

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

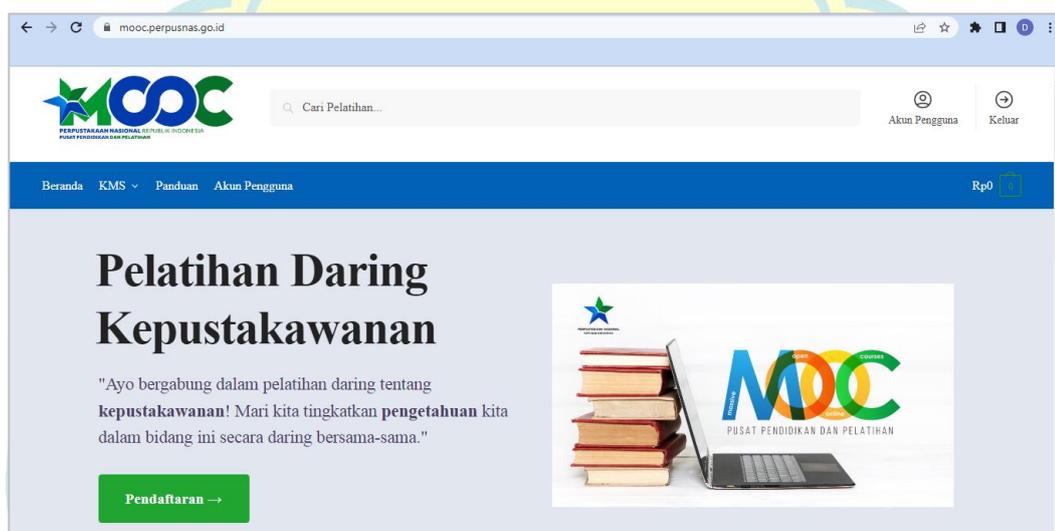
Teknologi informasi telah menjadi salah satu pilar utama dalam pengembangan pendidikan dan pelatihan di era digital saat ini. Menurut Benny A. Pribadi, teknologi informasi menjadikan pendidikan saat ini bersifat lebih luwes dan fleksibel.¹ Hal ini bermakna bahwa teknologi informasi berperan memperluas akses terhadap berbagai sumber pengetahuan, sehingga mampu menjangkau lebih banyak individu untuk melakukan proses pembelajaran tanpa terhalang batas ruang dan waktu.

Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan ini juga memungkinkan terlaksananya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan individu. Perkembangan berbagai platform digital dan aplikasi pembelajaran daring, memungkinkan individu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing yang pada akhirnya dapat meningkatkan akses dan fleksibilitas dalam pendidikan.

Perpusnas RI memperluas akses dan fleksibilitas terhadap informasi dan ilmu pengetahuan dengan mengembangkan (MOOC) pada tahun 2021 dengan nama Pelatihan Daring Kepustakawanan (PANDAWA) yang dapat diakses melalui <https://pandawa.perpusnas.go.id/>.

¹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2022), h 4.

Menurut Andi Asari, PANDAWA merupakan platform pendidikan *online* yang bersifat fleksibel dan efisien sehingga memungkinkan akses luas terhadap berbagai kursus dan materi pelatihan yang relevan dengan ilmu perpustakaan.² Hanya dengan mendaftar ke dalam kursus, peserta dapat mengakses materi pelatihan yang disediakan.



Gambar 1.1 Platform PANDAWA

Menurut Yudhi T. Atmajaya, PANDAWA dirancang untuk menciptakan ruang belajar yang kolaboratif, di mana peserta dapat berdiskusi, bertukar pengetahuan, dan membangun jaringan profesional yang lebih luas.³ Maknanya, PANDAWA menjadi salah satu upaya strategis perpunas RI dalam mendukung perkembangan ilmu perpustakaan yang lebih dinamis dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

² Andi Asari et al., *Manajemen Perpustakaan Digital*, Cetakan 1 (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), h 77.

³ Yudhi T. Atmajaya, "Kajian Pengembangan MOOC Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Tahun 2021," Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2021, <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/162/kajian-pengembangan-mooc-pusat-pendidikan-dan-pelatihan-tahun-2021>.

PANDAWA menjadikan perpustakaan RI tidak hanya berfokus pada peningkatan akses, tetapi juga pada pengembangan kompetensi tenaga perpustakaan di seluruh Indonesia. Kursus-kursus yang tersedia secara daring di PANDAWA, memungkinkan para pustakawan untuk mengikuti pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan profesional mereka tanpa harus meninggalkan tempat kerja atau mengorbankan waktu yang berharga. Ini memberikan kesempatan yang lebih besar untuk peningkatan kemampuan secara berkelanjutan dan merata.

Adanya platform PANDAWA diharapkan mampu membekali peserta pelatihan dengan pengetahuan yang solid mengenai peran perpustakaan dalam memberikan akses universal terhadap informasi, serta mampu memanfaatkan sumber daya perpustakaan secara efektif untuk mendukung terlaksananya pembelajaran seumur hidup.

Namun, dibalik potensi besar yang dimiliki PANDAWA untuk meningkatkan kualitas pendidikan, masih banyak peserta pelatihan yang menghadapi berbagai tantangan dalam menggunakan platform ini secara optimal. Alat bantu yang disediakan oleh perpustakaan RI berupa buku panduan sering kali tidak efektif dalam membantu peserta memahami penggunaan platform PANDAWA dalam kegiatan pelatihan mereka.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada Bapak Gunawan Hadiwibowo, S.Kom selaku Ketua Sub Kelompok Kerja Pengembangan Manajemen Pengetahuan dan Teknologi Pembelajaran di perpustakaan RI, ketidakefektifan dari buku panduan ini disebabkan karena

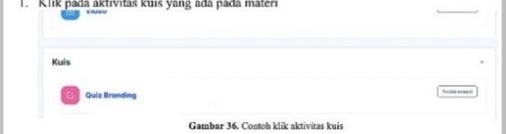
kurangnya interaktivitas dan visualisasi yang disediakan. Buku panduan yang hanya menampilkan hasil tangkapan layar tanpa adanya panah-panah, penekanan, atau arahan tertentu, serta penjelasan yang hanya berupa teks seringkali tidak mampu menjelaskan langkah-langkah teknis yang kompleks dengan jelas. Ketiadaan contoh langsung/simulasi juga membuat buku panduan kurang efektif dijadikan sebagai media panduan.

Bapak Gunawan lebih lanjut mengatakan buku panduan yang tidak cukup jelas atau detail membuat peserta pelatihan merasa kebingungan dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti navigasi antarmuka, mengakses pelatihan, dan mengakses kuis. Kesulitan ini seringkali dialami oleh peserta yang kurang terbiasa dengan teknologi digital, sehingga mempersulit mereka dalam mencapai tujuan pembelajarannya.

Berikut tampilan buku panduan yang ada saat ini beserta kinerja yang diharapkan, serta ketidakefektifan yang menimbulkan masalah belajar terhadap peserta dalam menggunakan platform PANDAWA selama kegiatan pelatihan mereka.

Tabel 1.1 Contoh Isi Buku Panduan PANDAWA yang dibingungkan Peserta Pelatihan Serta Masalah Belajarnya Berdasarkan Hasil Wawancara

| Isi Buku Panduan | Penjelasan |
|---|---|
| <p>Navigasi Antar Muka</p> <p>Sebelum mengerjakan kuis pada materi tersebut, Anda wajib menyelesaikan semua aktivitas selain kuis hingga kuis dapat dikerjakan.</p>  <p>Gambar 32. Contoh jika aktivitas sebelum kuis sudah selesai</p> | <p>Kinerja yang diharapkan: Peserta mampu berpindah antar halaman materi, antar modul pelatihan, melacak progres, serta mengakses sumber daya terkait untuk mendukung pembelajaran mereka selama mengikuti kegiatan pelatihan.</p> <p>Ketidakefektifan yang terjadi : 1) Peserta kesulitan berpindah antar halaman materi atau modul, sehingga sebagian besar melewati materi</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Cara melanjutkan ke materi selanjutnya Anda dapat klik tombol yang berada dibawah materi atau dapat klik pada bagian kiri halaman</p>  <p>Gambar 33. Contoh untuk melanjutkan ke materi selanjutnya</p> | <p>penting dari pelatihan yang tengah diikuti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Banyak peserta yang tidak tahu bagaimana melacak progres belajar mereka, menyebabkan menurunnya motivasi belajar selama pelatihan berlangsung. 3) Ketidaktahuan peserta dalam mengakses sumber daya tambahan (seperti link jurnal, link website, atau video pendukung), menyebabkan peserta kehilangan kesempatan untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam. |
| <p>Akses Pelatihan</p> <p>E. AKSES PELATIHAN</p> <p>Jika Anda sudah memiliki akun, silahkan login dengan menggunakan akun yang sudah didaftarkan. Jika belum mendaftar, silahkan ikuti panduan pendaftaran akun pada poin B. Setelah melakukan login, Anda akan ditampilkan halaman seperti di bawah ini. Klik "Pelatihan" yang terletak pada <i>header</i> untuk melihat pelatihan yang tersedia dan mengikuti pelatihan yang diinginkan.</p>  <p>Klik pada salah satu pelatihan untuk melihat detail terkait pelatihan.</p>  <p>Gambar 22. Halaman pelatihan</p> <p>Untuk mengakses pelatihan dapat klik tombol "Add to Cart" atau "Tambahkan ke Keranjang".</p>  <p>Gambar 23. Halaman detail pelatihan</p> | <p>Kinerja yang diharapkan: Peserta mampu mengakses pelatihan untuk mempelajari modul atau sumber belajar lain, memperoleh pengetahuan melalui modul atau sumber belajar yang mereka pelajari, mengerjakan kuis, dan mempelajari summary agar hasil belajar yang mereka memperoleh menjadi lebih optimal.</p> <p>Masalah Belajar Peserta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Banyak Peserta melapor tidak dapat mengakses pelatihan padahal mereka sangat membutuhkannya untuk proses belajar mereka, padahal akses ini tidak dapat terbuka karena proses registrasi akun dan <i>enrolment</i> mereka belum berjalan dengan tuntas. 2) Banyak peserta melapor mereka menghabiskan banyak waktu untuk memahami fitur-fitur PANDAWA, seperti membuka modul atau melanjutkan materi setelah <i>enrolment</i>, hal ini menyebabkan waktu belajar mereka kurang optimal. |
| <p>Akses Kuis</p> <p>F. MENGERJAKAN KUIS</p> <p>Berikut langkah-langkah untuk mengerjakan kuis:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klik pada aktivitas kuis yang ada pada materi  <p>Gambar 36. Contoh klik aktivitas kuis</p> | <p>Kinerja yang diharapkan: Peserta mampu menyelesaikan bagian akhir dari rangkaian pelatihan yang mereka ikuti untuk mengukur sampai dimana tingkat pemahaman mereka dan menentukan apakah mereka masuk dalam kategori lulus untuk memperoleh sertifikat yang diharapkan.</p> |

3. Kerjakan kuis hingga selesai sampai tombol **Selanjutnya** berubah menjadi tombol **Selesaikan Kuis**. Untuk memastikan apakah seluruh kuis sudah terjawab atau belum, Anda dapat melihat pada bagian kanan halaman. Jika pada nomor tersebut tidak ada kotak hitam maka kuis tersebut belum dijawab dan sebaliknya.

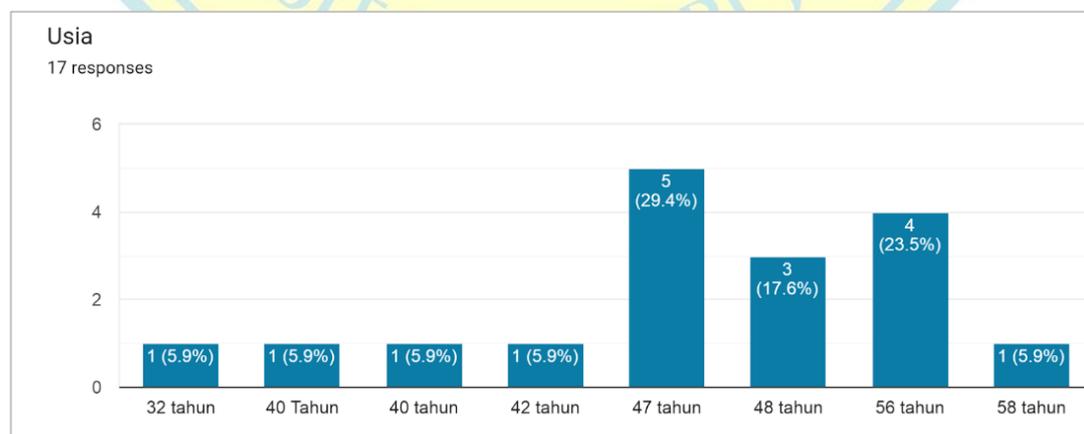


Masalah Belajar Peserta:

- 1) Peserta tidak memahami bagaimana mengakses atau mengerjakan kuis, sehingga kehilangan kesempatan untuk mengukur sampai dimana tingkat pemahaman mereka.
- 2) Kegagalan dalam mengerjakan kuis akan menyebabkan peserta tidak lulus pelatihan dan tidak mendapatkan sertifikat yang diharapkan.
- 3) Nilai yang rendah atau kegagalan dalam mengerjakan kuis membuat banyak peserta kehilangan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk melanjutkan pelatihan.

Gambar 39. Cara menyelesaikan kuis

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa buku panduan yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu memfasilitasi proses belajar peserta dan belum bersifat adaptif terhadap kebutuhan peserta. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor usia peserta yang sudah tidak termasuk dalam kategori muda. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner, sebanyak 12 dari 17 peserta berada pada rentang usia 47-56 tahun. Mereka mengaku terdapat kendala yang mereka rasakan saat menggunakan fitur-fitur dalam platform PANDAWA dan penjelasan teks dalam buku panduan membutuhkan lebih banyak usaha dan waktu yang lama untuk dipahami.



Gambar 1.2 Usia Peserta berdasarkan Kuesioner

Isilah sesuai dengan pengalaman Anda selama menggunakan platform PANDAWA!

Kendala apa saja yang biasa Anda temui saat menggunakan fitur-fitur dalam platform PANDAWA?

17 responses

- langkah registrasi akun sulit dipahami
- tidak dapat akses pelatihan karena terlewat verifikasi email
- tidak ada fitur mudah
- Fitur kuis. waktu habis karena tidak mengerti mengecek nomor
- sulit mengakses modul
- waktu banyak terpotong untuk memahami fitur
- proses pelatihan terganggu karena tidak paham pendaftaran akun

Gambar 1.3 Kendala Fitur-Fitur berdasarkan Kuesioner

Apakah buku panduan yang disediakan saat ini sudah optimal dalam membantu Anda memahami cara menggunakan fitur-fitur dalam platform PANDAWA?

17 responses

- penjelasan kurang mudah dipahami
- sebaiknya video
- membutuhkan waktu yang lama untuk dipahami
- sulit jika hanya penjelasan gambar dan tulisan, sebaiknya video
- Ya, dan bantuan teman seprofesi
- sedikit, namun dibutuhkan lebih banyak usaha untuk memahami penjelasan teks
- tidak, terkadang yang berada di buku dengan respon layar yang sebenarnya berbeda
- membaca teks cepat membuat lelah dan penjelasan yang sediakan terkadang tetap membingungkan
- Belum. visualisasi kurang mendukung.

Gambar 1.4 Berdasarkan Kuesioner Buku Panduan Tidak Optimal

Berdasarkan hal tersebut, Perpunas RI perlu memastikan bahwa platform mereka memiliki panduan yang terstruktur, dan menawarkan dukungan yang memadai agar semua peserta, terlepas dari usia mereka, mampu menggunakan platform PANDAWA secara optimal.

Memastikan tersedianya panduan platform PANDAWA yang tepat merupakan bagian dari konsep memfasilitasi belajar yang terkandung dalam definisi Teknologi Pendidikan yang dikemukakan oleh *Educational Communication and Technology* (AECT) tahun 2004, yaitu bahwa *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*⁴

Berdasarkan definisi tersebut dapat dimaknai bahwa Teknologi Pendidikan memiliki tujuan utama yaitu untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui sumber daya teknologi yang sesuai. Menurut Alan Januszewski dan Michael Molenda, memfasilitasi belajar di sini bukan hanya untuk membantu proses belajar, tetapi lebih pada membantu orang-orang yang dituju. Pergeseran fokus dari proses ke individu menunjukkan semakin besarnya perhatian pada peserta sebagai pusat aktivitas pembelajaran. Ketika peserta menjadi fokus, bukan perangkat keras, desain, atau materi, maka konsep memfasilitasi belajar harus lebih diarahkan pada peserta serta kemampuan dan tanggung jawabnya.⁵

⁴ Alan Januszewski and Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (New York: Routledge, 2008), h 1.

⁵ Ibid, h 4.

Sejalan dengan itu, Suprayekti menyatakan bahwa memfasilitasi belajar adalah kegiatan atau proses menyediakan berbagai kemudahan belajar seseorang sehingga pembelajaran terjadi.⁶ Konsep memfasilitasi belajar ini menunjukkan betapa pentingnya Perpunas RI dalam menyediakan media panduan yang dapat memvisualisasikan langkah-langkah penggunaan PANDAWA, terutama pada fitur-fitur seperti navigasi antarmuka, mengakses pelatihan, dan menyelesaikan kuis secara jelas dan detail, sehingga membantu peserta dalam mengoptimalkan penggunaan platform PANDAWA selama kegiatan pelatihan mereka.

Berdasarkan konteks tersebut, media video tutorial menjadi alat yang sangat relevan untuk membantu peserta memahami dan menggunakan platform PANDAWA dengan lebih optimal dibandingkan dengan buku panduan. Video tutorial dapat memberikan visualisasi dan instruksi yang jelas tentang cara menggunakan navigasi antarmuka, mengakses pelatihan, menyelesaikan kuis, dan fitur-fitur lainnya dalam PANDAWA.

Video tutorial dapat menggambarkan suatu proses atau langkah-langkah, terutama yang bersifat teknis dan rumit. Menurut Artawijaya, penggunaan video tutorial dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta mempelajari langkah yang disajikan secara bertahap dengan mengikuti penjelasan atau instruksi yang diberikan oleh model dalam video tutorial tersebut.⁷

⁶ Suprayekti and Gusti Ani, *Belajar Dan Kinerja Dalam Teknologi Pendidikan* (Program Studi Teknologi Pendidikan, 2021), h 37.

⁷ I Putu Eka Artawijaya and I Putu Panca Adi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Teknik Dasar Pencak Silat," *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 11 (2023).

Video tutorial memungkinkan peserta untuk mengikuti setiap langkah yang dijelaskan oleh tutor secara *real-time*. Menurut A. Surya, peserta dapat melihat serta mempraktikkan langsung tutorial yang dijelaskan dalam waktu yang bersamaan.⁸ Tentunya hal ini membantu peserta pelatihan di platform PANDAWA, yang mana pelatihan dilaksanakan sepenuhnya secara daring asinkronus, sehingga hadirnya video tutorial dapat menjadi arahan bagi mereka. Peserta akan merasa difasilitasi dalam proses belajarnya dan dapat lebih cepat memahami setiap langkah yang disajikan.

Video tutorial bersifat fleksibel dimana peserta dapat menyaksikan dimana saja dan kapan saja secara berulang hingga benar-benar menguasai prosedur atau langkah yang disajikan. Menurut Rubiyai, video tutorial memungkinkan untuk dijeda, dimundurkan, dimajukan, dan diputar kembali kapan saja dan dimana saja sangat membantu peserta yang melewati hal-hal penting yang dimaksudkan oleh tutor.⁹

Penggabungan antara elemen audio dan visual tentu lebih baik dalam menjelaskan suatu prosedur atau langkah-langkah dibandingkan dengan penggabungan antara elemen teks dan visual saja. Penggabungan antara elemen dalam video tutorial ini memiliki peluang besar dalam memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta.

⁸ Ade Viyan Surya and Ibnu Siswanto, "Pengembangan Video Tutorial Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc," *Jurnal Taman Vokasi* 9, no. 2 (2021).

⁹ Rubiyati, Luthfiah Nurlaela, and Tri Rijanto, "Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kinerja Siswa SMK," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022).

Peserta dengan gaya belajar visual dapat mempelajari langkah-langkah menggunakan platform PANDAWA dengan menyimak teks dan visual yang disajikan. Penambahan audio semakin memfasilitasi peserta, terutama peserta dengan gaya belajar auditori. Sedangkan, peserta dengan gaya belajar kinestetik dapat langsung mempraktikkan langkah-langkah yang dilakukan oleh model. Menurut Dedy Aswan, mempertimbangkan penggunaan video tutorial ke dalam pembelajaran berarti memastikan bahwa keberagaman kebutuhan belajar peserta telah disesuaikan.¹⁰

Tersedianya panduan berbasis video tutorial yang mudah diakses dan dipahami dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dalam mempelajari penggunaan platform PANDAWA. Selain itu, dapat meningkatkan keterlibatan secara aktif, dan mencapai hasil yang terbaik dalam proses pelatihan mereka. Menurut Rafida, apabila media yang digunakan layak, menarik, dan mudah diakses, maka akan meningkatkan motivasi belajar untuk mendapat hasil yang lebih baik.¹¹

Adanya video tutorial sebagai panduan yang memadai juga dapat mengurangi rasa frustrasi peserta yang mungkin muncul akibat kebingungan menggunakan platform PANDAWA, sehingga peserta dapat menggunakan waktunya untuk lebih fokus pada konten pembelajaran yang disediakan dan menyelesaikan kuis untuk memperoleh sertifikat yang dibutuhkan.

¹⁰ Dedy Aswan, "Analisis Kebutuhan Video Tutorial Untuk Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Foto," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 10 (2024).

¹¹ Rafida, Abd. Aziz Ahma, and Ali Ahmad Muhdy, "Penggunaan Model 4D Dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda Di SMP Negeri 1 Tonra," *Jurnal Imajinasi* 6, no. 1 (2022).

Penjabaran mengenai potensi video tutorial di atas jika disusun ke dalam poin-poin penting, adalah sebagai berikut:

- 1) Video tutorial dapat menggambarkan suatu proses atau langkah-langkah, terutama yang bersifat teknis dan rumit.
- 2) Video tutorial memungkinkan peserta mengikuti setiap langkah yang dijelaskan oleh tutor secara *real-time*.
- 3) Video tutorial dapat dijeda, dimundurkan, dimajukan, dan diputar kembali dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan peserta.
- 4) Penggabungan antara elemen teks, audio, dan visual membuat video tutorial mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta.
- 5) Tersedianya panduan berbasis video tutorial yang mudah diakses dan dipahami dapat meningkatkan motivasi belajar peserta.
- 6) Adanya video tutorial dapat membuat peserta lebih fokus pada konten pembelajaran dan kuis yang disediakan.

Melihat dari potensi dan kelebihan video tutorial yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta pelatihan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media video tutorial mengenai cara penggunaan platform PANDAWA yang dirancang khusus bagi peserta pelatihan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia untuk memahami fitur-fitur dalam platform PANDAWA, dengan fokus pada penyediaan instruksi yang mudah diikuti dan relevan dengan kebutuhan peserta.

Pengembangan video tutorial ini juga dimaksudkan agar peserta pelatihan dapat mencapai tingkat kognitif pengetahuan pada level aplikasi (*application*). Berdasarkan Notoatmodjo dalam Ninik Probosari, pengetahuan dalam domain kognitif memiliki beberapa tingkatan meliputi: Tahu (*Know*), Memahami (*Comprehension*), Aplikasi (*Application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Syntesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*).¹²

Aplikasi (*application*) dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam suatu konteks atau situasi. Setelah menyimak video tutorial yang dikembangkan, diharapkan peserta pelatihan dapat menerapkannya saat menggunakan platform PANDAWA dalam kegiatan pelatihan mereka, sehingga penggunaan platform PANDAWA menjadi lebih optimal.

Teridentifikasinya tantangan yang dihadapi oleh peserta dan dirancangnya video tutorial yang komprehensif, diharapkan mampu membuat penelitian ini berkontribusi dalam peningkatan penggunaan PANDAWA pada program pelatihan yang pada akhirnya mendukung tujuan perpunas RI dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pelatihan kepestakawanan di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

¹² Ninik Probosari and Yuni Siswanti, *Manajemen Pengetahuan: Pendekatan Konsep Dan Aplikasi Riset*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Mandala Media, 2017), h 8-9.

- 1) Apakah terdapat panduan bagi peserta pelatihan di perpunas RI dalam menggunakan platform PANDAWA?
- 2) Apakah panduan tidak bersifat konkret sehingga kurang membantu peserta pelatihan di perpunas RI dalam memahami penggunaan PANDAWA?
- 3) Bagaimana cara agar panduan yang disediakan relevan dengan kebutuhan peserta pelatihan di perpunas RI dalam menggunakan platform PANDAWA?
- 4) Bagaimana mengembangkan video tutorial yang efektif dan relevan bagi peserta pelatihan di perpunas RI dalam menggunakan platform PANDAWA secara optimal?

C. Ruang Lingkup

Mengingat keterbatasan pada masalah keempat, untuk memfokuskan penelitian agar hasil yang diperoleh lebih optimal, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- 1) Fokus pada Pengembangan Video Tutorial untuk Penggunaan Platform PANDAWA

Penelitian akan dibatasi pada pengembangan video tutorial mengenai fitur-fitur dalam platform PANDAWA, dengan fokus pada penyediaan instruksi visual yang mudah diikuti dan relevan dengan kebutuhan peserta. Video tutorial yang dimaksud peneliti adalah video tutorial yang melibatkan sebuah drama atau dialog. Terdapat

alur cerita yang akan menuntun peserta kepada setiap langkah-langkah dalam menggunakan platform PANDAWA, serta berusaha memecahkan permasalahan yang sering terjadi di kalangan peserta selama proses penggunaannya. Video tutorial ini juga diselingi dengan hasil rekam layar yang memperlihatkan platform PANDAWA.

2) Menyajikan Materi Mengenai Penggunaan Fitur-Fitur Utama Platform PANDAWA

Penelitian akan dibatasi pada identifikasi dan penyelesaian tantangan terkait penggunaan fitur-fitur utama dalam platform PANDAWA yang dianggap krusial untuk keberhasilan pembelajaran peserta. Tantangan lain yang tidak berkaitan langsung dengan penggunaan platform PANDAWA, seperti masalah teknis umum atau infrastruktur, tidak akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

3) Lingkup Peserta di Perpunas RI

Penelitian akan difokuskan pada peserta yang terdaftar dalam program pelatihan yang diselenggarakan oleh perpunas RI melalui platform PANDAWA. Peserta dari institusi lain atau program pelatihan di luar perpunas RI tidak termasuk dalam subjek penelitian ini.

4) Pelaksanaan Penelitian di Perpunas RI

Lokasi penelitian akan dibatasi pada lingkup perpunas RI sebagai sumber perolehan data dan pengembangan produk dalam penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang sudah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana mengembangkan video tutorial yang efektif dan relevan sebagai sumber belajar bagi peserta pelatihan di perpunas RI dalam menggunakan platform PANDAWA secara optimal?”

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video tutorial penggunaan platform PANDAWA sebagai sumber belajar bagi peserta pelatihan di perpunas RI, dengan fokus pada penyediaan instruksi visual yang mudah diikuti dan relevan dengan kebutuhan peserta sehingga mampu memfasilitasi belajar peserta dalam menggunakan platform PANDAWA secara optimal.

F. Kegunaan Pengembangan

Penelitian pengembangan video tutorial penggunaan platform PANDAWA bagi peserta pelatihan di Perpunas RI, diharapkan mampu memberikan kegunaan, diantaranya:

1. Teoritis

- a. Sebagai sumbangsih pemikiran dan referensi bagi pengembangan selanjutnya yang terkait.
- b. Memperluas kajian teoritis bidang Teknologi Pendidikan, khususnya dalam pengembangan video tutorial.
- c. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan penelitian mengenai video tutorial untuk penggunaan platform PANDAWA.

2. Praktis

a. Bagi Peserta

Sebagai sumber belajar bagi para peserta pelatihan daring di Perpustakaan Nasional agar dapat menggunakan platform PANDAWA secara optimal.

b. Bagi Lembaga

Sebagai penunjang dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelatihan daring dengan menyediakan media

berbentuk video tutorial yang dapat mempermudah peserta dalam mengoperasikan platform PANDAWA.

c. Bagi Peneliti

Sebagai aplikasi ilmu Teknologi Pendidikan dari kawasan Pengembangan, sehingga mendapat pengalaman yang nyata melalui kegiatan penelitian.

d. Bagi Mahasiswa

Sebagai sumbangsih terhadap kajian pengembangan video tutorial maupun sebagai rujukan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

