

Efektivitas Kegiatan *User Education* Bagi Mahasiswa Baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Ajaran Akademik 2023

Ilna Dwi Syahza¹

Universitas Bengkulu

e-mail: ilnadwisyahza@gmail.com

Fransiska Timoria Samosir²

Universitas Bengkulu

e-mail: ftsamosir@unib.ac.id

Lailatus Sa'diyah³

Universitas Bengkulu

e-mail: lailasadiyah@unib.ac.id

Received: 03 January 2024; Accepted: 28 April 2024; Published: June 2024

Abstrak:

User education atau pendidikan pengguna adalah inisiatif yang diselenggarakan oleh perpustakaan untuk memberikan bimbingan dan pembelajaran kepada pengguna perpustakaan sehingga mereka dapat menggunakan layanan dan fasilitas informasi perpustakaan secara efektif dan efisien. Kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna, juga dikenal sebagai pendidikan pengguna atau panduan pengguna, merupakan panduan yang diberikan langsung oleh perpustakaan kepada pengguna untuk memastikan penggunaan fasilitas yang tepat dan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Fokus masalah penelitian adalah bagaimana efektivitas kegiatan *user education* yang diselenggarakan oleh UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada tahun ajaran akademik 2023. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas kegiatan *user education* yang diselenggarakan oleh UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan terhadap mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan cara penyebaran *kuesioner* kepada mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Model *kuesioner* yang digunakan merupakan *kuesioner* tertutup. Hasil penelitian menunjukkan yaitu sejumlah 75% yang berada pada rentang 66% - 79% yang dikategorikan sebagai efektif, yang berarti sebagian besar mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu menerapkan apa yang didapatkan didalam kegiatan *user education*, dan berdasarkan penjelasan diatas maka efektivitas kegiatan *User Education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Ajaran Akademik 2023 dapat dikatakan efektif dikarenakan sebagian besar menerapkannya didunia perkuliahan.

Kata kunci : efektivitas, kegiatan, *user education*, mahasiswa baru

Abstract:

User education or *user education* is an initiative organized by a library to provide guidance and learning to the users of the library so that they can use the services and facilities of the information library effectively and efficiently. The focus of the research problem is how the effectiveness of *user education* activities organized by UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu in the academic year 2023. This research is a quantitative study with a descriptive approach carried out against new students of UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, by way of dissemination of questionnaires to new students. The results of the research show that a total of 75% is in the range of 66% - 79% that are categorized as effective, which means that most new students of UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu apply what they gain in *user education* activities, and based on the explanation above then the effectiveness of *User Education* activities for new students UIN fatmawati sukarno bengkulu Academic Year 2023 can be said to be effective because of most of the application in the world of the classroom.

Keywords: effectiveness, activities, *user education*, new students

DOI: <http://dx.doi.org/10.29300/mkt.v9i1.2672>

Copyright © 2022 Author(s). This is an open access article under the CC BY-SA license

Website: <https://ejournal.uinfask Bengkulu.ac.id/index.php/almaktabah/index>

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan tinggi yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pemahaman dan pengetahuan tentang layanan yang tersedia di perpustakaan sangat penting bagi mahasiswa, terutama bagi mereka yang baru memasuki lingkungan perguruan tinggi. Perpustakaan perguruan tinggi merupakan suatu jembatan bagi sebuah universitas di mana perpustakaan perguruan tinggi merupakan sumber informasi dan tempat untuk menyebarkan pengetahuan¹.

Perpustakaan adalah ruang di mana terdapat berbagai jenis bahan bacaan dalam bentuk cetak dan non cetak yang disimpan pada komputer sehingga pengaturan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perpustakaan sekarang telah menjadi pusat dan sumber belajar serta fasilitas belajar yang memiliki tugas utama dalam menyediakan, mengelola, dan melayani informasi bagi pengguna di lembaga pendidikan. Perpustakaan juga merupakan sarana bagi mahasiswa untuk lebih terampil dalam pembelajaran seumur hidup dan mampu dalam mengembangkan pola pikir untuk

hidup sebagai masyarakat yang bertanggung jawab².

Sebagai mahasiswa yang baru, tentu saja perpustakaan tersebut merupakan hal yang baru bagi mereka, di mana di masa lalu ketika berada di sekolah mereka hanya melihat koleksi pustaka yang jauh lebih kecil dari pada perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki banyak jenis koleksi. Cara belajar yang berbeda disekolah dan universitas juga mengharuskan mereka untuk belajar secara mandiri. Maka dari itu, untuk memanfaatkan perpustakaan perguruan tinggi dengan baik, mahasiswa baru harus memiliki pemahaman tentang cara menggunakannya secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, perpustakaan perguruan tinggi harus mengatur kegiatan pendidikan pengguna atau *user education* untuk memberikan bimbingan mengenai penggunaan fasilitas dan layanan yang tersedia di perpustakaan³. Kebutuhan untuk kegiatan *user education* diperlukan sehubungan dengan perpustakaan perguruan tinggi untuk mahasiswa baru, mengingat sejumlah besar mahasiswa baru tidak tahu bagaimana dalam menggunakan dan mencari sumber referensi ilmiah di perpustakaan. Mahasiswa baru juga akan

¹ Heni Suhaeni, "Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2014, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29873>.

² E Nurfida, "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna Di Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry Dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Akses Informasi Mahasiswa Baru S-1 Ilmu Perpustakaan Tahun Akademik 2014/2015," 2016.

³ Beta Ria Febrianti, "Pendidikan Pemakai (User Education) Bagi Mahasiswa Baru Di Perpustakaan Universitas Sriwijaya," *Jurnal Kepustakawanan Dan Masyarakat Membaca* 35, no. 1 (2019): 015-022.

dilengkapi dengan pendidikan tentang cara menggunakan layanan di perpustakaan termasuk aturan yang ada dan berlaku untuk pengguna perpustakaan. Perpustakaan menyajikan berbagai koleksi elektronik, termasuk *e-journal*, dan *e-book*, yang menjadi pengalaman baru bagi mahasiswa-mahasiswa baru, khususnya bagi mereka yang berasal dari luar daerah.

User education atau pendidikan pengguna adalah inisiatif yang diselenggarakan oleh perpustakaan perguruan tinggi untuk memberikan bimbingan dan pembelajaran kepada pengguna perpustakaan sehingga mereka dapat menggunakan layanan dan fasilitas informasi perpustakaan secara efektif dan efisien. *User education* atau pendidikan pengguna adalah bentuk instruksi yang bertujuan untuk membekali pengguna perpustakaan agar dapat independen dan memiliki pengetahuan yang memadai. Semua kegiatan yang terkait dengan mengajarkan pengguna untuk memanfaatkan sumber daya, layanan, dan fasilitas perpustakaan secara optimal termasuk dalam lingkup pendidikan pengguna⁴.

User education atau pendidikan pengguna adalah salah satu inisiatif penting yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 2012. Namun, sayangnya setelah beberapa tahun berjalan program ini menghadapi hambatan serius dalam hal sumber daya keuangan. Anggaran terbatas yang tersedia adalah hambatan utama dalam kelanjutan program ini, sehingga dalam periode tertentu aktivitas ini harus dihentikan. Namun seperti yang diketahui banyak orang, dunia kemudian menghadapi tantangan yang tidak terduga, yaitu pandemi global yang dimulai pada awal 2020. Pandemi COVID-19 telah memaksa banyak organisasi dan lembaga untuk menilai kembali cara mereka dalam melakukan berbagai kegiatan, termasuk pendidikan pengguna atau *user education*. Untuk mempertahankan keselamatan dan kesehatan peserta, serta mematuhi pedoman pemisahan sosial yang dikarenakan oleh pemerintah maka kegiatan ini juga harus diubah menjadi format online. Meskipun awalnya langkah yang diambil sebagai tanggapan terhadap situasi mendesak, adaptasi ini ke format online membawa manfaat, seperti akses yang lebih luas bagi peserta dari lokasi geografis yang berbeda.

Seiring waktu, ketika dunia mulai pulih dari dampak pandemi dan situasi stabil lagi, kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna secara bertahap mulai kembali ke format offline. Ini memberikan kesempatan

⁴ Gyan Dinasta Aldy, "Efektivitas Pendidikan Pemakai (User Education) Terhadap Pemanfaatan Perpustakaan Bagi Mahasiswa Di UIN Raden Intan Lampung," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 3, no. 1 (2018): 10-27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

berharga bagi peserta untuk kembali terlibat langsung dengan instruktur dan rekan-rekan peserta, memperkuat konektivitas sosial, dan meningkatkan interaksi tatap muka yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh platform online. Dengan demikian, kegiatan *user education* dari awal hingga saat ini mencerminkan adaptabilitas yang luar biasa dalam menghadapi tantangan dan perubahan lingkungan. Dari 2012 hingga 2023, program ini telah diubah, diubah sesuai dengan kebutuhan.

Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu memiliki mahasiswa baru sebanyak 1661 orang, serta Universitas ini dibagi menjadi empat fakultas, yaitu Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Da'wah, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Kombinasi dari empat fakultas ini membentuk total 25 program studi atau jurusan yang tersedia. Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi di Bengkulu yang memiliki penunjang kegiatan akademik. Dalam upaya meningkatkan pemanfaatan perpustakaan, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu telah mengimplementasikan program *User Education*. Program ini disusun dengan frekuensi tahunan untuk memberikan bantuan kepada mahasiswa baru, terutama mereka yang baru dalam memahami layanan perpustakaan, teknik pencarian informasi,

dan strategi untuk memaksimalkan pemanfaatan sumber daya perpustakaan.

Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu merupakan sumber pendidikan dan intelektual yang sangat penting bagi komunitas akademik, terutama dalam mendukung pencapaian Tri Dharna Program Pendidikan Tinggi. Fungsi perpustakaan sebagai sumber dan pusat layanan informasi sesuai dengan fungsinya. Namun untuk menilai efektivitas kegiatan *user education*, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang sejauh mana program ini mempengaruhi pengetahuan layanan perpustakaan bagi mahasiswa baru mengenai efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penelitian ini akan mencoba menjawab pertanyaan tersebut mengenai efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun ajaran akademik 2023.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Efektivitas

Efektivitas menurut kamus besar Indonesia berasal dari kata "efektif", yang berarti memiliki nilai, pengaruh, atau efek efektif, secara umum ditafsirkan sebagai aktivitas yang mampu menghasilkan hasil yang memuaskan. Sementara itu, menurut pandangan Madiyo, efektivitas didefinisikan sebagai kondisi yang menunjukkan pencapaian

rencana yang dicapai. Efektivitas dapat dijelaskan sebagai keterkaitan antara hasil yang dihasilkan oleh pusat tanggung jawab dengan tujuan yang perlu dicapai. Semakin besar kontribusi hasil yang diberikan terhadap pencapaian tujuan ini, semakin efektif pula dapat dianggap unit tersebut⁵.

Efektivitas suatu program dapat diukur melalui kemampuan operasional dalam melaksanakan program kerja yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Mahmudi mendefinisikan efisiensi sebagai hubungan antara output dan tujuan: semakin besar kontribusi output terhadap pencapaian tujuan, semakin efektif organisasi, program atau kegiatan dianggap. Fokus efektivitas terletak pada hasil, dan dianggap efektif jika hasilnya dapat memenuhi tujuan yang diharapkan. Kirkpatrick (1998) menyatakan bahwa efektivitas program dapat dievaluasi:

- 1) Reaksi (*reaction*), level atau tingkatan ini bertujuan untuk mengukur respon peserta terhadap program atau kegiatan *user education*.
- 2) Belajar (*learning*), level atau tingkatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta meningkatkan

pengetahuan, mengembangkan keterampilan, atau mengubah sikap setelah berpartisipasi dalam kegiatan *user education*.

- 3) Perilaku (*behavior*), level atau tingkatan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi berapa banyak perubahan perilaku terjadi setelah peserta bergabung dengan program *user education*.
- 4) Hasil (*result*), level atau tingkatan ini merupakan dampak akhir yang terjadi setelah peserta berpartisipasi dalam program *user education*.

2. Pengertian *User Education*

Kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna, juga dikenal sebagai pendidikan pengguna atau panduan pengguna, adalah panduan yang diberikan langsung oleh perpustakaan kepada pengguna untuk memastikan penggunaan fasilitas yang tepat dan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Menurut Priyanto, pendidikan pengguna adalah tahap di mana pengguna awalnya diberikan pemahaman dan asal-usul perpustakaan, termasuk sistem layanan dan berbagai bentuk informasi yang terkait satu sama lain, cara layanan, bagaimana menggunakan sumber-sumber ini dan keberadaan sumbernya⁶.

⁵ Nurfida, "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna Di Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry Dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Akses Informasi Mahasiswa Baru S-1 Ilmu Perpustakaan Tahun Akademik 2014/2015."

⁶ priyanto, "Efektivitas Pelaksanaan Bimbingan Pemustaka Terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang," *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan* 10, no. 1 (2022): 49-74,

Sementara itu, menurut Renford dan Hendrickson (1980) *user education* atau pendidikan pengguna adalah proses dimana pengguna perpustakaan diberi pemahaman awal dan pengetahuan tentang sumber daya perpustakaan, termasuk layanan, dan informasi yang tersedia, dan cara mengaksesnya. Ini melibatkan pemahaman tentang layanan yang diberikan dan lokasi sumber daya perpustakaan. Dapat disimpulkan bahwa *user education* merupakan layanan yang disediakan oleh perpustakaan dengan tujuan agar pengguna dapat memanfaatkan semua fasilitas, informasi, koleksi, dan fasilitas yang disediakan secara optimal. *User education* atau pendidikan pengguna berfokus pada menyediakan pengguna dengan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sehingga mereka dapat menjadi pengguna informasi yang lebih efektif dalam berbagai konteks, termasuk perpustakaan, sumber daya online, dan lingkungan informasi lainnya. Ini melibatkan pengembangan literasi informasi, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk mengakses dan mengevaluasi berbagai sumber informasi⁷.

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/13128>.

⁷ Grantino One Pradhika, "Pengaruh Pendidikan Pengguna (User Education) Terhadap Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Suakarta," n.d.,

3. Tujuan *User Education*

Aktivitas *user education* atau pendidikan pengguna perpustakaan bertujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif tentang berbagai layanan dan fasilitas yang tersedia. Hal ini dilakukan agar pengguna dapat memiliki pemahaman yang jelas tentang cara menggunakan informasi secara efektif dan efisien. Tujuan dari kegiatan *user education* adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan keberadaan perpustakaan.
- 2) Menyampaikan tata tertib, aturan, dan prosedur yang berlaku di perpustakaan.
- 3) Memperkenalkan berbagai jenis layanan yang tersedia di perpustakaan.
- 4) Memberikan informasi tentang jenis-jenis layanan yang dapat diakses di perpustakaan.
- 5) Menginformasikan sarana penelusuran informasi yang tersedia di perpustakaan (*OPAC*, *Website*, dan Perpustakaan Digital).
- 6) Mengenalkan pengorganisasian koleksi buku di perpustakaan.
- 7) Mendorong motivasi calon pengguna untuk mengunjungi dan memanfaatkan layanan yang ada di perpustakaan.

4. Fungsi dan Manfaat *User Education*

User education atau pendidikan pengguna adalah upaya guna memberikan pemahaman serta kemampuan terhadap para pengguna agar mereka dapat menggunakan sumber daya informasi atau layanan. Berikut ini

https://repository.unair.ac.id/92304/4/FIS_IIP_88_19_Izz e JURNAL - Dwi Khusniatul Izzah - 071511633030.pdf.

pendapat Sutarno mengenai beberapa fungsi dilakukannya kegiatan *user education* di perpustakaan:

- 1) Memungkinkan pemustaka untuk mengenali, memahami, dan menggunakan sistem yang ada di perpustakaan.
- 2) Pemustaka dapat menggunakan sarana temu kembali informasi yang telah disediakan seperti kode klasifikasi, kartu katalog, dan petunjuk lainnya.
- 3) Pengguna perpustakaan dapat dengan cepat dan efisien menemukan informasi yang dibutuhkan, menghemat waktu tanpa mengalami hambatan atau kesulitan.
- 4) Perpustakaan dapat meningkatkan akses pengunjung dan anggota perpustakaan terhadap koleksi, memperluas cangkupan penggunaannya.

Dengan cara ini, perpustakaan dapat membangun citra sebagai bagian integral dari lembaga pendidikan.

Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi penyelenggaraan kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna sangat berguna dan menguntungkan bagi pengguna, terutama mahasiswa baru dalam berinteraksi dengan perpustakaan

Manfaat kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna yang disediakan perpustakaan harus memberikannya manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan pendidikan. Pendidikan pengguna menurut

Ratnaningsih⁸, *user education* atau pendidikan pemakai memberikan manfaat yang signifikan bagi kedua belah pihak, yaitu:

1. Dari sudut pandang pengguna, memperoleh keterampilan teknis dan strategi dalam menggunakan perpustakaan dapat meningkatkan kepercayaan dalam menemukan informasi yang diperlukan dan memungkinkan mereka untuk memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka secara efisien.
 2. Untuk perpustakaan, kegiatan pendidikan pengguna atau *user education* dapat meningkatkan citra perpustakaan dan pustakawan.
- 5. Motivasi Pengguna dalam Kegiatan *User Education***

Motivasi adalah dorongan dasar yang mendorong individu untuk berperilaku, menciptakan dorongan yang memandu, mereka untuk melakukan hal-hal sesuai dengan dorongan internal. Tindakan seseorang, yang berasal dari motivasi yang didasarkan padanya. Motivasi juga dapat ditafsirkan sebagai perbedaan antara kemampuan untuk melakukan sesuatu dan kemampuan untuk melakukannya. Sebagai penyebab atau pemicu perilaku, motivasi menjelaskan "mengapa" tindakan dilakukan dan

⁸ Nurfida, "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna Di Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry Dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Akses Informasi Mahasiswa Baru S-1 Ilmu Perpustakaan Tahun Akademik 2014/2015."

terkait erat dengan keinginan untuk mencapai tujuan, motivasi membimbing, memelihara, dan menentukan arah umum perilaku seseorang. Sering kali, orang mengekspresikan motivasi sebagai kebutuhan, keinginan, atau dorongan yang timbul dalam diri seseorang. Motivasi dapat berorientasi pada tujuan, muncul secara sadar atau tidak sadar⁹. Deskripsikan motivasi sebagai upaya untuk menyebabkan atau meningkatkan motif, termasuk dalam konteks pendidikan pengguna atau *user education*.

6. Teknologi dan Infrastruktur Perpustakaan

Teknologi informasi adalah produk dari pengolahan, manipulasi, dan pengorganisasian data dalam kelompok, yang memiliki nilai pengetahuan bagi para penggunanya. Jika dalam skala yang lebih jelas, pemahaman tentang teknologi informasi adalah teknologi yang berfungsi untuk memproses data, termasuk pemrosesan, memperoleh, mengkompilasi, menyimpan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi berkualitas. Definisi teknologi menurut

William dan Sawyer¹⁰ mengatakan TI adalah teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi yang berkecepatan tinggi yang dapat membawa data, suara, dan video. Teknologi dan infrastruktur di perpustakaan perguruan tinggi telah mengalami transformasi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Perpustakaan tidak lagi hanya tempat untuk menemukan buku fisik, tetapi juga pusat informasi digital modern. Selain itu, perpustakaan universitas juga semakin mengadopsi teknologi untuk mengotomatisasi sistem peminjaman dan pengembalian buku, serta menyediakan akses ke *e-book* dan jurnal elektronik.

7. Materi dan Waktu Kegiatan *User Education*

Materi dalam kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna di perpustakaan lebih dari sekedar pengenalan ke perpustakaannya seperti, jam buka perpustakaan, jam tutup perpustakaan, persyaratan untuk menjadi anggota perpustakaan, hak dan kewajiban para anggotanya, jenis layanan perpustakaan, dan bagaimana menggunakannya, jenis koleksi yang dimiliki perpustakaan, pengenalan alat pencarian, dll. Pada dasarnya, materi yang ditempatkan dalam orientasi perpustakaan relatif sama antara satu

⁹ Febrita Ardianingsih, "Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah Pada Sekolah Dasar (SD) Di Tulungagung (Studi Deskriptif Tentang Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah Pada SD Negeri 1 Kampung Dalem, SD Negeri 1 Moyoketen, Dan SD Islam Al-Badar Tul," 2016, <https://repository.unair.ac.id/54931/13/FEBRITA-ARDIANINGSIH-min.pdf>.

¹⁰ Yulinar, "Teknologi Informasi Perpustakaan," 2007, file:///C:/Users/user/Downloads/39-76-1-SM.pdf.

perpustakaan dan perpustakaan lainnya. Materi untuk kegiatan *user education* atau pendidikan pengguna adalah sebagai berikut:

- 1) Pengenalan terhadap denah perpustakaan.
- 2) Pengenalan terhadap tata tertib dan peraturan yang ada.
- 3) Pengenalan terhadap ketentuan-ketentuan tentang peminjaman buku.
- 4) Pengenalan terhadap sanksi-sanksi yang ada.
- 5) Pengenalan mengenai jumlah koleksi perpustakaan.
- 6) Pengenalan terhadap registrasi anggota perpustakaan.
- 7) Pengenalan terhadap alur pendaftaran.
- 8) Pengenalan terhadap *library automation system*.
- 9) Pengenalan terhadap aplikasi apa saja yang didapat oleh pemustaka seperti *opac*, *repository*, *e-journal*, *e-book*, dan perpustakaan digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan terhadap mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur Efektivitas Kegiatan *User Education* Bagi Mahasiswa Baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Ajaran Akademik 2023. Teknik pengumpulan data

yang dilakukan adalah dengan cara penyebaran *kuesioner* kepada mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Model *kuesioner* yang digunakan merupakan *kuesioner tertutup* dengan menggunakan skala *linket*. Responden diharapkan memilih salah satu opsi yang relevan dengan dirinya dari sekian banyak opsi yang disediakan oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yakni data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari jawaban responden menggunakan *kuesioner*. Sedangkan data sekunder merupakan data yang mendukung data primer yang didapatkan dari buku, jurnal, dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan topik yang akan diteliti.

Teknik analisis data menggunakan teknik dan model statistik. Kegiatan ini bertujuan mengolah data efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun ajaran akademik 2023. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas untuk melihat seberapa valid dan reliabel suatu data penelitian¹¹. Alat perhitungan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan

¹¹ Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*, 23rd ed. (Bandung: ALFABETA,CV., 2016).

microsoft excel dengan perhitungan persentase setiap pertanyaan dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \text{jumlah skor} : \text{skor maks}$$

Kemudian, untuk perhitungan rata-rata setiap variable dihitung dari persentase setiap pertanyaan kuesioner pada variable. Dalam menafsirkan besar persentase pada tabel tanulasi data, penelitian ini menggunakan teori kirkpatrick¹², dengan kategori efektivitas program sebagai berikut : 80%-100% = sangat efektif, 66%-79%= efektif, 56%-65%= cukup efektif, 40%-55%= kurang efektif, dan 30%-39%= gagal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini jumlah populasi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu sebanyak 1661 orang mahasiswa, terdiri atas Fakultas Tarbiyah dan Tadris 779 orang, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah 271 orang, Fakultas Syariah 385 orang, dan Fakultas Ekonomi Bisnis Islam sebanyak 226 orang. Sample per fakultas dapat dibuat gambaran statistik teknik penarikan sampel adalah sebagai berikut:

$$FTT = \frac{779}{1661} \times 100 = 46,89 = 47$$

$$FUAD = \frac{271}{1661} \times 100 = 16,31 = 16$$

$$FS = \frac{385}{1661} \times 100 = 23,17 = 23$$

$$FEBI = \frac{226}{1661} \times 100 = 13,61 = 14$$

Jumlah = 100

Berdasarkan populasi yang ada di atas yang lebih dari 100, maka penulis mengambil 100 sampel dari mahasiswa baru tahun ajaran akademik 2023 tersebut untuk dijadikan sample dalam penelitian ini adalah 100 mahasiswa baru tahun akademik 2023 yang terdiri dari 60% perempuan, dan 40% laki-laki.

Berdasarkan hasil uji validitas pearson moment dan hasil uji reliabilitas alpha cronbach dengan menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan terkait efektivitas memiliki nilai r hitung > r tabel 0,2565 dan nilai signifikansi < 0,01. Hal ini menunjukkan semua pertanyaan telah memenuhi kriteria uji validitas. Selanjutnya hasil dari perhitungan SPSS diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,970 dari 10 item soal pertanyaan. Reliabilitas soal dihitung dengan menggunakan SPSS, perhitungan dapat dilihat pada *Cronbach's Alpha*. Interpretasi koefisien reliabilitas (r_{11}) yaitu apabila $r_{11} \geq 0,70$ maka soal yang diujikan tinggi dan reliabel, namun jika $r_{11} \leq 0,70$ maka soal yang diujikan memiliki reliabilitas yang rendah dan tidak reliabel¹³. Maka dapat disimpulkan jika nilai Alpha Cronbach yang diperoleh 0,970 > 0.70 dinyatakan reliable.

¹² Kirkpatrick, *Evaluating Training Programs* (New York: American Management Association., 1959).

¹³ A Sudijono, "Pengantar Evaluasi Pendidikan (13th Ed.)," *PT Raja Grafindo Persada.*, 2013.

Reaction (reaksi)

Tabel 1. Rata-rata *reaction*

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah anda puas dengan kegiatan <i>user education</i> yang telah diikuti.	60%
2.	Apakah kegiatan <i>user education</i> tersebut sesuai dengan kebutuhan anda.	80%
3.	Apakah anda merasa kegiatan <i>user education</i> bermanfaat bagi anda?	70%
Rata-rata		70%

Sumber: data yang sudah diolah

Reaksi merupakan level atau tingkatan yang bertujuan untuk mengukur respon peserta terhadap program atau kegiatan *user education*. Respon positif mencerminkan kepuasan peserta dengan program, menunjukkan bahwa mereka menilai program sebagai bentuk yang berguna, menarik, dan relevan dengan kebutuhan mereka¹⁴. Nilai rata-rata dari efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *reaction* berjumlah 70%. Perhitungan data pada variable ini yaitu dengan menghitung rata-rata dari 3 pertanyaan berdasarkan tabel 1. Nilai rata-rata ini termasuk dalam rentang kategori 66%-79%, yang berarti efektif. Mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu memiliki *reaction* yang positif atau efektif

terhadap program ini. Reaksi positif terhadap kegiatan *user education* dapat diartikan bahwa mahasiswa baru merasa puas dengan program tersebut.

Learning (belajar)

Tabel 2. Rata-rata *learning*

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah anda dapat memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan <i>user education</i>	70%
2.	Apakah anda dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan baru yang anda peroleh dari kegiatan <i>user education</i>	80%
Rata-rata		75%

Sumber: data yang sudah diolah

Level atau tingkatan ini merupakan tingkatan yang bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, atau mengubah sikap setelah berpartisipasi dalam kegiatan *user education*. Keberhasilan dapat diukur dari perubahan sikap atau peningkatan pengetahuan pada mahasiswa baru. Nilai rata-rata dari efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *learning* yaitu berjumlah 75%. Perhitungan data pada variable ini yaitu dengan menghitung rata-rata dari 2 pernyataan berdasarkan table 2. Nilai rata-rata ini berada pada rentang kategori 66%-79%, yang berarti efektif. Sebagian besar mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu telah

¹⁴ Dwi Khusniatul Izzah, "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna (User Education) Di Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Bagi Kalangan Mahasiswa Tingkat Akhir," n.d., 1-17, https://repository.unair.ac.id/92304/4/FIS_IIP_88_19_Izzah e JURNAL - Dwi Khusniatul Izzah - 071511633030.pdf.

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan dapat dianggap bahwa program ini sukses atau efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa baru dalam memanfaatkan perpustakaan dapat diartikan bahwa mahasiswa baru telah memahami cara mencari dan menggunakan informasi di perpustakaan, serta telah mengembangkan keterampilan dalam mengelola informasi.

Behavior (perilaku)

Tabel 3. Rata-rata *behavior*

No.	pertanyaan	Skor
1.	Apakah anda merasa lebih efektif, efisien, dan kreatif dalam menggunakan produk atau layanan setelah mengikuti kegiatan <i>user education</i>	70%
2.	Apakah anda telah menerapkan pengetahuan dan keterampilan baru yang anda peroleh dari kegiatan <i>user education</i> dalam penggunaan produk atau layanan?	80%
Rata-rata		75%

Sumber: data yang sudah diolah

Level atau tingkatan ini dimasukkan untuk mengevaluasi berapa banyak perubahan perilaku yang terjadi setelah peserta bergabung dengan program *user education*. Perubahan perilaku ini dapat terjadi dengan cepat setelah program *user education* ini dijalankan karena kesempatan untuk melakukannya, akan tetapi mungkin juga tidak terjadi jika tidak ada keadaan atau kesempatan dalam mendukung perubahan.

Adapun nilai rata-rata dalam efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *behavior* yaitu sejumlah 75%. Perhitungan data pada variable ini yaitu dengan menghitung rata-rata dari 2 pernyataan berdasarkan tabel 3. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 66%-79%, yang berarti efektif. Mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu telah memiliki perubahan perilaku dalam pencarian informasi, yang membuktikan bahwa kegiatan ini mengubah perilaku mahasiswa baru dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan baru yang telah didapatkan. Perubahan perilaku dalam pencarian informasi dapat diartikan bahwa mahasiswa baru telah mengubah strategi dan cara mereka dalam mencari informasi.

Result (hasil)

Tabel 4. Rata-rata *result*

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah anda merasa lebih mudah dalam menggunakan produk atau layanan setelah mengikuti kegiatan <i>user education</i>	80%
2.	Apakah anda dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik dalam menggunakan produk atau layanan setelah mengikuti kegiatan <i>user education</i>	80%
3.	Apakah anda dapat meningkatkan kualitas layanan yang anda gunakan setelah mengikuti kegiatan <i>user education</i>	80%
Rata-rata		80%

Sumber: data yang sudah diolah

Level atau tingkatan ini merupakan dampak akhir yang terjadi setelah peserta berpartisipasi dalam program *user education*. Hasil ini dapat ditafsirkan sebagai konsekuensi akhir yang timbul dari partisipasi peserta atau mahasiswa baru dalam program. Oleh karena itu, hasil akhir mahasiswa baru yang terlibat dalam program merupakan dampak yang timbul setelah mereka bergabung dengan program *user education* ini. Nilai rata-rata dalam efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *result* yaitu sejumlah 80%. Perhitungan data pada variabel ini yaitu dengan menghitung rata-rata dari 3 pertanyaan berdasarkan tabel 4. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 80%-100% yang berarti sangat efektif kegiatan ini dapat dikatakan berhasil.

Penelitian terbaru tentang efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun ajaran akademik 2023 menunjukkan hasil sejalan dengan penelitian sebelumnya. Kegiatan *user education* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi, serta meningkatkan literasi digital. Namun, penelitian terbaru juga menemukan bahwa faktor seperti metode pengajaran, materi, dan karakteristik mahasiswa memengaruhi efektivitasnya. Ini menegaskan perlunya

penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan program *user education* yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Secara keseluruhan, penelitian terbaru mengenai efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun ajaran akademik 2023 memberikan kontribusi yang penting untuk pengembangan program *user education* di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penelitian tentang efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun ajaran akademik 2023 memiliki implikasi penting. Hasilnya dapat meningkatkan efektivitas kegiatan *user education* di perpustakaan universitas, membantu pengembangan program yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, serta memperkuat pemahaman mahasiswa tentang pentingnya *user education* dalam penggunaan teknologi informasi dan pengembangan keterampilan digital. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak terkait.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Efektivitas Kegiatan *User Education* Bagi Mahasiswa Baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Ajaran Akademik 2023 berdasarkan teori efektivitas program Kirkpatrick 1998. Pada level atau tingkatan

reaction dengan rata-rata nilai 70% atau efektif, mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang berarti memiliki *reaction* yang positif terhadap program ini, dan menerima dengan baik program *user education* yang dilakukan. Pada level atau tahapan *learning* Nilai rata-rata dari efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *learning* yaitu berjumlah 75% yang berarti efektif, mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu telah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan dapat dianggap bahwa program ini sukses dan mencapai tujuan yang diinginkan pada level atau tingkatan *behavior* nilai rata-rata dalam efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *behavior* yaitu sejumlah 75% yang berarti efektif, mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu telah memiliki perubahan perilaku dalam pencarian informasi. Dan terakhir pada level atau tahapan *result* nilai rata-rata dalam efektivitas kegiatan *user education* bagi mahasiswa baru dalam level *result* yaitu sejumlah 80% yang berarti sangat efektif, kegiatan ini dapat dikatakan berhasil.

Dengan demikian berdasarkan rata-rata keseluruhan tahapan yaitu sejumlah 75%. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang 66%-79%, yang berarti efektif, mahasiswa baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu menerapkan apa yang didapatkan didalam kegiatan *user education*, dan

berdasarkan penjelasan diatas maka Efektivitas Kegiatan *User Education* Bagi Mahasiswa Baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun Ajaran Akademik 2023 dapat dikatakan efektif dikarenakan sebagian besar menerapkannya didunia perkuliahan.

Keterbatasan penelitian ini meliputi deskripsi kondisi tanpa menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti, serta keterbatasan data kuantitatif dalam menangkap pengalaman dan persepsi mahasiswa terhadap kegiatan *user education*. Diharapkan penelitian selanjutnya mampu mengatasi hal ini untuk menghasilkan temuan yang lebih valid dan bermanfaat.

REFERENSI

Aldy, Gyan Dinasta. "Efektivitas Pendidikan Pemakai (User Education) Terhadap Pemanfaatan Perpustakaan Bagi Mahasiswa Di UIN Raden Intan Lampung." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 3, no. 1 (2018): 10-27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

Ardianingsih, Febrita. "Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah Pada Sekolah Dasar (SD) Di Tulungagung (Studi Deskriptif Tentang Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah Pada SD Negeri 1 Kampung Dalem, SD Negeri 1 Moyoketen, Dan SD Islam

Ilna Dwi Syahza, Fransiska Timora Samosir, Lailatus Sa'diyah
Efektivitas Kegiatan *User Education* Bagi Mahasiswa Baru UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Tahun Ajaran Akademik 2023

- Al-Badar Tul," 2016.
<https://repository.unair.ac.id/54931/13/FEBRITA> ARDIANINGSIH-min.pdf.
- Febrianti, Beta Ria. "Pendidikan Pemakai (User Education) Bagi Mahasiswa Baru Di Perpustakaan Universitas Sriwijaya." *Jurnal Kepustakawanan Dan Masyarakat Membaca* 35, no. 1 (2019): 015-022.
- Izzah, Dwi Khusniatul. "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna (User Education) Di Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Bagi Kalangan Mahasiswa Tingkat Akhir," n.d., 1-17.
https://repository.unair.ac.id/92304/4/FIS_IIP_88_19_Izz_e_JURNAL_-_Dwi_Khusniatul_Izzah_-_071511633030.pdf.
- Kirkpatrick. *Evaluating Training Programs*. New York: American Management Association., 1959.
- Nurfida, E. "Efektivitas Program Pendidikan Pengguna Di Pusat Perpustakaan UIN Ar-Raniry Dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Akses Informasi Mahasiswa Baru S-1 Ilmu Perpustakaan Tahun Akademik 2014/2015," 2016.
- Pradhika, Grantino One. "Pengaruh Pendidikan Pengguna (User Education) Terhadap Pemanfaatan Layanan Perpustakaan Di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Suakarta," n.d.
https://repository.unair.ac.id/92304/4/FIS_IIP_88_19_Izz_e_JURNAL_-_Dwi_Khusniatul_Izzah_-_071511633030.pdf.
- priyanto. "Efektivitas Pelaksanaan Bimbingan Pemustaka Terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang." *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan* 10, no. 1 (2022): 49-74.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/view/13128>.
- Prof.Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. 23rd ed. Bandung: ALFABETA,CV., 2016.
- Sudijono, A. "Pengantar Evaluasi Pendidikan (13th Ed.)." *PT Raja Grasindo Persada.*, 2013.
- Suhaeni, Heni. "Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa." *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2014.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29873>.
- Yulinar. "Teknologi Informasi Perpustakaan," 2007.
<file:///C:/Users/user/Downloads/39-76-1-SM.pdf>.