

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pusat Pendidikan dan Pelatihan (Pusdiklat) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas RI) memiliki tugas yang sangat penting bagi peningkatan kualitas pustakawan di Indonesia. Untuk mencapai tujuannya dalam peningkatan kualitas sumber daya kepastakaan Indonesia, dengan demikian Pusdiklat Perpusnas perlu merencanakan dan mengembangkan berbagai kurikulum yang terkait dengan diklat bidang kepastakawanan yang disesuaikan berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan.

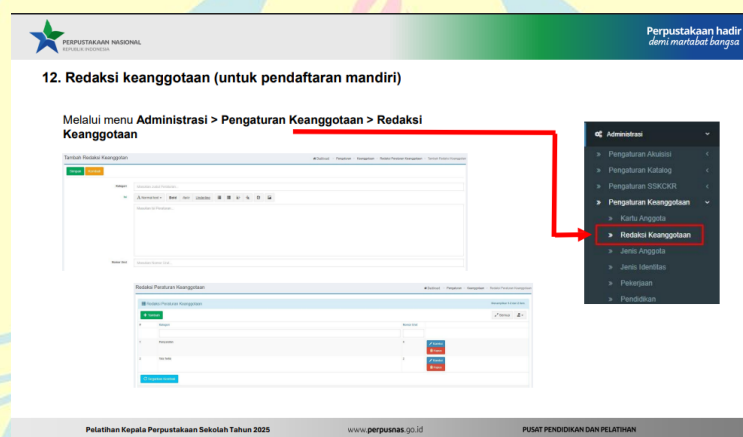
Beriringan dengan adanya tuntutan modernisasi, Pusdiklat Perpusnas telah mengalami transformasi secara signifikan, hal ini ditandai dengan berubahnya aktivitas pelatihan secara daring sejak pandemi COVID-19 pada tahun 2020 terjadi.¹ Adanya transformasi ini menuntut Pusdiklat perpusnas untuk terus meningkatkan pembelajaran daringnya, baik dari segi metode pengajaran, hingga media pembelajaran yang digunakan.

Namun, berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum sepenuhnya berjalan seimbang. Menurut hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama Bapak Bondan Noor Ali, S.Pd sebagai staff kelompok kerja perencanaan pengembangan pelatihan, pada tanggal 11 September 2025, diketahui bahwa sebagian besar media yang digunakan oleh Widyaiswara

¹ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Penyelenggaraan diklat daring kepastakawanan E-learning*. Pusdiklat Perpusnas.
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/9/penyelenggaraan-diklat-daring-kepastakawanan-e-learning>

saat ini didominasi dengan *slide* presentasi sederhana yang dilengkapi dengan visualisasi sederhana.

Sebagai tim kerja pengembangan pelatihan, beliau mengatakan bahwa media *slide* presentasi yang bersifat statis ini menjadi kendala, khususnya pada materi pelatihan yang bersifat praktik atau prosedur yang menuntut visualisasi nyata. Oleh karena itu, terlihat adanya perbedaan nyata antara apa yang seharusnya dibutuhkan pada materi yang bersifat praktik dengan apa yang sebenarnya digunakan oleh para Widyaiswara (pengajar pelatihan) saat ini.



Gambar 1. 1 Slide Presentasi Materi "Praktik Kerja Kepala Sekolah"

Kesenjangan tersebut terlihat pada media yang digunakan dalam materi "Praktik Kerja Kepala Sekolah" (Gambar 1.1), di mana slide hanya berisi tangkapan layar dengan penanda sehingga bersifat statis. Namun, berkenaan dengan penelitian Fariyah dkk (2025) menjelaskan bahwa *PowerPoint* memiliki keterbatasan signifikan dalam menyampaikan materi praktik yang membutuhkan demonstrasi langkah demi langkah secara dinamis.² Dengan demikian, kebutuhan media pembelajaran pada materi praktik di Pusdiklat Perpunas diperhatikan.

² Bunga Sundari Tamba and Universitas Negeri Medan, "Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : STUDI PERBANDINGAN EFEKTIVITAS VIDEO TUTORIAL DAN POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran" 8, no. 2 (2025): 87–96.

Kebutuhan media yang lebih interaktif ini juga didukung dengan adanya platform PANDAWA yang disediakan oleh Pusdiklat Perpustnas sebagai sistem pembelajaran daring terbuka.³ Namun, sebagian besar kontennya masih berupa teks atau slide presentasi sederhana, sehingga belum maksimal mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan Dimas Purnomo, Dkk (2025) bahwa dengan media interaktif, pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, tidak hanya terbatas di dalam ruang kelas.⁴ Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui perangkat seluler atau komputer, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri sesuai dengan ritme mereka sendiri.



Gambar 1. 2 Project Video Interaktif "Unsur Layanan Perpustakaan"

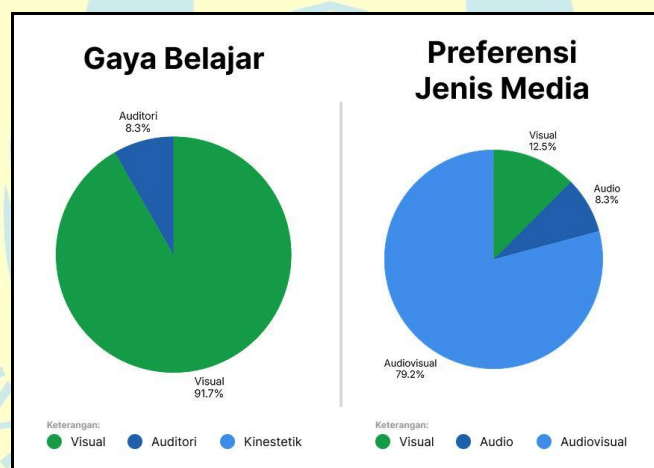
Kebutuhan akan media yang lebih sesuai untuk materi praktik inilah yang mulai terlihat jawabannya melalui kegiatan pengembangan media di lingkungan Pusdiklat. Pada program magang mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ tahun 2025, penulis bersama tim mengembangkan media video interaktif untuk mata pelatihan "Unsur Layanan Perpustakaan". Pengembangan ini berawal dari *project* yang diberikan kepada peneliti dan

³ Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Pandawa*.
<https://pandawa.perpusnas.go.id/>

⁴ Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, and Gusmaneli Gusmaneli, "Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 64–77, <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2183>.

tim magang mengembangkan *microlearning* hingga membuat media pembelajarannya.

Gambar 1.2 merupakan *project* yang sudah dijalankan dan diterima oleh pihak Pusdiklat karena dirasa cocok untuk diimplementasikan pada Pandawa serta pada materi yang bersifat praktik. Namun, Widyaiswara belum membuat media serupa secara mandiri. Padahal berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Bondan Noor Ali (11 September 2025), hal tersebut semakin diperkuat dengan adanya kebijakan internal mewajibkan Widyaiswara menghasilkan tiga media pembelajaran sebelum mengajar. Sehingga, menempatkan Widyaiswara pada posisi yang dituntut untuk terus menghasilkan media pembelajaran.

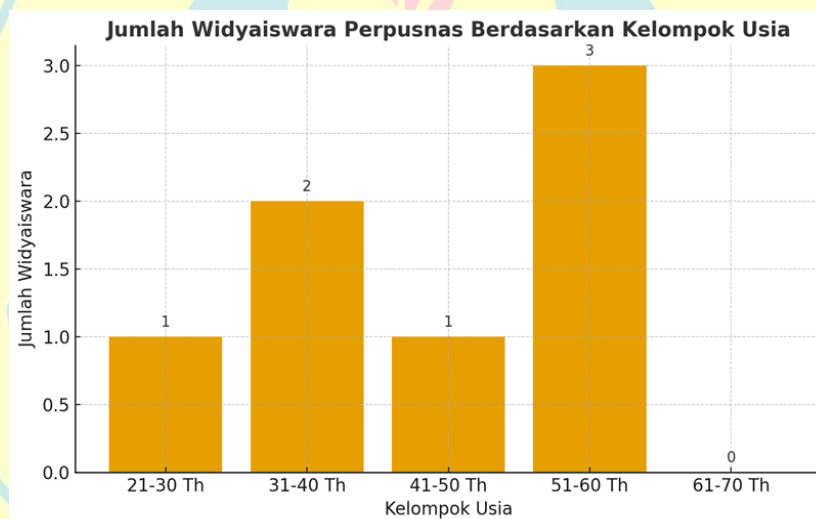


Gambar 1. 3 Data Gaya Belajar Peserta Pelatihan di Pandawa

Berkenaan dengan hal tersebut, video interaktif menjadi salah satu media yang potensial untuk mendukung pelatihan daring di PANDAWA dan memenuhi kebutuhan untuk media pembelajaran bersifat praktik. Hal ini juga diperkuat dengan data yang disajikan pada Gambar 1.3 Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki gaya belajar visual (91,7%) serta preferensi terhadap media audiovisual (79,2%), penggunaan media video interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran di Pandawa. Namun, implementasinya masih rendah karena Widyaiswara belum memiliki

kemampuan teknis untuk membuatnya secara mandiri. Hasil wawancara internal menunjukkan bahwa keterbatasan waktu, pengalaman teknis, serta ketiadaan panduan pembuatan media menjadi hambatannya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama bukan terletak pada fasilitas teknologi yang sudah tersedia, tetapi pada keterbatasan yang dirasakan, salah satunya dengan belum adanya panduan yang membantu Widyaiswara memahami langkah-langkah pembuatan media interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Yudha dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa guru membutuhkan tutorial praktis karena masih kesulitan mengintegrasikan teknologi ke dalam



Gambar 1. 4 Data Jumlah Umur Widyaiswara Pusdiklat

pembelajaran. Adanya panduan yang jelas akan membuat pendidik lebih mandiri dalam mengembangkan media interaktif.⁵

Kebutuhan akan panduan semakin jelas apabila mempertimbangkan karakteristik Widyaiswara Pusdiklat Perpusnas, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.4 bahwa sebagian besar berada pada rentang usia 51–60 tahun. Kelompok usia ini tergolong *digital immigrants* yang cenderung membutuhkan instruksi pembelajaran yang visual, terstruktur, dan disajikan

⁵ Sandy Yudha, Nurfajriani Nurfajriani, and Ramlan Silaban, “Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android,” *Jurnal Warta Desa (JWD)* 5, no. 1 (2023): 42–47, <https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.219>.

secara bertahap untuk memudahkan proses adaptasi terhadap teknologi baru. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fernandes dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa pendidik *digital immigrant* mengalami kesulitan menggunakan platform pembelajaran digital yang dianggap tidak sederhana dan kurang praktis⁶, sehingga memerlukan panduan yang jelas dan mudah diikuti untuk mendukung adopsi teknologi secara optimal.

Penelitian Putri (2024) menunjukkan bahwa kelompok pendidik *digital immigrant* membutuhkan usaha lebih besar dalam beradaptasi dengan teknologi, karena mereka tidak tumbuh bersama perangkat digital dan terbiasa dengan metode pengajaran konvensional.⁷ Penelitian tersebut juga mencatat bahwa guru digital immigrant menghadapi hambatan seperti keterbatasan dalam mengakses aplikasi dan situs web, serta kesulitan menggunakan perangkat seperti kamera, sehingga memerlukan dukungan berupa instruksi yang jelas dan bertahap.

Temuan ini memperkuat kondisi Widyaishwara Pusdiklat Perpusnas yang berada pada rentang usia digital immigrant, sehingga membutuhkan panduan belajar yang sederhana, visual, dan mudah diikuti dalam proses adopsi teknologi pembelajaran. Tanpa dukungan panduan yang jelas, mereka cenderung kembali menggunakan media yang sudah familiar, sehingga adaptasi terhadap platform pembelajaran digital berjalan lebih lambat.

Pedoman atau tutorial dalam lingkungan pembelajaran berperan sebagai acuan untuk memastikan efisiensi, konsistensi, dan kualitas media yang dihasilkan. Dengan adanya standar yang jelas, proses pembuatan materi pembelajaran dapat mengikuti prinsip desain yang tepat, termasuk aspek visual, interaktivitas, dan alur penyajian. Pernyataan ini sejalan dengan Khairunnisa (2024), yang menegaskan bahwa pengembangan

⁶ Reno Fernandes et al., "Adaptasi Dosen Digital Immigrant Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education* 8, no. 1 (2021): 59, <https://doi.org/10.24036/scs.v8i1.298>.

⁷ Wicha Amalia Putri, "Techno Resilience Pada Guru Digital Immigrant Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2024, 1058–77.

bahan ajar harus mengikuti kaidah yang terstruktur dan memerlukan panduan digitalisasi yang memberikan arahan langkah demi langkah dalam proses penyusunannya.⁸

Dengan adanya acuan yang terdokumentasi dengan baik, pengembang dan pengajar dapat mengikuti prinsip yang sama dalam menyusun media pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya mendukung keseragaman kualitas antar materi, tetapi juga memastikan bahwa media yang dihasilkan tetap selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran daring yang terus berkembang. Bentuk panduan digital juga memungkinkan akses yang lebih fleksibel sehingga memudahkan pengguna dalam memahami langkah-langkah yang diperlukan.

Berdasarkan hasil wawancara, analisis urgensi masalah, dan dukungan temuan penelitian relevan, penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Tutorial Digital “Pembuatan Video Interaktif” bagi Widyaiswara di Pusdiklat Perpusnas. Produk ini diharapkan dapat menjadi acuan yang membantu memastikan kualitas media pembelajaran lebih terstruktur dan mendukung pelaksanaan pelatihan daring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan Widyaiswara di Pusdiklat Perpusnas saat ini?
2. Apa kendala Widyaiswara dalam membuat media pembelajaran interaktif?

⁸ Tamba and Medan, “Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : STUDI PERBANDINGAN EFEKTIVITAS VIDEO TUTORIAL DAN POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran.”

3. Mengapa Widyaiswara Pusdiklat Perpustakaan RI membutuhkan panduan atau tutorial digital dalam pembuatan media video interaktif?
4. Seperti apa tutorial digital pembuatan video interaktif yang sesuai untuk membantu Widyaiswara di Pusdiklat Perpustakaan RI dalam membuat media video interaktif?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada perumusan masalah sebagai berikut, "Seperti apa tutorial digital pembuatan video interaktif yang sesuai untuk membantu Widyaiswara di Pusdiklat Perpustakaan RI dalam membuat media video interaktif?"

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti memfokuskan pembatasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Berdasarkan keterbatasan waktu dan daya yang dimiliki, peneliti menetapkan poin keempat sebagai fokus utama penelitian yaitu "Bagaimana pengembangan tutorial digital pembuatan video interaktif untuk membantu Widyaiswara membuat video interaktif?"

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah tutorial digital untuk Widyaiswara Pusdiklat Perpustakaan. Tutorial digital ini akan dilengkapi dengan pembahasan sederhana, gambar, ilustrasi, tautan dan juga video.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini yaitu Widyaiswara di Pusdiklat Perpustakaan RI.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa tutorial digital pembuatan video interaktif untuk Widyaiswara di Pusdiklat Perpustnas RI.

F. Kegunaan Hasil Pengembangan

Adapun penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Teknologi Pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis tutorial digital. Hasil penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembuatan media video interaktif di Pusdiklat Perpustnas RI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pusdiklat Perpustnas RI

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Pusdiklat Perpustnas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring melalui penyediaan media pelatihan yang lebih interaktif dan menarik. Tutorial digital yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai acuan atau panduan bagi lembaga dalam mengembangkan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

b. Bagi Widyaiswara

Hasil penelitian ini dapat memudahkan Widyaiswara dalam mempelajari dan membuat video interaktif secara mandiri. Dengan adanya tutorial digital yang disusun secara praktis dan bertahap, khususnya dalam mengembangkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pelatihan.

c. Bagi Pengembang (Peneliti)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan juga pengalaman baru bagi pengembang dalam mengembangkan tutorial digital di suatu lembaga

