

## BAB 4 PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang tanggapan pustakawan dan pengguna terhadap cd permainan untuk menjadi koleksi perpustakaan SD Charitas menghasilkan beberapa kategori yang digunakan untuk melakukan pembahasan. Kategori tersebut adalah;

### 4. 1 Kategori Data yang Didapat Dari Hasil Wawancara

Kategori Besar	Sub Kategori
Harapan dari koleksi perpustakaan	Pelajaran
	Fiksi
	Baru (mutakhir)
Cd permainan	Cerita
	Gambar
	Bahasa
	Kesukaan
Manfaat Cd permainan	Pengetahuan
	Hiburan
	Hobi

#### 4. 1.1 Harapan dari koleksi perpustakaan

##### 4. 1.1.1 Pelajaran

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori pelajaran dari kategori harapan dari koleksi perpustakaan. Sebagai bagian dari sebuah sekolah, tentunya perpustakaan sekolah harus membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk membantu adalah menyediakan koleksi yang dapat digunakan untuk belajar dan memperkaya ilmu pengetahuannya.

Informan Re mengatakan

*“koleksi buku pelajaran kaya kamus dan ensiklipedinya uda banyak”*

Dari jawabannya terlihat bahwa informan Re merasa bahwa koleksi buku pelajaran yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas sudah cukup dan memenuhi kebutuhannya. Dia juga mengatakan bahwa koleksi referensi yang dimiliki juga sudah banyak sehingga dapat memenuhi kebutuhannya.

Sedangkan informan S mengatakan

*“banyak ensiklopedinya. Kamus-kamus juga ada, jadi kalo ada pelajaran yang ga ngerti di kelas bisa nyari di perpustakaan sama temen-temen.”*

Dari jawabannya dapat dilihat bahwa informan S juga merasa koleksi buku pelajaran di perpustakaan sudah cukup dan ia dapat menggunakannya untuk mempermudah kegiatan belajar yang ia lakukan, selain itu juga dapat digunakan untuk mencari tambahan pengetahuan jika ia belum mengerti dengan penjelasan gurunya di dalam kelas.

Dari jawaban para informan terlihat bahwa mereka sudah merasa cukup mendapatkan koleksi yang dapat digunakan untuk belajar di dalam perpustakaan SD Charitas. Mereka menggunakan koleksi seperti kamus, ensiklopedi, UUD 45, buku EYD, dan atlas untuk membantu mereka mendapatkan informasi yang bersangkutan dengan kegiatan belajar mereka di kelas dan untuk mendapatkan informasi tambahan yang tidak dijelaskan selama pelajaran atau untuk membantu mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh para pengajar.

#### **4. 1.1.2 Fiksi**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori fiksi dari kategori harapan dari koleksi perpustakaan. Koleksi fiksi merupakan koleksi yang lazim dimiliki oleh perpustakaan terutama perpustakaan sekolah. Koleksi fiksi memiliki fungsi utama sebagai koleksi untuk memenuhi fungsi hiburan di dalam perpustakaan.

Demikian pula di perpustakaan sekolah, perpustakaan menyediakan koleksi fiksi bagi para penggunanya sebagai sarana hiburan dan refreasing.

Dengan adanya koleksi fiksi seorang siswa sebagai pengguna akan mendapatkan hiburan sekaligus pengetahuan dengan membacanya. Dari jawaban para informan terlihat jelas bahwa mereka sangat menyukai koleksi fiksi dan membutuhkannya tetapi perpustakaan kurang menyediakan koleksi fiksi tersebut.

Namun para informan merasa bahwa koleksi fiksi yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas sangat kurang dan tidak memenuhi keinginan mereka.

Informan A mengatakan:

*“koleksi fiksinya, dari dulu jarang yang baru”*

Informan Ri mengatakan:

*“Koleksi fiksinya kurang baru, adanya yang itu-itu aja”.*

Informan Re mengatakan:

*“Kayaknya harus diperbanyak koleksi fiksinya deh.”*

Dari situ terlihat ketidakpuasan informan A, Ri, dan Re akan koleksi fiksi yang dimiliki perpustakaan SD Charitas. Mereka merasa bahwa koleksi fiksi yang dimiliki sangat kurang memuaskan karena jarang diperbaharui, dan judul yang kurang beragam.

#### **4. 1.1.3 Baru (kemutakhiran)**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori kemutakhiran dari kategori harapan dari koleksi perpustakaan. Kemutakhiran koleksi sebuah perpustakaan merupakan suatu kriteria yang seharusnya dipenuhi oleh semua perpustakaan dalam melayani penggunanya. Dengan menyediakan koleksi yang terbaru atau mutakhir, berarti perpustakaan tersebut juga menyediakan informasi yang terbaru.

Koleksi perpustakaan yang paling cepat dan mudah mengalami pembaruan adalah koleksi terbitan berseri seperti majalah dan koran karena umumnya berisikan informasi atau berita harian. Pada umumnya perpustakaan melanggan satu atau lebih judul terbitan berseri untuk penggunaannya. Namun bagi perpustakaan sekolah, bukan hanya koleksi terbitan berseri saja yang harus mengalami pembaruan setiap hari. Perpustakaan sekolah juga harus memperbaharui koleksi fiksi dan non fiksinya secara rutin.

Terutama pada koleksi fiksi yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas, koleksi fiksi pada perpustakaan ini kurang cepat diperbaharui sehingga hanya menampilkan koleksi yang sudah lama dan hal tersebut membuat para siswa sebagai pembaca menjadi merasa bosan.

Jawaban dari informan A, Ri, dan Re menunjukkan kesamaan yaitu mereka merasa bahwa koleksi fiksi yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas sudah membosankan hal itu disebabkan karena koleksi tersebut jarang sekali mengalami pembaruan. Dari jawaban mereka terlihat kekecewaan terhadap koleksi yang dimiliki, rasa kekecewaan tersebut ditakutkan bisa menyebabkan keinginan mereka untuk datang ke perpustakaan menjadi berkurang atau hilang sama sekali. Untuk itulah pembaruan koleksi di sebuah perpustakaan merupakan suatu hal yang mutlak untuk dilakukan agar para pengguna bisa menggunakan koleksi tersebut dengan semaksimal mungkin.

Dari semua jawaban informan mengenai kategori dan harapan dari koleksi perpustakaan terlihat bahwa mereka mengerti koleksi apa yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas dan mengetahui koleksi seperti apa yang mereka inginkan untuk dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas. Hal itu penting karena informan yang dipilih adalah informan yang mengerti akan koleksi yang mereka butuhkan dan koleksi apa yang sudah dimiliki.

Dari jawaban informan juga terlihat bahwa koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas yang lebih berkembang adalah koleksi non fiksi dan ilmu pengetahuan seperti koleksi kamus dan ensiklopedi. Hal itu terlihat dari semua jawaban informan yang menyatakan bahwa koleksi non fiksi terutama kamus dan ensiklopedi lebih berkembang dibandingkan koleksi lain (koleksi fiksi).

## 4. 1.2 CD Permainan

### 4. 1.2.1 Cerita

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori cerita dari kategori cd permainan. Salah satu faktor yang membuat sebuah cerita fiksi menjadi disukai adalah jalan ceritanya. Dengan jalan cerita yang menarik, penokohan yang menarik, alur yang tidak berbelit-belit, dan akhir yang tak terduga akan membuat sebuah cerita fiksi disukai oleh penggemarnya.

Contoh yang paling mudah adalah novel fiksi yang banyak beredar di masyarakat dan banyak memiliki peminat seperti novel Harry Potter, novel tersebut menyajikan cerita yang belum pernah terbayang sebelumnya di mana ada seorang anak dengan kehidupan sehari-hari yang biasanya ternyata adalah seorang penyihir. Cerita yang menarik semacam itu sangat disukai oleh penggemarnya. Para penggemar tentunya mengharapkan sebuah cerita yang tidak monoton dan membosankan tetapi cerita yang penuh kejutan, tak terduga dan tidak memungkinkan untuk terjadi di dunia sungguhan.

Sama halnya seperti novel fiksi, orang yang memainkan cd permainan pasti mengharapkan sebuah cd permainan yang menyajikan cerita yang menarik dengan jalan cerita yang sesuai dan banyak kejadian yang menarik. Cerita adalah aspek utama yang membuat sebuah cd permainan disukai atau tidak. Dengan memiliki jalan cerita menarik, seseorang pasti tidak akan cepat bosan untuk memainkannya berulang-ulang.

Informan A mengatakan:

*“ceritanya pasti seru-seru”*

Informan Ri mengatakan:

*“Ceritanya juga bagus”*

Informan Re mengatakan:

*“harvest moon ceritanya bagus”*

Informan S mengatakan:

*“ceritanya juga menarik”*

Dari jawaban para informan juga terlihat hal serupa. Mereka menyukai cd permainan yang mereka mainkan karena permainan tersebut memiliki jalan cerita yang menarik dan tidak membosankan untuk diikuti. Karena memiliki jalan cerita yang bagus dan menarik, anak-anak akan mudah mengikuti rangkaian kejadian yang berlangsung di dalam cd permainan dan akan mempermudah mereka dalam menyerap informasi yang terkandung di dalamnya.

#### **4. 1.2.2 Gambar**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori gambar dari kategori cd permainan. Selain faktor cerita yang menarik, tampilan yang menarik juga menjadi faktor yang menentukan apakah sebuah koleksi fiksi memiliki banyak penggemar atau tidak. Tampilan gambar yang menarik akan mendukung cerita yang terdapat di dalamnya, dengan tampilan yang menarik maka cerita yang terkandung di dalam akan dapat tersajikan dengan lebih menarik juga.

Hal tersebut juga berlaku pada cd permainan, cd permainan yang memiliki tampilan gambar yang menarik pasti memiliki penggemar yang lebih banyak. Walaupun beberapa cd permainan yang memiliki tampilan gambar yang biasa saja tetap memiliki penggemar karena jalan ceritanya yang sangat menarik.

Informan A mengatakan:

*“dikemasnya menarik, gambarnya bagus”*

Informan Ri mengatakan:

*“Harvest Moon pernah main, bagus kok, gambarnya bagus.”*

Informan Re mengatakan:

*“tampilannya bagus, menarik”*

Informan S mengatakan:

*“Waktu aku liat sih bagus, gambarnya lucu”*

Jawaban para informan mengenai gambar cd permainan seragam. Mereka mengatakan bahwa cd permainan memiliki kemasan yang menarik, gambar yang bagus, gambar yang menarik dan lucu. Dengan adanya tampilan yang menarik, jalan cerita akan lebih mudah untuk diikuti karena tersajikan dengan lebih maksimal. Selain itu dengan tampilan yang menarik juga membuat orang yang memainkannya tidak akan cepat bosan. Selain itu karena mendukung jalan cerita yang ada, anak-anak yang memainkannya akan semakin mudah menyerap informasi yang terkandung di dalamnya.

#### **4. 1.2.3 Bahasa**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori bahasa dari kategori cd permainan.

Informan A mengatakan:

*“aku mulai belajar bahasa Inggris dari situ”*

Informan Ri mengatakan:

*“kebanyakan CD Permainan yang ada pakenya bahasa Inggris”*

Informan Re mengatakan:

*“ngerti bahasa Inggris sama Jepang sedikit-sedikit.”*

Informan S mengatakan:

*“bisa belajar bahasa Inggris juga”*

Dari jawaban para informan terlihat bahwa sebagian besar cd permainan yang mereka mainkan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Kemungkinan besar sebagai siswa sekolah dasar mereka baru menguasai dasar-dasar bahasa Inggris seperti kosa kata dan kalimat sederhana.

Dengan digunakannya bahasa Inggris pada cd permainan, anak-anak yang memainkannya akan mendapatkan banyak kosakata baru dan dengan sendirinya akan mencari tahu apa arti kata tersebut sehingga memperbanyak pengertian kosa kata bahasa Inggris mereka. Selain itu anak-anak akan disajikan kalimat yang lebih panjang dan kompleks sehingga anak-anak juga semakin mengerti penyajian kalimat dalam bahasa Inggris dan mengerti tata bahasa yang benar. Bahkan terlihat juga adanya informan yang mulai belajar bahasa Inggris dari bermain cd permainan, dari situ terlihat bahwa cd permainan mempermudah informan untuk mendapat pengetahuan baru.

#### **4. 1.3 Manfaat CD Permainan**

##### **4. 1.3.1 Pengetahuan**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori pengetahuan dari kategori manfaat cd permainan. Pengetahuan adalah hal penting yang harus terdapat dalam semua koleksi perpustakaan sekolah bahkan dalam koleksi fiksi sekalipun. Dengan adanya pengetahuan dalam koleksi perpustakaan sekolah maka setiap anak yang menggunakannya akan mendapat tambahan wawasan bahkan ketika ia sedang menggunakan koleksi fiksi.

Sekarang ini pengetahuan terdapat dalam berbagai hal dan salah satunya di dalam cd permainan. Dari jawaban para informan terlihat dengan jelas bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru dan mereka juga memperdalam wawasan yang mereka miliki.

Informan A mengatakan:

*“Yang pertama dimainin waktu itu “Zoo Tycoon”. Main itu soalnya aku suka binatang, jadi bisa belajar nama-nama binatang dalam bahasa inggris sama bahasa latin juga, asalnya dari negara mana, habitatnya di mana, makanannya apa. Bisa tau apa aja yang dilakuin sama petugas di kebun binatang buat ngerawat binatang, gimana ngasih makannya, gimana kalo binatangnya lagi sakit. Aku juga dapet banyak pengetahuan baru dari main CD Permainan yang belum tentu dapet dari sekolahan kayak bahasa latin hewan-hewan, habitatnya, makanannya. Oiya yang pasti bahasa inggris jadi tambah jago.”*

Informan A menjelaskan bahwa dengan memainkan cd permainan “Zoo Tycoon” ia mendapatkan bermacam-macam pengetahuan baru mengenai hewan yang bahkan tidak ia dapatkan dari pelajaran sekolah seperti nama latin hewan, dari Negara mana asalnya, apa makanan utamanya, seperti apa habitatnya, dan bahkan apa saja penyakit yang bisa dideritanya. Dengan mendapat pengetahuan seperti itu wawasannya akan semakin bertambah.

Sedangkan jawaban informan Ri :

*“Dari CD Permainan Lemon Tycoon banyak pengetahuan baru juga yang bisa didapat kaya matematika, ips, jadi kalo di sekolah kadang aku ngitungnya lebih cepet dari temen-temen karena udah terbiasa.”*

Informan Ri mengatakan bahwa dengan memainkan cd permainan “Lemon Tycoon”, ia bisa mendapatkan berbagai pengetahuan tentang pemasaran, penggunaan iklan, dan penjualan. Selain itu kemampuan dan kecepatan berhitung informan ini menjadi di atas rata-rata teman sekolahnya karena ia terbiasa menghitung saat sedang memainkan cd permainan tersebut.

Informan S menjawab:

*“Dari main itu bisa tau susunan pemerintahan, negara, sama kerajaan, trus bisa belajar bahasa inggris juga. Selain itu juga bisa tau nama-nama negara sama suku yang ada di dunia, jadi kalo di sekolah denger dan ditanya aku udah tau dibanding temen-temen yang lain.”*

Sedangkan informan S mengatakan bahwa dari cd permainan “Age of Empire” ia mendapatkan pengetahuan baru seperti susunan pemerintahan,

kerajaan, dan bisa mengetahui nama-nama Negara, kerajaan, serta suku-suku di dunia yang bahkan teman-temannya tidak mengetahuinya.

Dari jawaban para responden terlihat jelas bahwa mereka mendapatkan berbagai macam pengetahuan baru maupun menambah wawasan mengenai suatu hal yang telah diketahui sebelumnya. Dari jawaban tersebut menunjukkan bahwa cd permainan bukan hanya menghibur tapi juga mendidik orang yang memainkannya. Pengetahuan yang paling utama yang didapat dari memainkan cd permainan adalah para informan dapat mengasah kemampuan berbahasa Inggris mereka dan meningkatkan kemampuannya.

#### 4. 1.3.2 Hobi

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori hobi dari kategori manfaat cd permainan. Hobi merupakan suatu hal atau kegiatan bermanfaat yang paling disenangi untuk dilakukan oleh seseorang. Saat ini banyak kita dengar bahwa dengan tekun melakukan hobinya, seseorang bisa menjadi sukses dalam berbagai hal. Untuk itu hobi seseorang perlu dikembangkan semenjak masih anak-anak. Mengembangkan hobi seorang anak dapat dilakukan dengan berbagai hal yaitu mengajak si anak melakukan hobinya atau membiarkan si anak mendapatkan semua informasi mengenai hobinya.

Informan A mengatakan:

*“Yang pertama dimainin waktu itu “Zoo Tycoon”. Main itu soalnya aku suka binatang”*

Informan Ri mengatakan:

*“Waktu itu mainnya “Lemon Tycoon”, main itu seru aja, bisa tau gimana caranya biar jualannya laku, cari tau apa pengaruh iklan. Harvest Moon pernah main, bagus kok, gambarnya bagus. Ceritanya juga bagus, jadi bisa tau caranya melihara binatang, soalnya kalo melihara binatang beneran ga boleh sama mama.”*

Informan Re mengatakan:

*“Waktu itu mainnya “winning eleven”. Milih main itu soalnya suka sama sepak bola. Dari situ bisa tau nama pemain bola terkenal.”*

Dari jawab para informan terlihat bahwa mereka mendapatkan kedua hal tersebut dengan memainkan cd permainan. Dari jawaban informan A terlihat bahwa ia adalah seorang anak yang menyukai hewan, dan dengan memainkan cd permainan “Zoo Tycoon” ia bisa mendapatkan banyak informasi mengenai hewan. Selain itu ia bisa menyalurkan hobinya memelihara hewan walaupun dalam dunia maya.

Informan Ri bisa mengembangkan imajinasinya tentang penjualan, pemasaran produk dan pemasangan iklan dan menyalurkan hobinya dalam memelihara binatang yang tidak dapat tersalurkan di dalam dunia nyata. Sedangkan informan Re bisa mengembangkan hobinya bermain sepak bola melalui cd permainan yang ia mainkan dan ia bisa mendapat informasi mengenai atlit sepak bola yang menjadi idolanya. Dari situ bisa terlihat bahwa dengan memainkan cd permainan seorang anak bisa mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka sehingga kemampuan nalar mereka berkembang dan terutama juga dapat menyalurkan minat dan hobi mereka.

#### **4. 1.3.3 Hiburan**

Dalam sub bab ini peneliti akan membahas jawaban para informan yang berkaitan dengan sub kategori hiburan dari kategori manfaat cd permainan. Hal lain yang terkandung dalam cd permainan adalah hiburan. Seorang anak pasti akan mencari hiburan ketika dia sedang beristirahat atau sedang jenuh dengan pelajarannya. cd permainan dapat menjadi sarana penghilang jenuh yang baik karena juga mengandung hiburan di dalamnya yang juga menyajikan pengetahuan.

Informan A mengatakan:

*“Iyah suka, soalnya ceritanya pasti seru-seru udah gitau gambarnya bagus jadinya ga ngebosenin”*

Informan Ri mengatakan:

*“Suka dong, kan seru. Jenisnya ada macem-macam ada yang balapan, bola, ada yang RPG (game yang menyajikan cerita petualangan), macem-macam deh”*

Informan Re mengatakan:

*“Aku suka main CD Permainan, soalnya pasti bagus cerita sama gambarnya. Udah gitu bisa refreasing sekalian belajar.”*

Jawaban para informan menunjukkan bahwa mereka tidak pernah bosan memainkan sebuah cd permainan berulang-ulang karena mereka merasa terhibur dengan seluruh elemen yang terkandung di dalamnya seperti cerita, tampilan, dan juga pengetahuan yang mereka dapatkan dari cd permainan tersebut. Dengan dijadikannya cd permainan sebagai koleksi perpustakaan, keragaman koleksi akan berkembang sehingga memudahkan pengguna. Selain itu disaat para siswa jenuh setelah mengikuti pelajaran di dalam kelas, mereka bisa mendapatkan hiburan yang sekaligus mendidik dari koleksi perpustakaan.

Dari semua jawaban informan terlihat bahwa para siswa setuju jika CD Permainan juga dijadikan sebagai koleksi perpustakaan. Hal itu bukan semata-mata karena mereka ingin bermain dan mencari hiburan semata tetapi juga karena mereka sudah merasakan manfaat lain dari memainkan CD Permainan yaitu juga bisa mendapatkan pengetahuan baru.

Terlihat juga bahwa saat ini mereka sudah merasa jenuh dengan koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan. Mereka merasa jenuh akibat jarang peminatan dari koleksi fiksi seperti komik dan novel.

Informan S juga mengatakan bahwa ia bosan belajar di dalam kelas, kemungkinan itu dikarenakan pelajaran di kelas hanya berupa teori dan siswa dihadapkan pada buku pelajaran yang bertumpuk dan penyajiannya tidak menarik. Ia merasa dengan dijadikannya CD Permainan sebagai koleksi, akan dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu ia juga memahami bahwa tidak semua CD Permainan dapat dijadikan koleksi perpustakaan. Hal itu kemungkinan karena ia sering melihat kakak lelakinya yang memainkan CD Permainan yang memiliki unsur kekerasan.