

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tidak ada seorang pun yang tidak membutuhkan informasi, begitu pula dengan pelajar atau mahasiswa, ia sangat membutuhkan berbagai macam informasi untuk memenuhi tugas-tugas akademiknya. Keberadaan perpustakaan sebagai sumber informasi dan sumber belajar di dalam suatu lembaga pendidikan semacam perguruan tinggi sangatlah berarti dalam rangka peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Hanya saja mahasiswa tersebut harus benar-benar mempunyai tingkat kesadaran yang lebih tinggi dalam hal pemanfaatannya, sehingga akan berpengaruh positif terhadap prestasi belajarnya. Salah satu indikator keberhasilan suatu pendidikan di jenjang perguruan tinggi dapat dilihat dari prestasi belajar mahasiswanya.

Peran perpustakaan dalam menjalankan fungsinya bukanlah merupakan pekerjaan yang mudah. Suatu tantangan bagi perpustakaan untuk dapat menyesuaikan program kerjanya akibat maraknya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Bermunculan sumber informasi melalui dunia maya (internet). Informasi apa saja dapat diakses oleh siapa pun, diperoleh dengan cara yang mudah tanpa harus ke perpustakaan<sup>1</sup>. Sehingga kadang terjadi, seorang mahasiswa bisa lulus tanpa harus ke perpustakaan. Kenyataan ini patut disyukuri, karena ada kemungkinan

---

<sup>1</sup> Tri Hardiningtyas. *Peduli Perpustakaan* (Surakarta: UNS PRESS, 2012), hlm. 12

mahasiswa tersebut memang telah mampu memenuhi kebutuhannya sehingga tanpa bantuan dari perpustakaan dapat lulus, bahkan dengan prestasi sangat baik. Berdasarkan pengamatan selama ini banyak hal yang mungkin mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa diantaranya keaktifan mereka mengunjungi perpustakaan. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mengetahui adakah pengaruh pemanfaatan perpustakaan terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa.

Berangkat dari uraian di atas penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Pengaruh Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Akademik 2012/2013**".

#### **B. Rumusan Masalah:**

Rumusan masalah merupakan pembatasan terhadap masalah agar penulisan tidak terlalu meluas dan penulisan lebih terfokus pada masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah adakah pengaruh pemanfaatan perpustakaan terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Akademik 2012/2013?

#### **C. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan<sup>2</sup>. Adapun perumusan Hipotesis Alternatif dan Hipotesis Nihil dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  : “Terdapat pengaruh positif signifikan dari pemanfaatan perpustakaan terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa”

$H_0$  : “Tidak terdapat pengaruh positif signifikan dari pemanfaatan perpustakaan terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa”

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian:**

##### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan perpustakaan terhadap pencapaian prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Akademik 2012/2013.

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berupaya membuktikan teori-teori yang sudah ada guna menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

###### b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada Pimpinan Prodi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) FAI-UMS mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar mahasiswa salah satunya melalui pemanfaatan perpustakaan

---

<sup>2</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 96