

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi telah menjadi salah satu fenomena yang paling signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi, komunikasi, dan komputasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berkomunikasi, bekerja, belajar, hingga berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan integrasi teknologi digital, artificial intelligence (AI), dan big data, telah membawa dampak transformatif bagi berbagai sektor, termasuk ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan sosial budaya. Dalam sektor pendidikan, revolusi industri 4.0 telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih inklusif dan personal melalui platform e-learning adaptif, penggunaan AI untuk kurikulum berbasis kebutuhan individu, serta pemanfaatan virtual reality (VR) untuk simulasi pembelajaran interaktif. Transformasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan, tetapi juga menuntut adaptasi cepat dari seluruh pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa manfaatnya dapat dinikmati secara merata dan berkelanjutan.

Di era globalisasi ini, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi pendorong utama inovasi dan efisiensi. Perusahaan-perusahaan besar maupun kecil kini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, memperluas jangkauan pasar, dan menciptakan solusi-solusi baru yang lebih efektif. Di sisi lain, masyarakat juga semakin bergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, seperti belanja online, transportasi berbasis aplikasi, dan layanan kesehatan digital. Namun, di balik segala kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, perkembangan teknologi juga menimbulkan sejumlah tantangan dan pertanyaan kritis. Isu-isu seperti privasi data, keamanan siber, kesenjangan digital, dan dampak sosial dari otomatisasi menjadi perhatian serius yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami secara mendalam bagaimana perkembangan teknologi ini terjadi, apa implikasinya bagi masyarakat, dan bagaimana kita dapat memanfaatkannya secara bijaksana untuk menciptakan masa depan yang lebih baik.

Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga (KEMENDUKBANGGA), melalui Pusat Pengembangan SDM KEMENDUKBANGGA, turut berupaya mengikuti perkembangan ini dengan mengimplementasikan platform *Learning Management System* (LMS) yang dapat diakses melalui laman <https://lms-elearning.bkkbn.go.id/> yang menjadi bagian integral dalam upaya

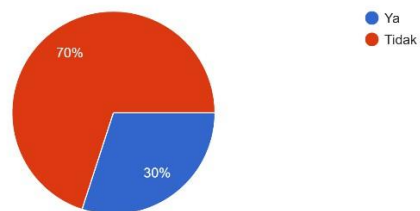
meningkatkan kualitas pelatihan bagi sumber daya manusia yang terlibat dalam program-program kependudukan dan keluarga berencana. Sebagai platform pembelajaran, *Learning Management System* ini diharapkan mampu memberikan kemudahan akses bagi tenaga pelatihan dan peserta pelatihan dalam mengelola konten belajar dan berinteraksi secara efektif. Di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA, *Learning Management System* memiliki peran strategis dalam memperkuat kapabilitas tenaga pendidik (widyaiswara) dan peserta pelatihan dalam mengelola dan menyampaikan pengetahuan secara digital. Namun, seperti halnya dengan teknologi lainnya, keberhasilan implementasi *Learning Management System* sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Tanpa kemampuan yang cukup, *Learning Management System* hanya akan berfungsi sebagai platform statis yang kurang mendukung interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Keberhasilan LMS KEMENDUKBANGGA tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kapasitas tenaga pelatihan dan widyaiswara (tenaga pendidik) dalam mengelola konten digital. Pelatihan literasi digital menjadi krusial, meliputi penggunaan fitur interaktif (kuis, forum diskusi), manajemen kelas virtual, dan pembuatan materi berbasis multimedia.



Gambar 1. 1 Courses LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA

Sejak bulan Juli 2024 sampai dengan bulan Desember 2024 tercatat ada 8 pelatihan dan workshop yang telah terlaksana maupun yang sedang berjalan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA. Namun, hanya 3 pelatihan yang memanfaatkan platform *e-learning* diantaranya yaitu Pelatihan Teknis Pengantar Manajemen Risiko Bagi ASN di Lingkungan BKKBN untuk 52 Angkatan; Pelatihan Teknis Dasar-dasar Demografi Bagi Penata KKB Ahli Pertama untuk 8 Angkatan; dan Workshop Penilaian Maturitas Penyelenggaraan Spip Terintegrasi bagi Asesor Manajemen dan Tim Penjaminan Kualitas di Lingkungan BKKBN Tahun 2024.

9. Apakah Anda telah memiliki keterampilan dalam menggunakan fitur dasar membuat kelas pelatihan di LMS? (Seperti mengunggah materi/membuat kuis)
10 jawaban

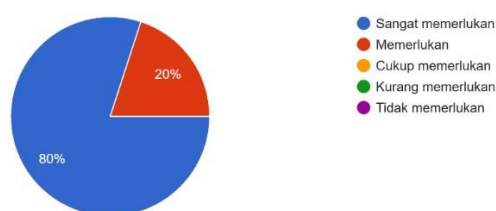


Gambar 1. 1 Hasil Data Lapangan

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan tenaga pelatihan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA pada Oktober 2024 menunjukkan bahwa sebagian besar pegawai Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA masih mengalami kesulitan dalam membuat kelas pelatihan di platform LMS. Hanya sebagian pegawai yang mampu membuat kelas pelatihan secara mandiri, sementara mayoritas lainnya masih bergantung pada bantuan rekan kerja yang lebih mahir. Hasil survei internal pada Oktober 2024 juga menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar pegawai Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA terbiasa dengan fitur dasar seperti mengunggah materi dan membuat kuis sederhana, pemanfaatan fitur-fitur lanjutan seperti pengaturan aktivitas pembelajaran interaktif, pembuatan bank soal, dan pengelolaan forum diskusi masih sangat terbatas. Minimnya pelatihan teknis bagi pegawai dalam perancangan kelas digital ini menyebabkan LMS lebih banyak digunakan sebagai tempat penyimpanan materi daripada sebagai platform pembelajaran yang interaktif dan efektif. Dari delapan

pelatihan dan workshop yang telah dilaksanakan sejak Juli 2024, hanya tiga yang memanfaatkan LMS, menunjukkan bahwa belum semua pegawai Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA mampu dalam mengelola kelas pelatihan daring di LMS.

10. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan yang lebih terperinci mengenai fitur-fitur LMS untuk merancang course?
10 jawaban



Gambar 1. 2 Hasil Data Lapangan

Selain itu, ketersediaan panduan teknis untuk menggunakan *Learning Management System* dinilai belum memadai. Mayoritas responden mengindikasikan bahwa belum tersedia panduan yang memadai tentang langkah-langkah teknis dalam pembuatan kelas pelatihan di LMS dan 80% responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan panduan yang lebih rinci untuk memanfaatkan fitur *Learning Management System* secara maksimal, terutama dalam membuat dan mengelola kelas interaktif.

Panduan teknis yang jelas dan terperinci sangat penting dalam membuat kelas pelatihan agar memudahkan tenaga pelatihan dan tenaga pengajar dalam memahami langkah-langkah teknis untuk membuat kelas yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tanpa panduan yang memadai, pengguna

mungkin hanya akan menggunakan fitur dasar *Learning Management System* dan melewatkan potensi yang lebih besar, seperti integrasi multimedia, pembuatan kuis, atau penggunaan alat evaluasi yang lebih dinamis. Dengan adanya panduan yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, kolaboratif, dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memandu pengguna dalam membuat kelas pelatihan di LMS. Media ini harus berisi tidak hanya cara penggunaan sistem, tetapi juga praktik-praktik terbaik dalam membuat pembelajaran online. Panduan ini harus mencakup langkah-langkah detail mulai dari menyusun materi, membuat kuis, menggunakan fitur interaktif, hingga memantau kemajuan peserta.

Video adalah salah satu bentuk media yang berbentuk audiovisual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Audiovisual memiliki kelebihan dalam menarik perhatian penggunanya dengan cara merangsang dan menstimulus penggunanya untuk menggali dan mengeksplorasi informasi yang diberikan (Ali & Poerwanto, 2017). Menurut Ali & Poerwanto (2017) pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran cocok untuk digunakan dalam materi pembelajaran yang membutuhkan banyak pemahaman detail dan memiliki aktivitas praktik dalam

pembelajarannya dikarenakan video dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif sehingga menjadikan peserta didik ingin mempraktikkan sendiri materi yang telah didapat.¹

Pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran dalam membuat kelas pelatihan di LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA menjadi solusi strategis untuk mengatasi kesenjangan keterampilan teknis pengguna. Berdasarkan hasil survei, 80% responden menyatakan kebutuhan akan panduan yang lebih terperinci dalam memanfaatkan fitur LMS. Video tutorial mampu menjawab tantangan ini dengan menyajikan demonstrasi visual yang jelas dan sistematis, memudahkan pengguna untuk memahami langkah-langkah teknis seperti pengaturan kelas, integrasi multimedia, atau pembuatan kuis interaktif. Format audiovisual tidak hanya merangsang pemahaman kognitif, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kinestetik melalui simulasi praktis, sehingga sesuai dengan karakteristik materi pelatihan yang membutuhkan aktivitas langsung.

Selain itu, video tutorial memberikan fleksibilitas akses, memungkinkan tenaga pelatihan dan widyaiswara untuk belajar secara mandiri sesuai dengan waktu dan kecepatan masing-masing. Kemampuan untuk memutar ulang video juga memastikan

¹ Marzuki, M. Y.; Lenggogeni; Iriani, T. Pengembangan Video Tutorial Sebagai Penguatan Pemahaman Perhitungan Rencana Anggaran Biaya Pada Prodi PTB UNJ. *JPVR* **2024**, *4*, 84-96.

pengguna dapat mengulangi bagian-bagian yang belum dikuasai, mengurangi ketergantungan pada pelatihan tatap muka yang terbatas. Hal ini sejalan dengan kebutuhan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA dalam memperluas jangkauan pelatihan secara efisien, terutama di tengah keterbatasan sumber daya manusia yang terampil. Fleksibilitas ini juga mendukung pemerataan akses, di mana tenaga pelatihan dan widyaiswara di daerah terpencil dapat mengakses panduan yang sama dengan rekan di pusat tanpa hambatan geografis, sekaligus mengurangi beban biaya dan waktu untuk pelatihan konvensional.

Keberadaan video tutorial juga berperan penting dalam mengurangi beban administratif dan biaya pelatihan. Pelatihan tatap muka konvensional seringkali memerlukan waktu, anggaran, dan koordinasi yang besar, terutama untuk lembaga dengan jangkauan nasional seperti KEMENDUKBANGGA. Dengan video tutorial yang dapat diakses kapan saja, proses pembelajaran menjadi lebih efisien tanpa mengorbankan kualitas. Misalnya, widyaiswara di daerah terpencil dapat mengakses panduan yang sama dengan rekan di pusat tanpa harus melakukan perjalanan fisik. Selain itu, video tutorial memungkinkan replikasi pengetahuan secara massal, memastikan standarisasi kompetensi teknis di seluruh unit kerja di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA. Hal ini juga mendukung upaya pemerintah dalam mencapai pemerataan pembangunan

SDM, khususnya di era digital yang menuntut kesiapan seluruh lapisan masyarakat untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat.

Keberadaan video tutorial juga mendorong konsistensi materi pelatihan. Dengan panduan visual yang terstandarisasi, risiko kesalahan dalam pengoperasian LMS dapat diminimalkan, sekaligus memastikan seluruh pengguna memiliki pemahaman yang sama terhadap fitur-fitur platform. Terlebih, video tutorial dapat diperbarui secara berkala untuk mengakomodasi perkembangan teknologi dan pembaruan sistem LMS, sehingga relevansi materi tetap terjaga. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya meningkatkan literasi digital pengguna, tetapi juga memperkuat kapasitas KEMENDUKBANGGA dalam mewujudkan transformasi digital yang berkelanjutan.

Penggunaan Learning Management System (LMS) menjadi kebutuhan utama dalam mendukung efektivitas pembelajaran, terutama di lingkungan instansi pemerintah seperti Pusat Pengembangan SDM KEMENDUKBANGGA. Saat ini, telah tersedia berbagai video tutorial mengenai cara membuat kelas di LMS, seperti video Membuat Kelas LMS Canvas yang dapat diakses pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=HzwyFIC0qrY>, Cara Membuat Kursus Baru di LMS Moodle yang dapat diakses pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=uiYV-tf-AsQ>, dan

Registrasi Akun dan Buat Kelas pada LMS Moodle yang dapat diakses pada laman <https://www.youtube.com/watch?v=9Sm0VDFjG7Y>. Namun, video-video tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan, seperti hanya berfokus pada platform tertentu tanpa menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik instansi pemerintah, serta kurangnya pembahasan mengenai struktur kelas yang sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi. Dalam proses pelatihan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA, penting untuk memiliki sistem LMS yang dapat mengakomodasi kebutuhan spesifik, termasuk pembagian peran pengguna (trainer, peserta, dan administrator), penyusunan materi ajar yang efektif, serta sistem evaluasi dan penilaian yang sesuai dengan standar pelatihan. Oleh karena itu, diperlukan video tutorial yang secara khusus dirancang untuk membantu instruktur dan peserta pelatihan dalam memahami dan mengelola kelas di LMS yang digunakan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA. Dengan adanya video tutorial yang lebih kontekstual dan terarah, diharapkan proses pelatihan dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh lembaga.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka diperlukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Membuat Kelas Pelatihan di LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA Bagi Tenaga Pelatihan di Lingkungan

KEMENDUKBANGGA”. Dengan adanya video tutorial yang dapat diakses secara mandiri dan diputar ulang sesuai kebutuhan, pengguna LMS di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA akan lebih mudah memanfaatkan seluruh fitur platform, terutama fitur-fitur lanjutan yang mendukung pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring secara menyeluruh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kendala yang dihadapi pengguna dalam menavigasi dan menemukan fitur-fitur tertentu, terutama fitur untuk membuat pembelajaran interaktif pada *Learning Management System* (LMS) Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA?
2. Mengapa terjadi kesenjangan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan sistem LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA, khususnya dalam penggunaan fitur-fitur untuk membuat kelas?
3. Bagaimana dampak dari kurangnya SDM di lingkungan BKKBN yang memiliki keterampilan dalam membuat kelas pelatihan pada LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA mempengaruhi optimalisasi pemanfaatan LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA?

4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial panduan teknis dalam membuat kelas pelatihan pada LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA bagi tenaga pelatihan di lingkungan BKKBN?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah ditemukan, agar pengembangan ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Jenis Masalah

Dalam penelitian ini pengembang memfokuskan pada masalah mengenai pengembangan media video tutorial panduan teknis dalam membuat kelas pelatihan pada LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA bagi tenaga pelatihan di lingkungan BKKBN.

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video tutorial yang berisi panduan teknis dalam membuat kelas pelatihan.

3. Sasaran

Sasaran penelitian ini adalah tenaga pelatihan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA.

4. Tempat

Tempat yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah Pusat Pengembangan SDM Kementerian Kependudukan dan Pembangunan Keluarga/BKKBN yang terletak di Jl. Permata No.62 4, RT.4/RW.5, Kb. Pala, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13650.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah tersebut, Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video tutorial yang berisi panduan teknis dalam membuat kelas pelatihan di *Learning Management System* (LMS) Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA.

E. Kegunaan pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak untuk kepentingan teoritis ataupun praktik yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.
- b. Memperluas kajian penelitian dalam mengembangkan video tutorial untuk memfasilitasi belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA

Penelitian ini menghasilkan video tutorial yang berisi panduan

teknis dalam membuat kelas pelatihan pada LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar ASN di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA.

b. Bagi Tenaga Pelatihan di Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber belajar dan panduan untuk membuat kelas pelatihan di LMS Pusbang SDM KEMENDUKBANGGA.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana dalam mengembangkan kemampuan pengembang dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat meningkatkan kreativitas pengembang dalam mengembangkan produk pembelajaran.

