

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama dan Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran materi Pelestarian Bahan Perpustakaan bagi peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan. Video pembelajaran dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta pelatihan memahami materi pelestarian bahan perpustakaan secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami.

Video pembelajaran disajikan dalam bentuk animasi yang memadukan unsur teks, ilustrasi, ikon, grafik dan narasi audio. Penyajian materi dirancang sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan sebagai pembelajar dewasa, sehingga materi disampaikan secara kontekstual melalui contoh dan ilustrasi yang relevan dengan kondisi perpustakaan sekolah.

Produk video pembelajaran ini berfokus pada tiga submateri yang dipilih dari mata pelatihan Pelestarian Bahan Perpustakaan, yaitu Pelestarian Fisik Bahan Perpustakaan, Pelestarian Kandungan Informasi Bahan Perpustakaan, dan Penanggulangan Bencana di Perpustakaan. Ketiga sub materi tersebut dipilih karena memiliki

relevansi yang tinggi dengan tugas kepala perpustakaan sekolah dalam menjaga keberlangsungan koleksi dan layanan perpustakaan.

Setiap video pembelajaran menyajikan konsep, prosedur, serta contoh penerapan yang dilakukan di lingkungan perpustakaan sekolah. Selain itu, pada bagian akhir video disajikan studi kasus sederhana yang bertujuan untuk membantu peserta pelatihan mengaitkan materi dengan situasi nyata yang mungkin ditemui dalam pengelolaan perpustakaan sekolah.

Video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan” disajikan dalam format MP4 dan dapat diakses dengan cara memindai kode batang (*scan barcode*) atau mengakses melalui link berikut:



Gambar 4. 1 Video Pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan
<https://tinyurl.com/VideoPembelajaranPenelitian>

B. Deskripsi Hasil Pengembang

Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi dengan adanya tahapan revisi dan evaluasi di setiap tahapnya. Uraian setiap tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. *Phase 1: Needs Analysis* (Fase analisis Kebutuhan)

a. Analisis Permasalahan Pembelajaran

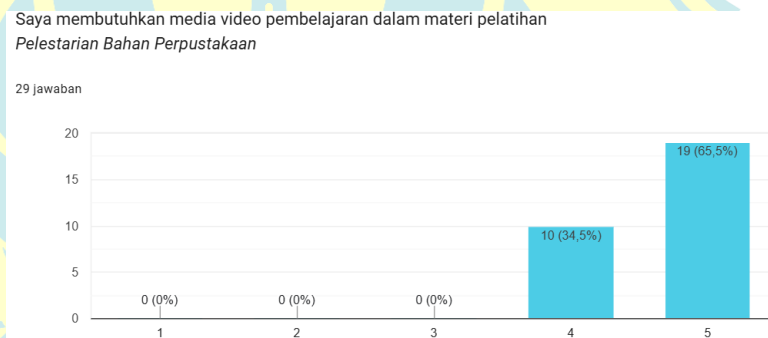
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara tidak terstruktur dengan Bapak Bondan Noor Ali, S.Pd. untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada program Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah di Perpustakaan Nasional RI. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa pengembangan video pembelajaran akan lebih efektif apabila diterapkan pada materi yang memiliki unsur praktik atau prosedur, sehingga peserta dapat memperoleh gambaran lebih konkret mengenai materi yang dipelajari. Atas dasar masukan tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap *Learning management System* (LMS)

Eldika serta studi dokumen terhadap modul dan salindia yang digunakan dalam pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa mata pelatihan Pelestarian Bahan Perpustakaan memiliki materi yang bersifat prosedural dan aplikatif, sehingga memerlukan visualisasi dalam penyampaian.

Lebih lanjut, materi pada mata pelatihan tersebut memuat berbagai konsep dan prosedur yang akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media audio visual dibandingkan hanya melalui teks dan salindia. Visualisasi proses, langkah kerja, serta contoh penerapan dinilai mampu membantu peserta memahami materi secara lebih konkret dan sistematis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian menetapkan mata pelatihan Pelestarian Bahan Perpustakaan sebagai fokus pengembangan produk. Video pembelajaran kemudian dipilih sebagai solusi pembelajaran karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, dan animasi untuk mendukung pemahaman peserta terhadap materi yang dipelajari.

b. Analisis Peserta Pelatihan

Peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah merupakan individu yang telah memiliki pengalaman kerja di lingkungan perpustakaan sekolah dengan latar belakang pendidikan dan pengalaman yang beragam. Sebagai pembelajar dewasa, peserta pelatihan memiliki kebutuhan belajar yang berorientasi pada pemecahan masalah dan penerapan langsung dalam konteks pekerjaan.



Gambar 4. 2 Hasil Kuesioner kebutuhan media video pembelajaran dalam materi Pelestarian Bahan Perpustakaan

Peserta juga diharapkan mampu memahami konsep dan prosedur pengelolaan perpustakaan sekolah yang bersifat aplikatif, sehingga memerlukan media yang dapat menyajikan visualisasi. Untuk mengonfirmasikan kebutuhan tersebut peneliti menyebarkan kuesioner terbuka kepada 29 peserta dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh responden menyatakan membutuhkan media video pembelajaran pada materi Pelestarian Bahan Perpustakaan,

dengan 65,5% memilih skala 5 dan 34,5% memilih skala 4. Berdasarkan hal tersebut, video pembelajaran dipilih sebagai media yang dinilai paling sesuai untuk mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan peserta pelatihan

c. Analisis Tujuan

Berdasarkan hasil wawancara tidak berstruktur dengan Bapak Bondan Noor Ali, S.Pd., observasi pada LMS Eldika, dan studi dokumen terhadap modul dan salindia pelatihan, dapat disimpulkan bahwa materi Pelestarian Bahan Perpustakaan memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep dan prosedur pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dianalisis dalam penelitian ini adalah agar peserta pelestarian bahan perpustakaan serta menerapkan dalam pengelolaan perpustakaan sekolah.

d. Analisis *Setting* Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada *Learning Management System* (LMS) Eldika dan studi dokumen terhadap materi Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah, diketahui bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara digital melalui LMS sebagai media pembelajaran utama. LMS tersebut menyediakan sumber belajar yang dapat diakses peserta

pelatihan, seperti modul pembelajaran, salindia, tugas dan evaluasi pembelajaran.

Meskipun LMS Eldika telah mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring, materi Pelestarian Bahan Perpustakaan masih didominasi oleh penyajian dalam bentuk teks dan salindia. Karakteristik materi yang memuat konsep dan prosedur pelestarian yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Selain itu, peserta pelatihan telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti akses internet, laptop, maupun *handphone* yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Oleh karena itu, kondisi *setting* pembelajaran tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media yang dapat menyajikan materi secara visual dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran pada Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah.

e. Evaluasi dan Revisi

Pengembangan melakukan evaluasi dan revisi pada tahap analisis kebutuhan dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi yakni Drs. R.A. Hirmana W., M.Sc.Ed. dan Resti Utami, M.Pd.

2. Phase 2: Design (Fase Desain)

Fase desain yang dilakukan pada pengembangan Video Pembelajaran Materi Pelestarian Bahan Perpustakaan bagi Peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah melalui 4 Tahap desain, yaitu penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), penyusunan Jabaran Materi (JM), penulisan naskah, dan menyusun *storyboard*. Berikut hasil dilakukan pada tahap desain:

a. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)

Garis Besar Isi Media (GBIM) disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang berisi tujuan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. GBIM memuat komponen tujuan pembelajaran, materi, pokok bahasan, subpokok bahasan, metode penyajian, serta sumber belajar digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan video pembelajaran. BIM video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan” disajikan secara lengkap pada **Lampiran 4**.

b. Penyusunan Jabaran Materi (JM)

Jabaran materi merupakan hasil pengembangan yang berisi uraian pokok bahasan dan subpokok bahasan yang disajikan dalam video pembelajaran. Jabaran materi pada

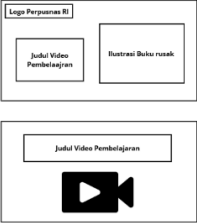
produk ini mencakup tiga submateri, yaitu Pelestarian Fisik Bahan Perpustakaan, Pelestarian Kandungan Informasi Bahan Perpustakaan, dan Penanggulangan Bencana di Perpustakaan. Jabaran materi video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan” disajikan secara lengkap pada **Lampiran 5**.

c. Penulisan Naskah

Penulisan Naskah merupakan hasil pengembangan yang memuat narasi sebagai dasar penyampaian materi dalam video pembelajaran. Naskah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang ditetapkan sehingga dapat membantu penyampaian materi secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah.

d. Menyusun *Storyboard* Video

Storyboard video merupakan hasil Pengembangan yang berisi visualisasi setiap adegan, narasi, serta urutan penyajian materi dalam video pembelajaran. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman dalam proses produksi video sehingga kesesuaian antara materi, narasi, dan tampilan visual dapat terjaga. *Storyboard* video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan” seperti berikut:

Scene: 1	Shoot: 1	Judul: Opening – Pentingnya Pelestarian Fisik Koleksi
Setting: Tampilan layar animasi	Ext/Int: -	
Pengambilan Gambar: Full Frame Graphic, Animated Slide Transition		Musik: Instrumental edukatif ringan
Visualisasi:  - Ilustrasi tumpukan buku tua, berdebu, berjamur, dan sobek halaman depannya. - Karakter Kepala Perpustakaan Sekolah (KPS) melambatkan tangan dengan ramah.		
Deskripsi: • Pembukaan langsung menekankan hubungan materi dengan tugas nyata peserta sebagai KPS • Menunjukkan masalah umum kerusakan koleksi di lingkungan sekolah. Narator: Halo Bapak dan Ibu rekan sejawat Kepala Perpustakaan Sekolah di seluruh Indonesia! Selamat datang di program pelatihan kompetensi manajerial bersama Perpustakaan RI. Tahukah Anda, sebuah perpustakaan yang hebat tidak hanya dinilai dari megahnya gedung, melainkan dari bagaimana koleksinya dirawat dengan penuh tanggung jawab. Koleksi yang terawat dengan baik adalah nyawa dari layanan pendidikan berkualitas di sekolah. Melalui video interaktif ini, kita akan mengupas tuntas trik dan metode taktis menjaga kondisi fisik bahan perpustakaan melalui langkah yang sistematis, aplikatif, dan hemat anggaran. Mari kita mulai!		
Pemain: VO Narator (AI)		
Properti: Logo, ilustrasi buku, ikon perpustakaan sekolah		

Gambar 4. 3 *Storyboard* video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan”

Dokumen lengkap *Storyboard* naskah video pembelajaran dapat dilihat pada **Lampiran 6** memuat rincian visual, narasi, serta alur penyajian materi yang digunakan dalam proses pengembangan video pembelajaran.

3. *Phase 3: Develop and Implement* (Fase Pengembangan dan Implementasi)

Tahap terakhir yaitu pengembangan dan implementasi. Pada tahap ini semua rancangan yang dikembangkan dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap desain dikembangkan menjadi

sebuah media video yaitu Video animasi *motion graphic*. Pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pengambilan bahan video

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan pemilihan aset visual yang akan digunakan dalam pengembangan video pembelajaran. Aset tersebut meliputi ilustrasi, ikon, karakter animasi, elemen grafis, audio narasi dan musik latar. Seluruh aset dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan materi dan *storyboard* yang telah disusun pada tahap desain melalui platform Pippit.

b. Perekaman Voice Over

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *voice over* menggunakan fitur *Text-to-Speech* pada aplikasi CapCut. Narasi yang digunakan berasal dari naskah video yang telah disusun sebelumnya, kemudian dikonversi menjadi suara AI untuk digunakan sebagai pengisi suara dalam video pembelajaran.

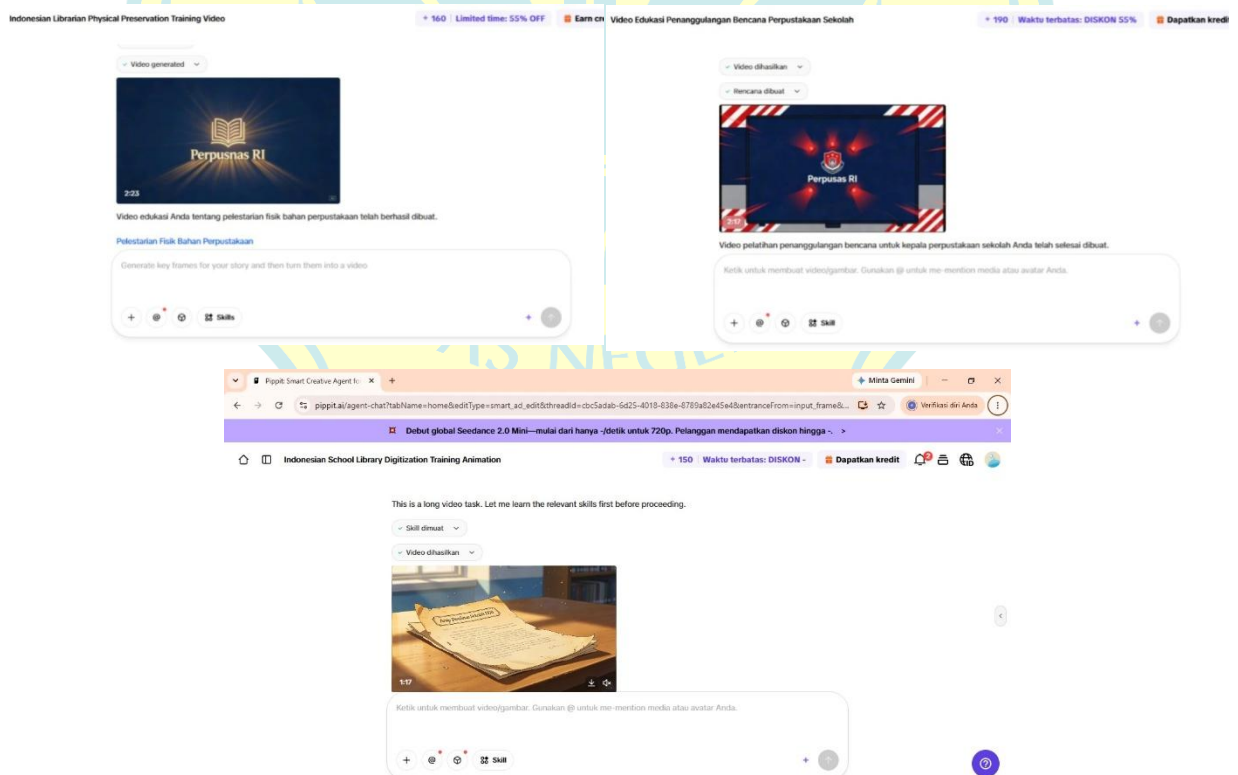
c. Melakukan Video Editing

Tahap terakhir dalam proses pengembangan video pembelajaran ini adalah proses *editing*. Pada tahap ini,

pengembang menggunakan aplikasi CapCut, dan Canva.

Alur *editing* yang dilaksanakan antara lain:

1. Menyiapkan aset animasi, tahap ini dilakukan dengan memilih dan mengumpulkan aset animasi yang akan digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan video pembelajaran. Aset animasi diperoleh melalui platform *Pippit* dan dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan materi, naskah, serta *storyboard* yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4. 4 Menyiapkan aset animasi

2. Penggabungan aset ilustrasi, setelah seluruh aset yang dibutuhkan telah tersedia, tahap selanjutnya adalah menggabungkan aset animasi, ilustrasi, ikon, dan elemen grafis ke dalam *slide* Canva.



Gambar 4. 5 Penggabungan aset ilustrasi

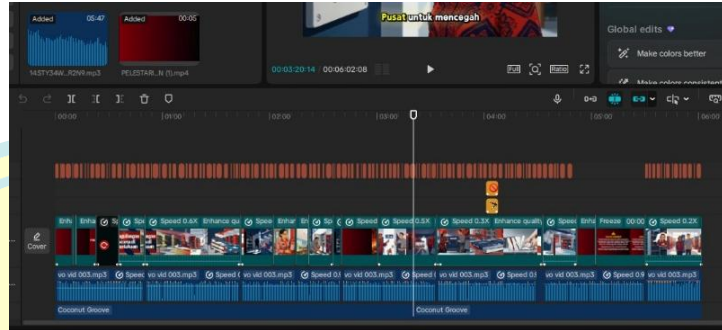
3. Memasukkan alur materi video, yaitu menyusun materi sesuai urutan penyajian yang telah ditetapkan dalam *storyboard* menggunakan aplikasi CapCut.



Gambar 4. 6 Memasukkan alur materi video

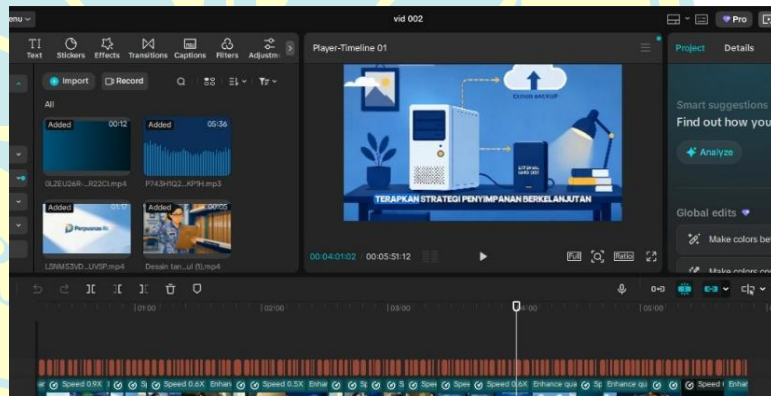
4. Melakukan penyesuaian warna (*color grading*), untuk menciptakan tampilan visual yang konsisten dan menarik.

5. Memasukkan *voice over*, yaitu mengintegrasikan narasi yang telah dibuat menggunakan fitur *Text-to-Speech*.



Gambar 4. 7 Memasukkan *voice over*

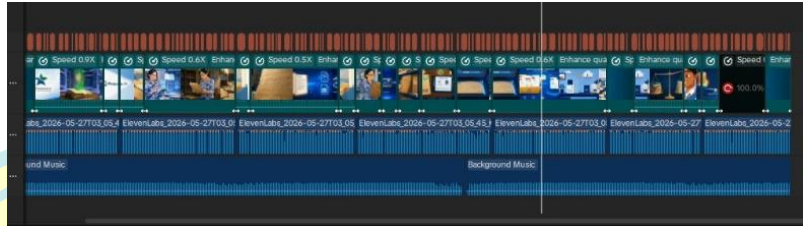
6. Mengatur *close caption* (CC), untuk mendukung keterbacaan dan pemahaman materi.



Gambar 4. 8 Mengatur *close caption* (CC)

Intelligentia - Dignitas

7. Menambahkan musik latar (*background*), untuk meningkatkan daya tarik video pembelajaran.



Gambar 4. 9 Menambahkan musik latar

8. Melakukan penyesuaian durasi dan sinkronisasi audio-visual, langkah terakhir adalah penyesuaian durasi agar visual, narasi dan musik latar berjalan secara selaras.



Gambar 4. 10 Melakukan penyesuaian durasi dan sinkronisasi audio-visual

Intelligentia - Dignitas

4. *Expert Review* (Kaji Ahli)

Kaji ahli (*Expert Review*) dilakukan pengembang setelah produk selesai dikembangkan dan sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna. Kaji ahli dan uji coba pengguna dilakukan berdasarkan instrumen penilaian yang telah divalidasi oleh Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd. selaku validator instrumen. Pengembang melakukan kaji ahli dengan ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran menggunakan instrument penilaian berbentuk angket yang disusun berdasarkan aspek dan indikator yang telah ditetapkan. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, maka pengembang melakukan uji coba pengguna menggunakan kuesioner tertutup yang dilakukan melalui uji coba pengguna one to one. Adapun uraian kegiatan yang telah dilakukan pengembang, sebagai berikut:

a. **Kaji Ahli Materi**

Penilaian ahli materi video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan dilakukan oleh Ibu Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana, M.Pd. selaku Widyaiswara Ahli Muda pada *E-Learning* Diklat Kepustakawanan (ELDIKA) Perpustakaan Nasional RI. Penilaian dilakukan untuk memperoleh masukan dan penilaian terhadap kualitas

materi yang disajikan dalam video pembelajaran yang dikembangkan.

Pelaksanaan kaji ahli materi diawali dengan pemberian akses video pembelajaran kepada ahli materi melalui tautan Google Drive. Setelah menonton keseluruhan video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket penilaian. Melalui angket tersebut, ahli materi memberikan penilaian serta masukan dan saran yang digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli materi, diperoleh beberapa saran dan perbaikan sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Revisi Kaji Ahli Materi

No	Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki
1.	Disarankan untuk menggunakan logo resmi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang berlaku saat ini	
		
2.	Disarankan agar visual atau gambar yang menggunakan bahasa Inggris diberikan terjemahan dalam bahasa Indonesia	

	 
3.	Istilah pada visual perlu disesuaikan dengan materi yang dibahas. Pada bagian ini materi menjelaskan <i>longevity</i> , sedangkan visual menampilkan istilah <i>durability</i> .
	 
4.	Disarankan mengganti visual yang ditampilkan dengan contoh yang lebih representatif terhadap materi faktor bencana.
	   

Setelah video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan diperbaiki dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, kemudian dilakukan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran oleh Ibu Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana, M.Pd. selaku ahli materi. Pelaksanaan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran dilakukan Kamis, 25 Juni 2026 pukul 09.09 –

10.00 WIB yang bertempat di Pusdiklat Perpustakaan Nasional RI

Hasil penilaian dari ahli materi melalui *expert review* menunjukkan skor rata-rata **4** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**. Ahli media turut memberikan tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan.

b. Kaji Ahli Media

Penilaian ahli media video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan dilakukan oleh Ibu Greria Tensa Novela, M.Pd. selaku dosen pada program studi S-1 Teknologi Pendidikan FIP UNJ. Penilaian oleh ahli media pembelajaran berlangsung melalui dua tahap, yaitu wawancara dan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran.

Pelaksanaan penilaian diawali dengan menonton video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan, kemudian dilanjutkan dengan pengisian skala penilaian bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan pada tahap uji coba pengguna.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, diperoleh beberapa masukan dan saran sebagai

bahan perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran. Adapun saran dan masukan dari ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Revisi Kaji Ahli Media

No	Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki
1.	Perlu menyesuaikan warna <i>closed caption</i> (CC) atau menambahkan latar belakang pada CC agar lebih mudah dibaca.	
		
2	Disarankan menambahkan visual pendukung yang lebih relevan	
		
3	Perlu menambahkan simbol atau penanda visual yang dapat memperjelas informasi yang disampaikan.	
		
4	Disarankan menyesuaikan warna latar belakang pada slide agar tampilan lebih nyaman dilihat dan mendukung keterbacaan materi.	

Setelah video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan diperbaiki dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, kemudian dilakukan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran oleh Ibu Greria Tensa Novela, M.Pd. selaku ahli media. Pelaksanaan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran dilakukan pada hari Senin, 22 Juni 2026 pukul 11.05 – 11.34 WIB yang bertempat di Program Studi S-1 Teknologi Pendidikan FIP UNJ.

Hasil penilaian dari ahli materi melalui expert review menunjukkan skor rata-rata sebesar **3,62** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**. Ahli media turut memberikan tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan.

c. Kaji Ahli Desain Pembelajaran

Penilaian ahli desain pembelajaran video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan dilakukan oleh Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. selaku dosen pada program Studi S-1 Teknologi Pendidikan FIP UNJ. Penilaian oleh ahli desain pembelajaran dilakukan melalui pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran

Pelaksanaan penilaian diawali dengan menonton video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan, kemudian dilanjutkan dengan pengisian skala penilaian bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan pada tahap uji coba pengguna.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran, diperoleh beberapa masukan dan saran sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran. Adapun saran dan masukan dari ahli media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Revisi Kaji Ahli Desain Pembelajaran

No	Sebelum diperbaiki	Sesudah diperbaiki
1.	Disarankan tidak menggunakan huruf kapital seluruhnya pada <i>closed caption</i> (CC) untuk meningkatkan keterbacaan teks.	
		
2.	Disarankan menuliskan urutan langkah secara konsisten menggunakan bentuk teks atau penomoran yang jelas, seperti "pertama, kedua, ketiga" atau "ke-1, ke-2, ke-3".	
		

Setelah video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan diperbaiki dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran, kemudian dilakukan pengisi skala penilaian kelayakan video pembelajaran oleh Retno Widyaningrum, S.Kom., M.M. selaku ahli desain pembelajaran. Pelaksanaan pengisian skala penilaian kelayakan video pembelajaran dilakukan Senin, 22 Juni 2026 pukul 12.15 – 12.40 WIB yang bertempat di Program Studi S-1 Teknologi Pendidikan FIP UNJ.

Hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran melalui *expert review* menunjukkan skor rata-rata sebesar **3,42** dan termasuk dalam kategori **sangat baik**. Ahli desain pembelajaran turut memberikan tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan.

5. Implement (Implementasi)

Implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba pengguna melalui uji coba *one-to-one* melibatkan 5 pengguna peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah. Adapun uraian kegiatan uji coba yang dilaksanakan pengembang, sebagai berikut.

a. One-to-One (Uji Perorangan)

Uji coba *one-to-one* dilaksanakan secara daring dengan melibatkan 5 orang peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah RI. Pengembang melakukan koordinasi dengan pihak penyelenggara pelatihan untuk mendistribusikan video pembelajaran kepada peserta. Setelah menonton video pembelajaran, peserta diminta mengisi kuesioner tertutup menggunakan skala penilaian untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan uji coba *one-to-one* didapatkan umpan balik positif dan tidak ada saran dan masukan terhadap video. Uji coba *one-to-one* mendapatkan nilai rata-rata **3,17** dengan kategori **baik**.

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian One-to-one

Responden	Hasil Uji Coba
DNP	2,89
YA	3,73
AS	3,15
WS	3,10
MI	3,00
Rata-rata	3,17

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media berupa video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan”. Video pembelajaran ini berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah untuk menunjang pemahaman mengenai upaya pelestarian bahan perpustakaan di lingkungan sekolah

Tujuan pengembangan video pembelajaran ini adalah memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konsep dan prosedur pelestarian bahan perpustakaan. Video pembelajaran dirancang agar mudah diakses dan dipahami oleh peserta pelatihan serta menyajikan visualisasi materi yang meliputi pelestarian fisik bahan perpustakaan, pelestarian kandung informasi bahan perpustakaan dan penanggulangan bencana di perpustakaan.

Video pembelajaran ini dapat dimanfaatkan pada kegiatan Pelatihan Kepala Perpustakaan, khususnya pada pelatihan Pelestarian Bahan Perpustakaan. Video dapat digunakan oleh pengajar sebagai media pendukung dalam penyampaian materi maupun oleh peserta sebagai sumber belajar mandiri. Selain itu,

video pembelajaran ini dapat membantu peserta memahami konsep dan prosedur pelestarian bahan perpustakaan secara sistematis melalui penyajian visual dan narasi yang terintegrasi.

Video pembelajaran “Pelestarian Bahan Perpustakaan” dapat diunggah pada *E-learning* Diklat Kepustakawanan (ELDIKA) Perpustakaan Nasional RI sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat diakses secara fleksibel oleh peserta pelatihan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing.

Selain itu, peserta Pelatihan Kepala Perpustakaan Sekolah dapat mengakses video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan secara mandiri dengan mengunduhnya ke perangkat pribadi, sehingga tetap ada digunakan tanpa memerlukan sambung internet. Video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan dapat diakses melalui tautan berikut <https://tinyurl.com/VideoPembelajaranPenelitian> atau dengan memindai QR Code yang tersedia:

Intelligentia - Dignitas



Gambar 4. 11 Kode QR akses produk video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan

D. Keterbatasan Pengembang

Proses penelitian mengembangkan produk video pembelajaran Pelestarian Bahan Perpustakaan ini tidak lepas dari sejumlah kendala yang muncul. Beberapa kendala tersebut memengaruhi hasil akhir dan menjadi bagian keterbatasan penelitian pengembangan. Keterbatasan ini berkaitan dengan berbagai ketidaksempurnaan selama pelaksanaan pengembangan. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan kemampuan teknis dalam produksi animasi.

Pengembangan video berbasis animasi 2D *motion graphic* membutuhkan keterampilan desain visual, animasi dan sinkronisasi narasi yang tinggi. Tetapi, dalam pelaksanaan pengembang, pengembang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan perangkat lunak animasi profesional,

sehingga kompleksitas animasi tidak dapat diwujudkan secara maksimal seperti harapan awal. Hal ini dapat memengaruhi kualitas visual dan interaktivitas video secara keseluruhan.

2. Durasi pengembangan yang terbatas. Proses video pembelajaran dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas dan harus menyesuaikan dengan jadwal akademik serta tahapan penelitian. Keterbatasan waktu tersebut menyebabkan pengembang lebih fokus pada penyempurnaan aspek-aspek utama video pembelajaran, sehingga beberapa pengembangan lanjutan bersifat tambahan belum dapat direalisasikan secara optimal.

Intelligentia - Dignitas