

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 berlangsung dengan sangat cepat, dan kemajuan ini dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan berperan signifikan dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi menjadi sarana dan media yang dapat mempermudah, mengarahkan, mengembangkan serta membimbing, tidak hanya untuk kepentingan pribadi tetapi juga bagi orang lain.¹

Perpustakaan sebagai pusat referensi, berkontribusi penting dalam memfasilitasi proses belajar di semua tingkatan pendidikan, termasuk sekolah. Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pasal 1 ayat (1) tentang perpustakaan, yang menyatakan bahwa perpustakaan merupakan lembaga yang mengelola kumpulan karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara profesional dengan sistem standar untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pengguna.² Perpustakaan tidak hanya

¹ Harlan Putra Sihombing, *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Modern* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2024), h.7

² Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan" (Jakarta, 2007), h.2

berperan sebagai penyedia bahan bacaan, tetapi juga sebagai pusat pembelajaran dan pengembangan keterampilan.

Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia mengadakan kegiatan dan pengarahan Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah yang diselenggarakan secara online. Salah satu mata ajar diklat yang diajarkan yaitu teknologi informasi untuk perpustakaan sekolah, yang mengajarkan terkait sistem otomasi perpustakaan sekolah. Menurut Pendit (2007) sistem otomasi perpustakaan (*library automation* atau *integrated Library System*) adalah kumpulan perangkat lunak komputer yang dipakai untuk aktivitas perpustakaan, dengan menggunakan basis data berukuran besar dan kandungan cantuman tekstual yang dominan, serta memiliki fungsi utama untuk menyimpan, mencari, dan menyajikan informasi.³ Sesuai yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pasal 14 ayat (3), yang menyatakan bahwa Setiap perpustakaan mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Pengelolaan Data Perpustakaan mencakup informasi yang menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi utama perpustakaan, diantaranya yaitu; (1) Data koleksi perpustakaan berupa metadata

³ Maya Sri Rahayu and Asmendri, "INLISLite Dalam Manajemen Layanan Perpustakaan Sekolah," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3193–3203, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.985>.

bibliografi bahan pustaka, (2) Data keanggotaan, (3) Data aktivitas peminjaman dan pengembalian koleksi (sirkulasi), serta (4) Data kunjungan pengguna. Data koleksi perpustakaan, yang berfungsi sebagai katalog, menjadi elemen penting dalam menyediakan layanan katalog online dan layanan digital perpustakaan.⁴

Perangkat lunak (software) otomasi perpustakaan yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) yaitu INLISLite. INLISLite merupakan singkatan dari Integrated Library System Lite. INLISLite dibangun dan dikembangkan secara resmi oleh Perpustakaan Nasional sejak tahun 2010 dalam rangka menghimpun koleksi nasional dalam jejaring Perpustakaan Digital Nasional Indonesia, disamping membantu upaya pengembangan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi di seluruh Indonesia. Situs web resmi INLISLite versi 3.2 dapat diakses di <https://inlisliteperpusnas.go.id/>.

Berdasarkan pernyataan Bu Is Mariyani sebagai ketua sub kelompok kerja evaluasi dan manajemen kinerja mengemukakan bahwa para peserta pelatihan mengaku terdapat kesulitan dalam menguasai materi dan keterlibatan aktif dalam pelatihan. Pelatihan yang dilaksanakan daring melalui zoom mengakibatkan adanya

⁴ Sudarto, *Manajemen Teknologi Informasi Dan Komunikasi Perpustakaan :Bahan Ajar Diklat Manajemen Perpustakaan* (Jakarta: Perpustakaan Nasional RI, 2016), h.33

gangguan yang disebabkan internet dan lingkungan setiap peserta yang tidak kondusif membuat peserta kesulitan saat pelaksanaan pelatihan berlangsung, ditambah tingkat literasi digital di kalangan pustakawan sekolah sangat rendah walaupun adanya media pembelajaran yang digunakan saat ini yaitu modul ajar. Modul ajar yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga mengurangi motivasi peserta untuk terlibat secara aktif. Bu Is Mariyani juga menambahkan akan sangat membantu jika tersedia media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan begitu, peserta dapat belajar kembali sesuai dengan kebutuhan mereka, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Dukungan terhadap pernyataan tersebut juga diperoleh melalui penyebaran angket kepada enam peserta pelatihan yang telah mengikuti mata ajar *Teknologi Informasi untuk Perpustakaan Sekolah*. Hasil tanggapan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami kendala serupa, seperti keterbatasan waktu, gangguan koneksi internet, serta hambatan dalam memahami materi secara menyeluruh. Para peserta juga mengungkapkan perlunya media pembelajaran yang lebih praktis, mudah diakses, dan dapat dipelajari ulang kapan pun diperlukan.

Hal ini sejalan dengan hasil pengawasan yang dilakukan oleh tim Evaluasi dan Manajemen Kinerja, yang menemukan bahwa sebagian besar perpustakaan sekolah masih belum mampu

mengoptimalkan layanan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Kondisi ini terjadi akibat keterbatasan sarana pendukung serta rendahnya penguasaan teknis pustakawan dalam menjalankan sistem digital. Alhasil, berbagai proses pelayanan masih dilakukan secara manual, yang berdampak pada rendahnya aksesibilitas dan lambatnya layanan informasi. Untuk memperjelas kondisi tersebut, berikut disajikan data hasil survei yang menggambarkan tingkat penerapan sistem otomatisasi di perpustakaan sekolah.



Gambar 1. 1 Hasil survei penggunaan layanan perpustakaan

Beberapa aspek penting seperti pendaftaran anggota, pengelolaan sirkulasi koleksi, hingga administrasi perpustakaan menjadi kurang efisien, padahal seluruh proses tersebut berpotensi disederhanakan melalui pemanfaatan perangkat lunak otomatisasi perpustakaan seperti INLISLite.

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Teknologi Pendidikan berusaha untuk mengatasi atau membantu menyelesaikan masalah pembelajaran pada manusia, di berbagai tempat, kapan pun, dengan metode apa pun, dan oleh siapa pun.⁵ Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communications and Technology* atau AECT (2004).

*“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.*⁶

Definisi AECT tahun 2004 ini juga menekankan kontribusi teknologi pendidikan dalam upaya menunjang kegiatan belajar serta mengoptimalkan produktivitas peserta. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan berperan dalam membantu peserta pelatihan di Perpustakaan Republik Indonesia melalui pemanfaatan berbagai media. Teknologi Pendidikan menyediakan media pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah akses dan meningkatkan partisipasi. Intervensi dari sisi Teknologi Pendidikan yaitu menyediakan video tutorial penggunaan INLISLite aplikasi otomasi perpustakaan yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional.

⁵ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: KENCANA, 2011), h.167

⁶ Betzi L. Bateman, *Educational Technology, College and Research Libraries News*, vol. 64, 2003, <https://doi.org/10.5860/crln.64.1.09>, h. 1

Penyediaan media pembelajaran dengan video tutorial yang diharapkan mampu memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan tenaga perpustakaan sekolah.

Utomo dan Ratnawati mengemukakan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang menyajikan informasi dari seorang pakar kepada sekelompok orang, sehingga sekelompok orang yang melihat video tersebut dapat menambah pengetahuannya. Video tutorial ini sering juga disebut sebagai video pembelajaran karena dirancang secara khusus untuk menyajikan konten pendidikan.⁷

Batubara (2020: 20-22) mengungkapkan bahwa keunggulan video tutorial dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya adalah sebagai berikut (1) Video tutorial sangat efektif dalam menyajikan fenomena dan prosedur yang melibatkan gerakan tertentu. (2) Pengguna dapat menyesuaikan kecepatan putar video tutorial, baik mempercepat maupun memperlambat, sehingga konten yang disampaikan dapat lebih dipahami. (3) Video tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk menggambarkan materi yang bersifat abstrak dan bergerak. (4) Video tutorial mampu menarik perhatian dan minat siswa melalui kombinasi gambar bergerak,

⁷ Adinda Salsabila Cantika, "Efektifitas Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Tari Di Sanggar Bhagaskara Mojokerto" 11, no. 2 (2022): 305–17.

suara, dan teks. (5) Video tutorial dapat menggantikan kegiatan pembelajaran lapangan dengan cara yang lebih fleksibel dan praktis. Dengan demikian, video tutorial ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif.⁸

Keunggulan-keunggulan tersebut menunjukkan bahwa video tutorial memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif. Namun, efektivitas media ini tidak hanya bergantung pada kualitas penyampaian konten, melainkan juga pada motivasi belajar peserta. Dalam konteks ini, teori motivasi belajar menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk video tutorial.

Menurut Gagne, motivasi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal yang mendukung efektivitas proses belajar. Dalam pengembangan video tutorial, kondisi internal diperhatikan dengan menyajikan materi yang sesuai dengan tingkat pengetahuan dan kesiapan peserta, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai keterampilan baru. Sementara itu, dari aspek kondisi eksternal, video tutorial dirancang untuk menarik perhatian (gain attention) melalui tampilan visual yang menarik, mengaktifkan ingatan terhadap pengetahuan sebelumnya

⁸ Batubara Hamdan Husein and Batubara Delila Sari, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona" 5 (2020), h.76

(stimulate recall of prior knowledge), serta memberikan bimbingan (provide guidance) dengan demonstrasi langkah-langkah yang sistematis. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, video tutorial tidak hanya membantu peserta memahami materi secara lebih efektif, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar secara mandiri dan mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam situasi nyata.⁹

Penelitian yang dilakukan Cantika (2022) sebelumnya telah menunjukkan bahwa tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan video tutorial yang diberikan secara bersamaan pada siswa dilaksanakan dengan baik. Hal ini terlihat pada kepatuhan siswa dalam menyerap dan mengamati video tutorial yang diberikan dengan pengawasan wali murid.¹⁰ Didukung penelitian yang dilakukan oleh Firstian dkk (2022), bahwa video tutorial yang dikembangkan sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh video tutorial yang telah dibuat menyajikan konten yang komprehensif, praktis, dan tersusun secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video tutorial penggunaan INLISLite yang diharapkan dapat meningkatkan proses pelayanan di perpustakaan sekolah

⁹ M Marsigit and Andi Jusmiana, "Teori Belajar Dalam Perspektif Robert M. Gagne," no. April (2024), <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19732.92805>.

¹⁰ Cantika, Op.Cit, h.311

serta menjadikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Untuk itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kompetensi peserta dalam pengelolaan perpustakaan sekolah serta meningkatkan kualitas layanan perpustakaan tingkat sekolah yang sangat penting untuk mendukung pendidikan di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pelatihan di Perpustakaan Nasional?
2. Apa saja masalah yang dihadapi peserta pelatihan dalam mengoperasikan teknologi baru seperti INLISLite?
3. Media apa yang tepat untuk dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan pustakawan dalam teknologi informasi?
4. Bagaimana langkah-langkah yang dapat diambil untuk visualisasi praktis dalam video tutorial penggunaan INLISLite?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah ke empat, penulis membatasi pada masalah yang telah diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pengembangan video tutorial untuk peserta pelatihan di Perpustakaan Nasional.

2. Materi

Mata ajar yang dikembangkan yaitu "Teknologi Informasi untuk Perpustakaan Sekolah", dengan fokus pada penggunaan software perpustakaan INLISLite.

3. Sasaran

Sasaran pada pengembangan ini yaitu peserta pelatihan di Perpustakaan Nasional.

4. Tempat Penelitian

Penulis pengembangan ini bertempat di Perpustakaan Nasional, Tim Kerja Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan, Jl. Salemba Raya No.28A, RT.5/RW.6, Kenari, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10430.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa video tutorial penggunaan INLISLite bagi peserta pelatihan di Perpustakaan Nasional.

E. Manfaat Pengembangan

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat secara teoritis, yaitu:

- 1) Menjadi sumber referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tentang pengembangan video tutorial untuk kegiatan pelatihan.
- 2) Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan video tutorial untuk mendukung pelaksanaan pelatihan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1) Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi wadah bagi peneliti dalam mengembangkan video tutorial dengan menerapkan

pengetahuan atau teori-teori yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di program studi Teknologi Pendidikan.

2) Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan video tutorial serta menjadi bahan referensi dalam pelaksanaan penelitian-penelitian selanjutnya.

3) Bagi Lembaga

Diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pendukung fasilitas belajar dalam mengoperasikan aplikasi INLISlite.

4) Bagi Peserta Pelatihan

Diharapkan dapat membantu peserta pelatihan, khususnya dalam memahami dan menguasai penggunaan aplikasi INLISlite secara mandiri melalui media pembelajaran yang mudah diakses, praktis, dan sesuai kebutuhan.