 0,316$ yang berarti hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi makerspace terhadap minat kunjung pemustaka Perpustakaan UINSU dapat diterima atau teruji kebenarannya.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil angket variabel implementasi *makerspace* dapat diketahui pada pertanyaan yang berkaitan tentang penggunaan *makerspace* dominan sampel menjawab ragu-ragu. Hal ini karena kebanyakan sampel yakni mahasiswa belum memfaktai *makerspace* yang ada di perpustakaan UINSU. Pada pertanyaan yang item positif seperti penggunaan *makerspace*, penggunaan fasilitas yang terdapat pada *makerspace*, serta pertanyaan yang berkaitan dengan *makerspace* dominan sampel menjawab ragu-ragu. Hal ini karena kebanyakan dari sampel tidak mengetahui tentang *makerspace* dan bahkan masih terdapat mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan hanya sebatas untuk istirahat. Ketidaktahuan ini dikarenakan mereka belum pernah mendengar kata *makerspace*.

Pertanyaan item positif seperti seberapa sering menggunakan *makerspace* seperti pojok literasi dan pojok baca dominan sampel juga menjawab ragu-ragu. Hal ini dikarenakan mereka tidak mengetahui bahwa pojok literasi dan pojok baca juga dapat disebut sebagai *makerspace*. Pada pertanyaan tentang fasilitas yang tersedia saat menggunakan *makerspace* dominan sampel menjawab setuju karena sebuah perpustakaan harus memiliki fasilitas yang lengkap agar para pengguna merasa puas saat menggunakan perpustakaan sebagai media menemukan informasi yang dibutuhkan.

Manakala berdasarkan hasil angket variabel minat kunjung pemustaka dapat diketahui pada pertanyaan yang berkaitan tentang menggunakan waktu senggang untuk mengunjungi perpustakaan dominan sampel menjawab ragu-ragu hal ini dikarenakan sampel tidak selalu melakukan hal-hal yang sedemikian sebagaimana pertanyaan atau pernyataan yang diajukan peneliti. Karena sampel masih ragu terhadap kunjungan yang mereka lakukan ke perpustakaan. Pada pertanyaan tentang mengetahui fungsi fasilitas sarana dan prasarana di perpustakaan dominan sampel menjawab ragu-ragu. Hal ini karena dominan sampel mendapati bahwa masih terdapat sarana prasarana yang tidak

diketahui fungsinya sebagai salah satu contoh yang peneliti peroleh adalah fungsi kursi yang berada ditengah rak.

Pada pertanyaan item positif yang berkaitan dengan minat berkunjung ke perpustakaan dominan sampel menjawab ragu-ragu karena berkunjung ke perpustakaan semata-mata karena kebutuhan untuk menyelesaikan tumpukan tugas semata, jawaban ini diperoleh beberapa orang dari sampel. Setelah peneliti memfaktai, berkunjung untuk menyelesaikan tugas juga termasuk minat berkunjung karena mahasiswa yang merupakan sampel masih mempercayai bahwa perpustakaan menjadi sumber untuk mereka menemukan informasi.

Dari hasil output *exel* di atas, maka dapat diketahui nilai korelasi variabel implementasi makerspace terhadap variabel minat kunjung pemustaka Perpustakaan UINSU sebesar 0.4003. Hasil tersebut merupakan hasil koefisien korelasi atau nilai r , sedangkan nilai r tabel untuk 30 sampel orang adalah 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel yang berarti ada pengaruh implementasi makerspace terhadap minat kunjung pemustaka Perpustakaan UINSU. Berdasarkan koefisien korelasi menggunakan korelasi *product moment*, untuk variabel X sebesar 0.4621 dan variabel Y sebesar 0.4317 termasuk dalam kategori kuat atau tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan *kuesioner (Angket)* untuk mahasiswa S1 UINSU menghasilkan semakin bagus layanan makerspace yang diterapkan maka semakin tinggi minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UINSU.

BAB V

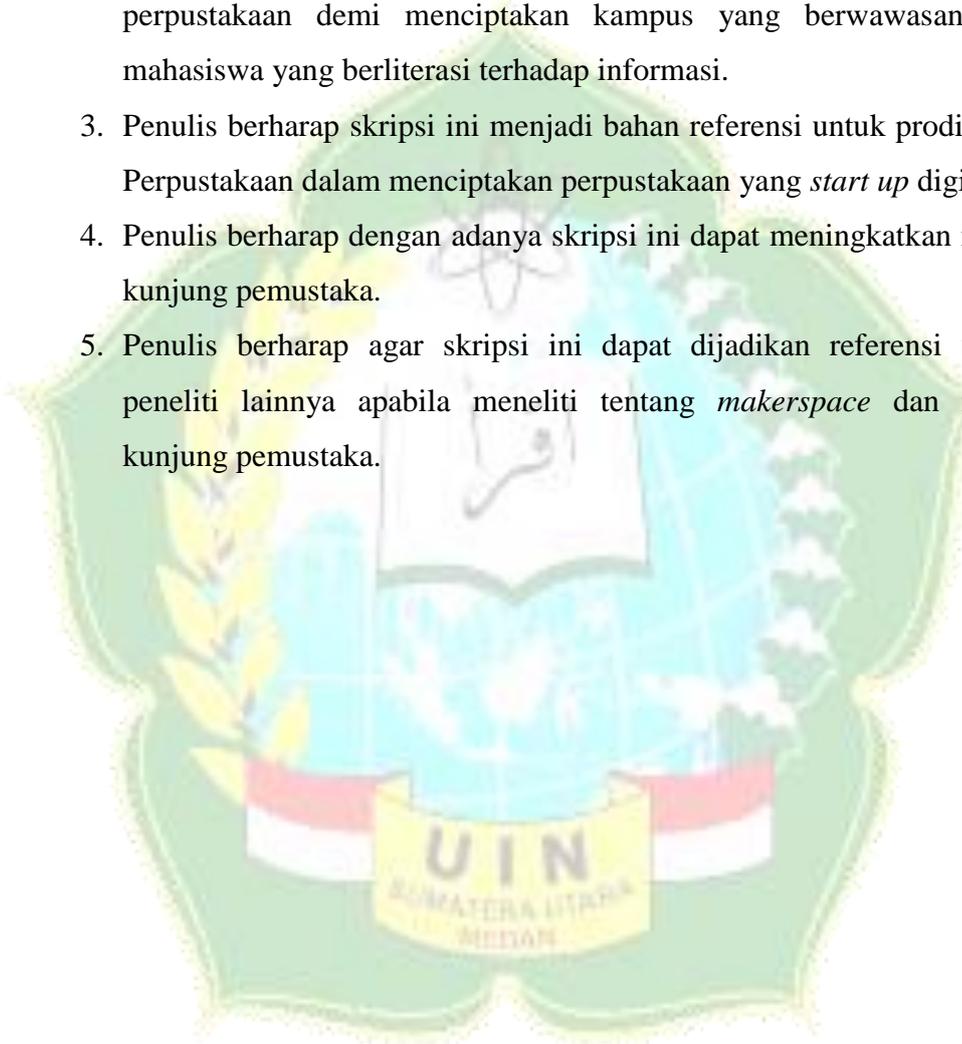
PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Makerspace yang terdapat di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara hanya berkonsep *Space Co-Working* yaitu pemanfaatan ruang yang tidak terpakai menjadi tempat yang bermanfaat atau juga dapat diartikan menjadikan ruangan yang sebelumnya tidak menarik menjadi lebih menarik.
2. Space co-working yang terdapat di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara adalah ruang digital, tempat diskusi, pojok literasi, tempat koleksi buku baru dan tempat baca.
3. Dari hasil survei peneliti melihat penciptaan ruangan baru yang ada di perpustakaan dapat menarik minat mahasiswa untuk berkunjung ke perpustakaan. Sehingga memiliki pengaruh pada jumlah pengguna (*user*) perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Koefisien korelasi menggunakan korelasi *product moment*, untuk variabel X sebesar 0.4621 dan variabel Y sebesar 0.4317 termasuk dalam kategori kuat atau tinggi.
5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan *kuesioner (Angket)* untuk mahasiswa S1 UINSU menghasilkan semakin bagus layanan makerspace yang diterapkan maka semakin tinggi minat kunjung pemustaka di Perpustakaan UINSU.

B. SARAN

1. Dengan adanya skripsi ini perpustakaan dapat menerapkan *makerspace* yang berkonsep *Tech-Hub*, *Mini Lab/Mini Workshop* dan *Research Pod* agar mampu bersaing dengan pasar yang berarah pada Revolusi Industri 4.0.
2. Penulis berharap kepada rektorat agar memberikan perhatian kepada perpustakaan demi menciptakan kampus yang berwawasan dan mahasiswa yang berliterasi terhadap informasi.
3. Penulis berharap skripsi ini menjadi bahan referensi untuk prodi Ilmu Perpustakaan dalam menciptakan perpustakaan yang *start up* digital.
4. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat meningkatkan minat kunjung pemustaka.
5. Penulis berharap agar skripsi ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti lainnya apabila meneliti tentang *makerspace* dan minat kunjung pemustaka.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran digital*. (n.d.).
- Albaar, H. (2019). Peran Makerspace di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Kepustakawanan Dan Masyarakat Membaca*, 35 (1), 1–13.
- Ali, irhamni. (2018). Transformasi Perpustakaan dari Pusat Informasi ke Pusat Aktivitas (Makerspace). *Media Pustakawan*, Vol. 25. N, 4–10.
- Alyssa, P. (2014). Finding a place for tween; Makerspace and Libraries. *Children and Libraries*, 1, Hal. 13.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktek* (1st ed.). Rineka Cipta.
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (Cet. 1). Gramedia pustaka utama.
- Colegrove, T. (2013). Editorial Board Thoughts: Libraries as Makerspace? *Information Technology And Libraries*, 13.
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Houston. R., C. (n.d.). Makerspace School Library: Consider the Possibilities. *IASL Conference*.
- Jaya, indra. (2008).), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Koh, K. & J. A. (2015). Competencies for Information Professionals in Learning Labs and Makerspaces. *Journal of Education for Library and Information Science*, Vol. 56, N.
- Mursyid, moh. (n.d.). *Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan*. 29–37. jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/download/97/61 · PDF file
- Nihayati. (2019). Implementasi Makerspace dalam Layanan Perpustakaan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan*

Kearsipan, 5, 133–141. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v5i2.26565>

priyanto. (2015). Librarians, space, and the Atmosphere. *Prosiding Semiloka Nasional Kepustakawanan Indonesia*.

R. Willet. (2015). Making, Makers and Makerspace: A Discourse Analysis of Professional. *Blog Post About Makerspaces Public Libr. Madison*.

Radniecki, T. (2017). Academic Library Makerspaces: Supporting New Literacies & Skills. *Leading Transformation*, 22–25.

Rahayuningsih, F. (2007). *Pengelolaan Perpustakaan* (F. Rahayuningsih (Ed.); Ed. 1, Cet). Graha Ilmu.

Sitorus, masganti. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Islam*. Perdana Mulya Sarana.

Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. PT. Tarsito.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. 28). Alfabeta, cv.

Suharsaputra, U. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*.



LAMPIRAN 1

ANGKET IMPLEMENTASI *MAKERSPACE*

I. Identitas Responden

Nama :

Jur/Fak :

Semester :

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan teliti
2. Nyatakan pilihan dengan memberi tanda (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai setiap jawaban dipilih dengan satu alternatif jawaban
3. Mohon priksa kembali seluruh jawaban sebelum diserahkan, jangan sampai ada yang dilewatkan.

SELAMAT MENERJAKAN !

CONTOH

NO	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
	Saya setiap berkunjung akan menggunakan <i>makerspace</i> yang ada di perpustakaan		√			

Dibuat pilihan dengan skala:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

No	Penyataan	SS	S	RG	TS	STS
1	Saya setiap berkunjung akan menggunakan <i>makerspace</i> yang ada di perpustakaan					
2	Saya tahu menggunakan fasilitas yang ada di ruang <i>makerspace</i>					
3	Saya selalu menghasilkan produk baru saat menggunakan <i>makerspace</i>					
4	Saya menggunakan <i>makerspace</i> setiap hari					
5	Saya menggunakan semua <i>makerspace</i> yang ada di perpustakaan					
6	Pada saat menggunakan <i>makerspace</i> fasilitas yang ada harus lengkap					
7	Sehari saya menghasilkan 3 karya atau produk baru					
8	Saya tidak menghasilkan produk/karya saat menggunakan <i>makerspace</i>					
9	Saya mengetahui semua <i>makerspace</i> yang diterapkan pada perpustakaan					
10	Saya tidak tahu cara memanfaatkan <i>makerspace</i> di perpustakaan					
11	Sepulang kuliah saya ke perpustakaan untuk menggunakan <i>makerspace</i>					
12	Sehari tidak menghasilkan produk/karya saat menggunakan <i>makerspace</i>					
13	Menggunakan semua fasilitas <i>makerspace</i> secara bersamaan dalam satu waktu					
14	Menghasilkan karya digital setelah menggunakan <i>makerspace</i>					
15	Menggunakan <i>makerspace</i> dari buka hingga tutup perpustakaan					

LAMPIRAN 2**ANGKET MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA****I. Identitas Responden**

Nama :

Jur/Fak :

Semester :

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan teliti
2. Nyatakan pilihan dengan memberi tanda (√) pada pernyataan yang dianggap sesuai setiap jawaban dipilih dengan satu alternatif jawaban
3. Mohon perikasa kembali seluruh jawaban sebelum diserahkan, jangan sampai ada yang dilewatkan

SELAMAT MENGERJAKAN !

CONTOH

NO	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
	Saya setiap memiliki waktu sengang menggunakannya untuk mengunjungi perpustakaan	√				

Dibuat pilihan dengan skala:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

No	Penyataan	S	SR	KD	TP
1.	Saya setiap memiliki waktu sengang menggunakannya untuk mengunjungi perpustakaan				
2.	Saya hafal fasilitas yang ada di perpustakaan				
3.	Saya menjadi lebih kreatif dalam mencari informasi				
4.	Saya ke perpustakaan hingga perpustakaan tutup				
5.	Bisa menggunakan sarana prasarana perpustakaan dengan baik				
6.	Pada saat ke perpustakaan tidak ingin di ganggu oleh hal yang lain				
7.	Membaca semua koleksi apabila mengunjungi perpustakaan				
8.	Saya tidak menggunakan <i>makerspace</i> saat membuat karya di perpustakaan				
9.	Saya mengetahui fungsi2 fasilitas yang terdapat di perpustakaan				
10.	Saya tahu waktu2 yang jarang dikunjungi untuk menggunakan fasilitas perpustakaan				
11.	Sepulang kuliah saya mengunjungi perpustakaan				
12.	Sehari Menyempatkan waktu untuk ke perpustakaan				
13.	Berada lebih awal di depan perpustakaan sebelum di buka				
14.	Menyelesaikan tugas dengan cepat sebelum perpustakaan tutup				
15.	Mengunjungi perpustakaan setiap hari perkuliaham dalam seminggu				

LAMPIRAN 3

Uji Validitas Angket Implementasi Makerspace

No. Responde	No. Item															Y	Y ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	56	3136
2	3	4	4	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	3	4	53	2809
3	2	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	49	2401
4	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	2	3	46	2116
5	2	2	4	3	2	3	4	5	4	2	3	5	4	3	4	50	2500
6	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	51	2601
7	3	2	5	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	56	3136
8	5	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	53	2809
9	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	52	2704
10	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	48	2304
11	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	5	3	4	51	2601
12	3	2	3	4	2	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	48	2304
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	48	2304
14	3	3	1	3	2	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	44	1936
15	3	2	4	3	2	3	4	4	3	1	2	3	3	2	3	42	1764
16	4	3	4	3	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	58	3364
17	3	3	2	4	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	46	2116
18	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	5	1	4	3	45	2025
19	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	47	2209
20	3	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	48	2304
21	3	2	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	48	2304
22	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	39	1521
23	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	39	1521
24	2	2	4	3	2	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	45	2025
25	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	1764
26	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2	4	47	2209
27	3	2	1	3	1	3	3	4	3	2	3	2	4	3	4	41	1681
28	2	2	4	1	2	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	39	1521
29	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	49	2401
30	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	47	2209
ΣX	90	84	99	87	74	97	98	106	96	90	97	104	101	96	108	1427	68599
ΣX²	282	250	359	265	196	337	332	392	320	284	325	382	365	320	398		
Σ(Xi - X̄)	8100	7056	9801	7569	5476	9409	9604	11236	9216	8100	9409	10816	10201	9216	11664		
Σ(Xi - X̄)²	4324	4038	4772	4175	3556	4678	4696	5086	4607	4331	4653	5021	4879	4609	5174	1427	1427
n	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		68599
r hitung	0.46217	0.41035	0.41207	0.38343	0.36593	0.49321	0.37253	0.39139	0.42252	0.49754	0.43106	0.5952	0.55712	0.44333	0.45173	0.45173	2036329
r tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
Status	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		
ok	8.4	8.433333	8.876667	8.423333	8.440000	8.770000	8.355556	8.582222	8.426667	8.466667	8.370000	8.745556	8.892222	8.426667	8.386667	8.4	8.15222222
sl	24.845556																
	Reliabilitas cukup tinggi					Item Valid = 40					item tidak valid = 40						

LAMPIRAN 4

Perhitungan Angket Implementasi Makerspace

A. Uji Validitas Angket Implementasi Makerspace

Untuk mengetahui validitas butir item angket implementasi makerspace dilakukan dengan rumus product moment. Berdasarkan lampiran 1, disajikan contoh perhitungan butir angket no 1 dengan skor total sebagai berikut :

Tabulasi Skor Angket Nomor 1 (x) dengan skor total (y)

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	56	16	3136	224
2	3	53	9	2809	159
3	2	49	4	2401	98
4	3	46	9	2116	138
5	2	50	4	2500	100
6	3	51	9	2601	153
7	3	56	9	3136	168
8	5	53	25	2809	265
9	3	52	9	2704	156
10	4	48	16	2304	192
11	3	51	9	2601	153
12	3	48	9	2304	144
13	3	48	9	2304	144

14	3	44	9	1936	132
15	3	42	9	1764	126
16	4	58	16	3364	232
17	3	46	9	2116	138
18	3	45	9	2025	135
19	3	47	9	2209	141
20	3	48	9	2304	144
21	3	48	9	2304	144
22	3	39	9	1521	117
23	3	39	9	1521	117
24	2	45	4	2025	90
25	2	42	4	1764	84
26	3	47	9	2209	141
27	3	41	9	1681	123
28	2	39	4	1521	78
29	3	49	9	2401	147
30	3	47	9	2209	141
JUMLAH	90	1427	282	68599	4324

B. Uji Korelasi Implementasi Makerspace

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dihitung korelasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

$$\sum XY = 4324$$

$$\sum X = 90$$

$$\sum Y = 1427$$

$$\sum X^2 = 282$$

$$\sum Y^2 = 68599$$

$$n = 30$$

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

$$r = \frac{30(4324) - (90) \cdot (1427)}{\sqrt{\{30(282 - (8100)^2)\} \cdot \{30(68599 - (2036329)^2)\}}}$$

$$r = \frac{1290}{\sqrt{7790760}}$$

$$r = \frac{1290}{2791}$$

$$r = 0,4621$$

Dari perhitungan hasil di atas diperoleh $r_{xy} = 0,4621$. Pada taraf signifikansi 5 % dan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Maka, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,4621 > 0,361$ jadi dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid (sahih) dengan cara yang sama maka validitas angket selanjutnya dapat dihitung.

Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 1, secara ringkas hasilnya dirangkum pada tabel berikut :

Tabel Distribusi validitas butir angket implementasi makerspace

No Butir Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,4621	0,361	VALID
2	0,4103	0,361	VALID
3	0,4120	0,361	VALID
4	0,3834	0,361	VALID
5	0,3659	0,361	VALID
6	0,4932	0,361	VALID
7	0,3725	0,361	VALID
8	0,3913	0,361	VALID
9	0,4225	0,361	VALID
10	0,4975	0,361	VALID
11	0,4310	0,361	VALID
12	0,5952	0,361	VALID
13	0,5571	0,361	VALID
14	0,4433	0,361	VALID
15	0,4517	0,361	VALID

Berdasarkan hasil uji coba angket di atas, menunjukkan bahwa dari 15 butir angket dinyatakan 15 butir adalah valid karena dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

C. Perhitungan Reabilitas Angket Implementasi Makerspace

Reabilitas angket Implementasi Makerspace dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reabilitas instrument

k : banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2 b$: jumlah varians butir

$\sigma^2 t$: varians total

Terlebih dahulu hitung varians X dan varians Y dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Menghitung nilai varians X secara keseluruhan

Untuk menghitung item digunakan rumus :

$$\sum \sigma^2 b = \frac{\sum X^2 - \frac{(X)^2}{n}}{n}$$

Maka reabilitas untuk butir no 1 adalah sebagai berikut :

$$\sum X = 90$$

$$\sum X^2 = 282$$

$$N = 30$$

$$\begin{aligned}\sum\sigma^2b &= \frac{282 - \frac{8100}{30}}{30} \\ &= \frac{282 - 270}{30} \\ &= \frac{12}{30} \\ &= 0,4\end{aligned}$$

Dengan contoh perhitungan di atas maka selanjutnya dihitung secara satu persatu butir varians X sehingga menghasilkan perhitungan sebagai berikut :

Tabel Varians Butir Item Maakerspace

No Butir Angket	Varians Butir
1	0,4
2	0,493
3	1,076
4	0,423
5	0,449
6	0,779
7	0,395
8	0,582
9	0,426
10	0,466
11	0,379
12	0,715
13	0,832
14	0,426

15	0,306
$\sum \sigma^2 b$	8,147

Menghitung nilai varians Y (varians total)

Untuk menghitung varians total digunakan rumus :

$$\sigma^2 t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(Y)^2}{n}}{n}$$

$$\sum Y = 1427$$

$$\sum Y^2 = 68599$$

$$n = 30$$

$$\sigma^2 t = \frac{68599 - \frac{2036329}{30}}{30}$$

$$= \frac{68599 - 67877.63}{30}$$

$$= \frac{721.37}{30}$$

$$= 24.0457$$

Setelah diperoleh jumlah nilai varians X dan Y, maka dapat ditentukan nilai reabilitas angket di atas adalah sebagai berikut :

$$k = 15$$

$$\sum \sigma^2 b = 8,147$$

$$\sigma^2 t = 24,0457$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{8,147}{24,0457} \right)$$

$$r_{11} = (1,071)(0,6612)$$

$$r_{11} = 0,7081$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai r_{11} sebesar. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana $0,7081 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket implementasi makerspace dinyatakan reliabel (terandal).



LAMPIRAN 5

Uji Validitas Angket Minat Kunjung

No. Responde	No. Item															Y	Y ²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	4	5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57	3249	
2	3	4	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	3	3	54	2916	
3	4	3	5	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	54	2916	
4	4	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	49	2401	
5	5	2	4	3	2	3	4	5	4	3	3	5	4	3	3	53	2809	
6	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	52	2704	
7	3	2	5	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	53	2809	
8	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	51	2601	
9	3	3	5	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	51	2601	
10	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	52	2704	
11	3	5	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	54	2916	
12	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	5	3	4	4	3	55	3025	
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	51	2601	
14	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	50	2500	
15	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	51	2601	
16	4	4	5	3	3	4	2	5	4	3	3	4	3	4	4	55	3025	
17	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	53	2809	
18	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	53	2809	
19	3	3	5	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	53	2809	
20	4	5	4	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	53	2809	
21	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	4	3	4	43	1849	
22	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	52	2704	
23	4	3	5	3	3	3	4	2	3	5	4	4	5	3	4	55	3025	
24	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	46	2116	
25	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	40	1600	
26	3	2	1	3	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	36	1296	
27	3	3	5	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	48	2304	
28	4	1	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	42	1764	
29	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	48	2304	
30	4	2	4	2	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	49	2401	
ΣX	100	94	114	90	79	102	90	111	96	110	105	114	109	99	100			
ΣX²	350	318	466	280	223	360	288	425	320	412	377	442	407	333	342			
Σ(X_i-\bar{X})²	10000	8836	12996	8100	6241	10404	8100	12321	9216	12100	11025	12996	11881	9801	10000			
ΣXY	5089	4808	5835	4572	4024	5200	4597	5650	4882	5576	5327	5793	5531	5019	5074	ΣY	1513	
n	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	ΣY²	76977	
r_{Kinung}	0.43171	0.53591	0.57684	0.40275	0.39671	0.59274	0.52761	0.52969	0.43581	0.37144	0.39443	0.56724	0.39352	0.40132	0.40203	ΣY³	2289169	
r_{Salah}	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361			
Status	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V			
sk	2.9479353	2.6386672	3.3448382	2.3456345	1.8896555	2.9794786	2.4252285	3.5898548	2.6544565	3.3792488	3.0555454	3.6468634	3.3458495	2.722462	2.8884868	Σsk	44.2911874	
sl	624.34424																	
	Reliabilitas cukup tinggi						Item Valid = 40				item tidak valid = 40							

LAMPIRAN 6**PERHITUNGAN ANGKET MINAT KUNJUNG PEMUSTAKA****A. Uji Validitas Angket Minat Kunjung**

Untuk mengetahui validitas butir item angket minat kunjung dilakukan dengan rumus product moment. Berdasarkan lampiran 1, disajikan contoh perhitungan butir angket no 1 dengan skor total sebagai berikut :

Tabulasi Skor Angket Nomor 1 (x) dengan skor total (y)

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	57	16	3249	228
2	3	54	9	2916	162
3	4	54	16	2916	216
4	4	49	16	2401	196
5	5	53	25	2809	265
6	4	52	16	2704	208
7	3	53	9	2809	159
8	3	51	9	2601	153
9	3	51	9	2601	153
10	4	52	16	2704	208
11	3	54	9	2916	162
12	4	55	16	3025	220
13	4	51	16	2601	204
14	3	50	9	2500	150
15	2	51	4	2601	102

16	4	55	16	3025	220
17	3	53	9	2809	159
18	3	53	9	2809	159
19	3	53	9	2809	159
20	4	53	16	2809	212
21	2	43	4	1849	86
22	3	52	9	2704	156
23	4	55	16	3025	220
24	2	46	4	2116	92
25	2	40	4	1600	80
26	3	36	9	1296	108
27	3	48	9	2304	144
28	4	42	16	1764	168
29	3	48	9	2304	144
30	4	49	16	2401	196
?	100	1513	350	76455	76977

B. Uji Korelasi Minat Kunjung

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dihitung korelasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

$$\sum XY = 76977$$

$$\sum X = 100$$

$$\sum Y = 1513$$

$$\sum X^2 = 350$$

$$\sum Y^2 = 76455$$

$$n = 30$$

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

$$r = \frac{30(5089) - (100) \cdot (1513)}{\sqrt{\{30(350 - (10000))\} \{30(76977 - (2289169))\}}}$$

$$r = \frac{1370}{\sqrt{10070500}}$$

$$r = \frac{1370}{3173,40}$$

$$r = 0,4317$$

Dari perhitungan hasil di atas diperoleh $r_{xy} = 0,4317$. Pada taraf signifikansi 5 % dan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Maka, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,4317 > 0,361$ jadi dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid (sahih) dengan cara yang sama maka validitas angket selanjutnya dapat dihitung. Berdasarkan hasil perhitungan pada lampiran 1, secara ringkas hasilnya dirangkum pada tabel berikut :

Tabel Distribusi validitas butir angket Minat Kunjung

No Butir Angket	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,4317	0,361	VALID
2	0,5359	0,361	VALID
3	0,5768	0,361	VALID
4	0,4027	0,361	VALID
5	0,3967	0,361	VALID
6	0,5927	0,361	VALID
7	0,5276	0,361	VALID
8	0,5296	0,361	VALID
9	0,4358	0,361	VALID
10	0,3714	0,361	VALID
11	0,3944	0,361	VALID
12	0,5672	0,361	VALID
13	0,3935	0,361	VALID
14	0,4013	0,361	VALID
15	0,4020	0,361	VALID

Berdasarkan hasil uji coba angket di atas, menunjukkan bahwa dari 15 butir angket dinyatakan 15 butir adalah valid karena dibuktikan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$.

C. Perhitungan Reabilitas Angket Implementasi Makerspace

Reabilitas angket Minat Kunjung dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reabilitas instrument

k : banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2 b$: jumlah varians butir

$\sigma^2 t$: varians total

Terlebih dahulu hitung varians X dan varians Y dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Menghitung nilai varians X secara keseluruhan

Untuk menghitung item digunakan rumus :

$$\sum \sigma^2 b = \frac{\sum X^2 - \frac{(x)^2}{n}}{n}$$

Maka reabilitas untuk butir no 1 adalah sebagai berikut :

$$\sum X = 100$$

$$\sum X^2 = 350$$

$$N = 30$$

$$\begin{aligned}\sum \sigma^2 b &= \frac{350 - \frac{10000}{30}}{30} \\ &= \frac{350 - 333,33}{30} \\ &= \frac{16,67}{30} \\ &= 0,5556\end{aligned}$$

Dengan contoh perhitungan di atas maka selanjutnya dihitung secara satu persatu butir varians X sehingga menghasilkan perhitungan sebagai berikut :

Tabel Varians Butir Item Minat Kunjung

No Butir Angket	Varians Butir
1	0,555
2	0,782
3	1,093
4	0,333
5	0,499
6	0,44
7	0,6
8	0,476
9	0,426
10	0,289
11	0,316
12	0,293

13	0,365
14	0,21
15	0,289
$\Sigma\sigma^2b$	6,966

Menghitung nilai varians Y (variens total)

Untuk menghitung varians total digunakan rumus :

$$\sigma^2t = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(Y)^2}{n}}{n}$$

$$\Sigma Y = 1513$$

$$\Sigma Y^2 = 76977$$

$$n = 30$$

$$\sigma^2t = \frac{76977 - \frac{2289169}{30}}{30}$$

$$= \frac{76977 - 76305,63}{30}$$

$$= \frac{671,37}{30}$$

$$= 22,379$$

Setelah diperoleh jumlah nilai varians X dan Y, maka dapat ditentukan nilai reabilitas angket di atas adalah sebagai berikut :

$$k = 15$$

$$\sum \sigma^2 b = 6,966$$

$$\sigma^2 t = 22,379$$

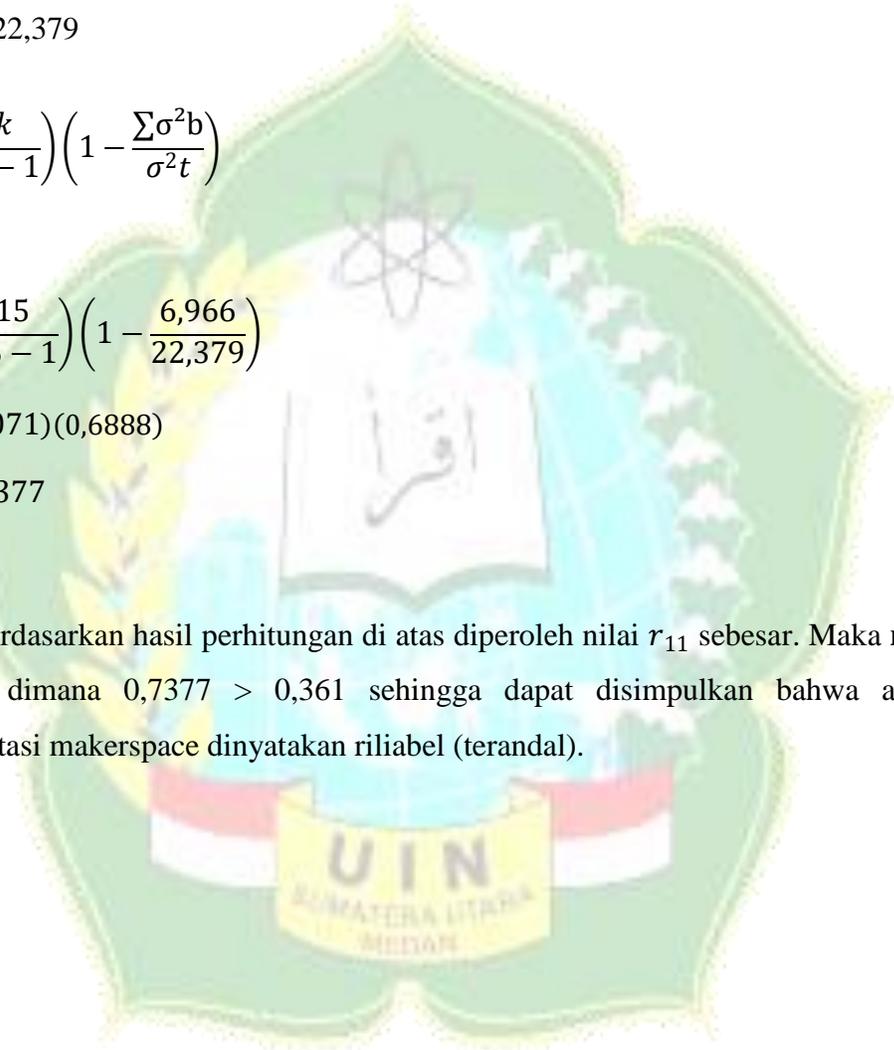
$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{6,966}{22,379} \right)$$

$$r_{11} = (1,071)(0,6888)$$

$$r_{11} = 0,7377$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai r_{11} sebesar. Maka $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dimana $0,7377 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa angket implementasi makerspace dinyatakan reliabel (terandal).



LAMPIRAN 7**PERHITUNGAN STATISTIK DASAR**

Perhitungan statistic dasar meliputi: tabel distribusi frekuensi, nilai rata-rata (\bar{x}), dan simpangan baku (s). Langkah-langkah perhitungan statistic dasar sebagai berikut:

1. Data implementasi makerspace (x)
 - 1) Berdasarkan data-data pada lampiran (uji validitas), selanjutnya data implementasi makerspace secara keseluruhan (total skor) diurutkan dari yang terkecil sampai terbesar, seperti tabel di bawah ini :

No	X
1	56
2	53
3	49
4	46
5	50
6	51
7	56
8	53
9	52
10	48
11	51
12	48
13	48
14	44
15	42
16	58
17	46
18	45
19	47
20	48
21	48
22	39
23	39
24	45

25	42
26	47
27	41
28	39
29	49
30	47

- 2) Menentukan rentang nilai

Berdasarkan data diatas diperoleh data terbesar dan terkecil.

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 58 - 39 \\ &= 19 \end{aligned}$$

- 3) Menentukan banyak kelas yang diperlukan

Menentukan banyak kelas yang dilakukan dengan aturan *Sturges*, yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 4,874 \\ &= 5,87 \end{aligned}$$

Banyak kelas yang bisa diambil adalah 5 dan 6. Dalam hal ini banyak kelas yang ditentukan adalah 5.

- 4) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{19}{5} = 3,8 = 3 \end{aligned}$$

Panjang kelas yang bisa diambil adalah 4.

- 5) Memilih ujung bawah kelas interval

Ujung bawah kelas interval dapat diambil sama dengan data terkecil dari data-data yang ada atau lebih kecil dari data yang ada. Ujung bawah yang ditentukan adalah sama dengan data terkecil yaitu 39.

- 6) Berdasarkan tahap-tahap diatas, maka data implementasi makerspace dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

a. Tabel distribusi frekuensi

No	Kelas interval	F	X _i	f.x _i	X _i ²	f. X _i ²	Persentase
1	39 – 42	6	40,5	243	1640,25	9841,5	20%
2	43 – 46	5	44,5	222,5	1980,25	9901,5	16,7%
3	47 – 50	11	48,5	533,5	2352,25	25874,75	36,6%
4	51 – 54	5	52,5	262,5	2756,25	13781,25	16,7%
5	55 - 58	3	56,5	169,5	3192,25	9576,75	10%
Jumlah		30	242,5	1431	11921,25	68975,75	100%

b. Menentukan rata-rata hitung (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot xi}{\sum f}$$

$$\bar{x} = \frac{1431}{30} = 47,7$$

c. Menentukan Simpangan Baku (s) dan varians (s²)

Untuk menentukan simpangan baku (s) digunakan rumus :

$$s^2 = \frac{n\sum f \cdot xi^2 - (\sum f \cdot xi)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(68975,75) - (1431)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(68975,75) - (1431)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{21511,5}{870}$$

$$s^2 = 24,723$$

$$s = \sqrt{24,723}$$

$$s = 4,97$$

Dengan demikian simpangan baku (s) yaitu 4,97.

d. Menentukan standard deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30(68599) - 2036329}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2057970 - 2036329}{870}}$$

$$SD = \sqrt{24,87}$$

$$SD = 4,99$$

Jadi standard deviasi 24,87 dan variansi 4,99.

2. Data minat kunjung (Y)

1) Berdasarkan data-data pada lampiran (uji validitas), selanjutnya data minat kunjung secara keseluruhan (total skor) diurutkan dari yang terkecil sampai terbesar, seperti tabel di bawah ini :

No	Y
1	57
2	54
3	54
4	49
5	53
6	52
7	53
8	51
9	51
10	52
11	54
12	55

13	51
14	50
15	51
16	55
17	53
18	53
19	53
20	53
21	43
22	52
23	55
24	46
25	40
26	36
27	48
28	42
29	48
30	49

- 7) Menentukan rentang nilai

Berdasarkan data diatas diperoleh data terbesar dan terkecil.

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 57 - 36 \\ &= 21 \end{aligned}$$

- 8) Menentukan banyak kelas yang diperlukan

Menentukan banyak kelas yang dilakukan dengan aturan *Sturges*, yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 4,874 \\ &= 5,87 = 6 \end{aligned}$$

Banyak kelas yang bisa diambil adalah 5 dan 6. Dalam hal ini banyak kelas yang ditentukan adalah 6.

- 9) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{21}{6} = 3,5 = 4 \end{aligned}$$

Panjang kelas yang bisa diambil adalah 4.

10) Memilih ujung bawah kelas interval

Ujung bawah kelas interval dapat diambil sama dengan data terkecil dari data-data yang ada atau lebih kecil dari data yang ada. Ujung bawah yang ditentukan adalah sama dengan data terkecil yaitu 36.

11) Berdasarkan tahap-tahap diatas, maka data minat kunjung dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

e. Tabel distribusi frekuensi

No	Kelas interval	F	X_i	$f \cdot x_i$	X_i^2	$f \cdot X_i^2$	Persentase
1	36 – 39	1	37,5	37,5	1406,25	1406,25	3,33%
2	40 – 43	3	41,5	124,5	1722,25	5166,75	10%
3	44 – 47	1	45,5	45,5	2070,25	2070,25	3,34%
4	48 – 51	9	49,5	445,5	2450,25	22052,25	30%
5	52 – 55	15	53,5	802,5	2862,25	42933,75	50%
6	56 - 59	1	57,5	57,5	3306,25	3306,25	3,33%
Jumlah		30	285	1513	13817,5	76935,5	100%

f. Menentukan rata-rata hitung (\bar{x})

$$\bar{x} = \frac{\sum f \cdot xi}{\sum f}$$

$$\bar{x} = \frac{1513}{30} = 50,43$$

g. Menentukan Simpangan Baku (s) dan varians (s^2)

Untuk menentukan simpangan baku (s) digunakan rumus :

$$s^2 = \frac{n\sum f \cdot xi^2 - (\sum f \cdot xi)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{30(76935,5) - (1513)^2}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{2308065 - 2289169}{30(30-1)}$$

$$s^2 = \frac{18896}{870}$$

$$s^2 = 21,72$$

$$S = \sqrt{21,72}$$

$$S = 4,66$$

Dengan demikian simpangan baku (s) yaitu 4,66.

h. Menentukan standard deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

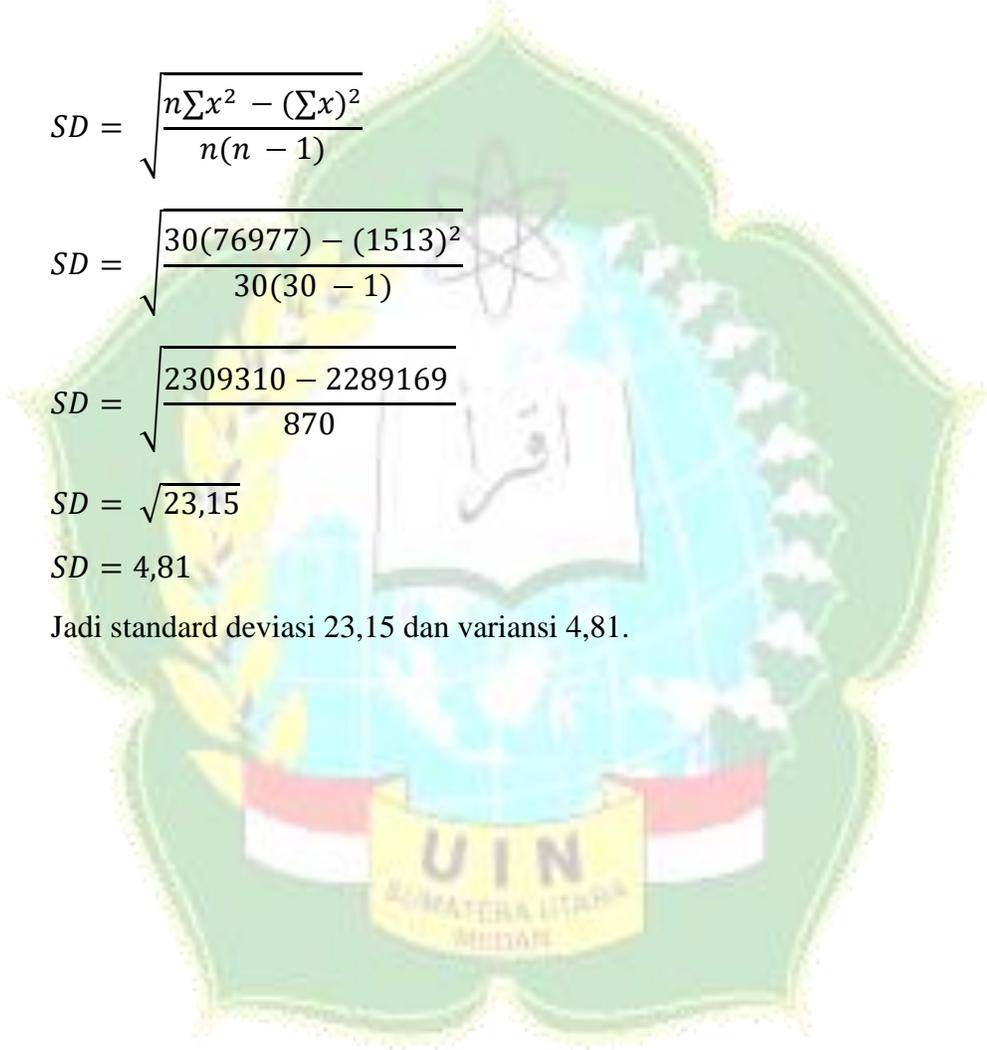
$$SD = \sqrt{\frac{30(76977) - (1513)^2}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2309310 - 2289169}{870}}$$

$$SD = \sqrt{23,15}$$

$$SD = 4,81$$

Jadi standard deviasi 23,15 dan variansi 4,81.



LAMPIRAN 8

UJI LINIERITAS REGRESI

A. Uji Perhitungan Linieritas

Dalam perhitungan regresi variable terikat (Y) atas variable (X), terlebih dahulu dicari persamaan regresi sederhana implementasi makerspace (X) dengan tingkat minat kunjung pemustaka (Y) yaitu : $\hat{Y} = a + bx$

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	56	57	3136	3249	3192
2	53	54	2809	2916	2862
3	49	54	2401	2916	2646
4	46	49	2116	2401	2254
5	50	53	2500	2809	2650
6	51	52	2601	2704	2652
7	56	53	3136	2809	2968
8	53	51	2809	2601	2703
9	52	51	2704	2601	2652
10	48	52	2304	2704	2496
11	51	54	2601	2916	2754
12	48	55	2304	3025	2640
13	48	51	2304	2601	2448
14	44	50	1936	2500	2200
15	42	51	1764	2601	2142

16	58	55	3364	3025	3190
17	46	53	2116	2809	2438
18	45	53	2025	2809	2385
19	47	53	2209	2809	2491
20	48	53	2304	2809	2544
21	48	43	2304	1849	2064
22	39	52	1521	2704	2028
23	39	55	1521	3025	2145
24	45	46	2025	2116	2070
25	42	40	1764	1600	1680
26	47	36	2209	1296	1692
27	41	48	1681	2304	1968
28	39	42	1521	1764	1638
29	49	48	2401	2304	2352
30	47	49	2209	2401	2303
JUMLAH	1427	1513	68599	76977	72247

Dari hasil angket yang diperoleh nilai X, Y, X², Y², dan XY maka data-data yang di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut :

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

Keterangan:

ΣXY = jumlah perkalian skor X dan Y

ΣX = jumlah skor distribusi X

ΣY = jumlah skor distribusi Y

ΣX^2 = jumlah kuadrat skor distribusi X

ΣY^2 = jumlah kuadrat skor distribusi Y

n = jumlah sampel

Berdasarkan data-data yang diperoleh nilai sebagai berikut :

ΣXY = 72247

ΣX = 1427

ΣY = 1513

ΣX^2 = 68599

ΣY^2 = 76977

n = 30

Setelah diketahui nilai dari masing-masing variable maka selanjutnya adalah melakukan perhitungan sebagai berikut:

$$r = \frac{30(72247) - (1427).(1513)}{\sqrt{\{30 (68599 - (2036329))\} \{30 (76977 - (2289169))\}}}$$

$$r = \frac{8359}{\sqrt{435871381}}$$

$$r = \frac{8359}{20877,53}$$

$$r = 0,4004$$

Dari perhitungan di atas, menunjukkan adanya pengaruh antara implementasi makerspace dengan minat kunjung pemustaka yaitu $r_{xy}=0,4004$, dibandingkan dengan indeks korelasi termasuk dalam kategori cukup.

B. Uji Perhitungan Korelasi

Selanjutnya dihitung koefisien a dan b dengan menggunakan rumus, dan didapat hasil :

$$\sum XY = 72247$$

$$\sum X = 1427$$

$$\sum Y = 1513$$

$$\sum X^2 = 68599$$

$$\sum Y^2 = 76977$$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N(\sum x^2 - (\sum x)^2)}$$

$$a = \frac{(1513)(68599) - (1427)(72247)}{30(68599) - (2036329)^2}$$

$$a = \frac{693818}{21641}$$

$$a = 32,06$$

$$b = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{30(72247) - (1427)(1513)}{30(68599) - (2036329)^2}$$

$$b = \frac{8359}{21641}$$

$$b = 0,3863$$

$$\hat{Y} = 32,06 + 0,3863 x$$

C. Pengujian Hipotesis

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

$$\sum XY = 72247$$

$$\sum X = 1427$$

$$\sum Y = 1513$$

$$\sum X^2 = 68599$$

$$\sum Y^2 = 76977$$

$$r_{xy} = \frac{30(72247) - (1427)(1513)}{\sqrt{\{30(68599) - 2036329\} \{30(76977) - 2289169\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{\sqrt{(21641)(20141)}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{\sqrt{435871381}}$$

$$r_{xy} = \frac{8359}{20877,53}$$

$$r_{xy} = 0,4003$$

Untuk mengetahui signifikansi atau tidaknya nilai r_{xy} dari hasil perhitungan di atas adalah dengan menggunakan uji t sebagai berikut :

Uji t

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Dik:

$$r = 0,4003$$

$$n = 30$$

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-(0,4003)^2}}$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{28}}{\sqrt{1-(0,4003)^2}}$$

$$t = \frac{0,4003\sqrt{28}}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{0,4003 (5,29)}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{2,117587}{\sqrt{1-0,16024009}}$$

$$t = \frac{2,117587}{\sqrt{0,83975991}}$$

$$t = \frac{2,117587}{0,9164}$$

$$t = 2,3108$$

Dengan taraf signifikansi 5 % dan dk=n-2 yaitu 30-2 = 28, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,3108 > 0,361$ dengan demikian maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh makerspace terhadap minat kunjung pemustaka. Maka, hipotesis alternatif diterima.

D. Uji Determinasi

Untuk melakukan uji determinasi maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} D &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,4003^2 \times 100\% \\ &= 0,1602 \times 100\% \\ &= 16,02\% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan determinasi diperoleh 0,1602 jika dipersenkan maka menjadi 16,02%, sehingga dapat disimpulkan bahwa makerspace 16,02% memiliki pengaruh terhadap minat kunjung pemustaka.



DOKUMENTASI



Gambar Pojok Literasi



Gambar Pojok Baca



Gambar Koleksi Buku Baru



Gambar Ruang Digital



Gambar Tempat *User Education*



Gambar Tempat Diskusi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
PERPUSTAKAAN

Jl. William Iskandar Psr.V Telp. (061) 6615683-6622925, Fax. (061) 6615683 Medan Estate 20371

Nomor : B-168/Un.11/Ptk/PP.00.9/10/2020
Lamp : -
Perihal : Izin Riset

06 Oktober 2020

Yth;
Dekan Fak. Ilmu Sosial
Cq. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fak. Ilmu Sosial UIN-SU
Di tempat

Dengan hormat, membalas surat saudara nomor : B-1066/IS.I/KS.02/08
/20, tanggal 05 Oktober 2020, perihal di pokok surat, atas nama :

Nama : RAUDATUL HUSNA NASUTION
N I M : 0601162034
Tempat/ Tgl Lahir : Tanjung Balai / 28 Mei 1997
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Jl. Kemuning Lk.III Selat Lancang Kota
Tanjung Balai Kel.Selat Lancang Kec.Datuk
Bandar Timur

yang akan mengadakan riset di Perpustakaan UIN Sumatera Utara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul " *Pengaruh Implementasi Makerspace Terhadap Minat Kunjung Pemustaka Di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan* ", pada prinsipnya dapat kami setujui dengan ketentuan yang bersangkutan bisa mematuhi peraturan yang berlaku di Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian Surat Izin ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Triana Santi, S.Ag, SS, MM
19701230 199803 2 003