

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing, serta pembangunan kebudayaan merupakan dua dari tujuh agenda pembangunan jangka menengah nasional 2020–2024, yang merupakan bagian penting dari rencana pembangunan jangka panjang nasional (RPJPN) 2005–2025.¹



Gambar 1.1 Agenda Pembangunan Berlandaskan RPJPN 2005—2025, Visi Indonesia 2045, dan Visi Misi Presiden (2020)

¹ Bappenas RI, *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020–2024* (2020), I.12.

Dua agenda pembangunan di atas diwujudkan melalui beberapa cara, salah satunya adalah dengan meningkatkan budaya literasi, inovasi, dan kreativitas bagi terwujudnya masyarakat berpengetahuan dan berkarakter, mencakup peningkatan akses dan kualitas perpustakaan berbasis inklusi sosial (Bappenas RI, 2020–2024).² Namun, harapan akan keterwujudan yang dimaksud tentu tidak hanya sebatas bergantung pada ketersediaan sarana dan infrastruktur perpustakaan, melainkan juga oleh kompetensi sumber daya manusia yang mengelola dan mengembangkan layanan di dalamnya (dalam hal ini adalah tenaga perpustakaan). Peningkatan kompetensi tenaga perpustakaan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari dua agenda pembangunan tersebut karena merekalah yang berperan sebagai fasilitator literasi dan penggerak utama transformasi pengetahuan di masyarakat. Salah satu lembaga yang dapat mendukung dua agenda pembangunan tersebut adalah Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Pusdiklat Perpustnas RI).

Dalam pelaksanaannya di Pusdiklat Perpustnas RI, upaya peningkatan kompetensi tenaga perpustakaan turut menjadi bagian dari tanggung jawab kelembagaan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpustnas RI) sebagai instansi pembina bidang perpustakaan pada tingkat nasional. Visi Perpustnas RI yang menekankan pada “terwujudnya Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan

² *Ibid.*, I.14 & V.13.

gotong royong melalui penguatan budaya literasi”³ menjadi landasan Pusdiklat Perpustakaan RI dalam penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan (diklat) bagi tenaga perpustakaan di seluruh Indonesia. Akan tetapi, transformasi digital menuntut adanya penerapan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) dalam strategi penyelenggaraan pelatihan tersebut.⁴ Pusdiklat Perpustakaan RI kini tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi melalui kegiatan tatap muka konvensional, tetapi juga dituntut untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis TIK yang lebih terbuka, fleksibel, dan mampu menjangkau peserta dari berbagai latar belakang. Perubahan paradigma ini menandai pergeseran peran Pusdiklat Perpustakaan RI dari sekadar penyelenggara pelatihan konvensional menjadi fasilitator pembelajaran digital yang mendukung penguatan literasi dan profesionalisme tenaga perpustakaan pada era digital.

Sejalan dengan peran barunya sebagai fasilitator pembelajaran digital, Pusdiklat Perpustakaan RI mulai mengimplementasikan perubahan paradigma di atas melalui penyelenggaraan pelatihan berbasis TIK. Hampir seluruh kegiatan pelatihan bidang kepustakawanan kini dilaksanakan dengan metode daring melalui *website* Eldika (*e-Learning Diklat Kepustakawanan*), yang dikembangkan sebagai platform *learning management system* (LMS) resmi milik Pusdiklat Perpustakaan RI. LMS

³ Perpustakaan RI, “Visi & Misi,” <https://www.perpustakaan.go.id/depbangkol/visi-misi>, diakses 12 Oktober 2025.

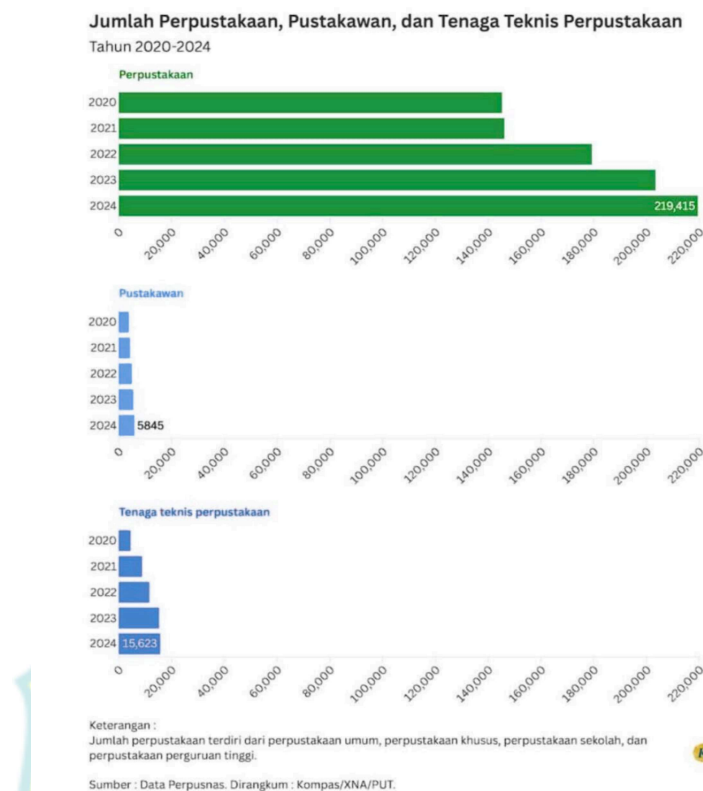
⁴ Habbi Firlana, “DAMPAK TRANSFORMASI DIGITAL TERHADAP MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DI SEKTOR PUBLIK INDONESIA,” *Jurnal TEMATICS Poltekim*, Vol. 7, No. 1 (2025): 2.

Eldika (eldika.perpusnas.go.id) sendiri memiliki sistem dan mekanisme pembelajaran yang relatif terstruktur, dimulai dari proses pendaftaran akun dan pembayaran biaya pelatihan hingga pengaturan jadwal belajar yang sistematis. Pelatihan di LMS Eldika juga bersifat terbatas karena ditujukan bagi sasaran tertentu, seperti tenaga perpustakaan yang memenuhi persyaratan pada setiap *course* pelatihan.⁵ Struktur pembelajaran yang sistematis ini membuat setiap pelatihan pada LMS Eldika dilaksanakan di bawah bimbingan langsung oleh widyaiswara melalui dukungan aplikasi Zoom Meeting sehingga proses belajar peserta dapat berlangsung secara terarah, serta mudah dipantau melalui sistem LMS yang terintegrasi.

Pelatihan yang diselenggarakan secara daring melalui LMS Eldika masih terbatas dalam jangkauan dan segmentasi peserta, sementara di sisi lain, jumlah lembaga perpustakaan di Indonesia terus meningkat. Berdasarkan data Perpustakaan RI tahun 2024, tercatat bahwa terdapat 219.415 unit perpustakaan yang tersebar di seluruh Indonesia. Namun, pertumbuhannya tidak diimbangi dengan jumlah tenaga perpustakaan yang memadai. Hanya 5.845 orang yang berstatus sebagai pustakawan dan 15.623 yang berstatus sebagai tenaga teknis perpustakaan (Rosalina, M. P., Krisna, A., Herin, F. P., Katingka, N., 2025).⁶

⁵ Pusdiklat Perpustakaan RI, "FAQ," *Eldika*, <https://eldika.perpusnas.go.id>, diakses 12 Oktober 2025.

⁶ Margaretha Puteri Rosalina, Albertus Krisna, Frans Pati Herin, Nasrun Katingka, "Jumlah Pustakawan Masih Timpang dan Belum Merata," *Kompas*, <https://www.kompas.id/artikel/jumlah-pustakawan-masih-timpang-dan-belum-merata>, diakses 14 November 2025.



Gambar 1.2 Kesenjangan Jumlah Perpustakaan dengan Pustakawan dan Tenaga Teknis Perpustakaan (2024)

Kesenjangan di atas menegaskan bahwa pemerataan kompetensi dan ketersediaan SDM profesional di bidang kepustakawanan masih belum optimal. Sebagian besar tenaga perpustakaan masih belum memiliki latar belakang pendidikan ataupun kompetensi teknis profesional di bidang ilmu perpustakaan, terutama di daerah-daerah dengan keterbatasan akses terhadap pelatihan yang menuntut kehadiran langsung (*live*) dan proses pembelajaran yang terstruktur seperti pada LMS Eldika (Prasetyo, 2019).⁷ Sementara itu, setiap pustakawan sendiri

⁷ Amma Naningrum, Messi Ferdian, "Penerapan Sistem Organisasi Informasi di Perpustakaan BPSILHK Solo: Tantangan dan Solusi," *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, Vol. 7, No. 2 (2024): 267—268.

idealnya harus memiliki standar kompetensi pustakawan dan mendapatkan sertifikasi melalui pelatihan (Perpusnas RI, 2021).⁸

Situasi di atas menjadi tantangan dalam upaya pemerataan kompetensi tenaga perpustakaan (terutama pustakawan) di seluruh Indonesia sehingga proses penguatan kapasitas sumber daya manusia di bidang ini menuntut adanya sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendorong kemandirian belajar. Selain itu, seiring digitalisasi layanan informasi, tenaga perpustakaan dituntut untuk mampu menguasai TIK, memahami pengelolaan data digital, serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan layanan berbasis teknologi di perpustakaan modern. Oleh karena itu, model pelatihan yang masih bersifat kaku seperti pada LMS Eldika perlu dikembangkan melalui inovasi pembelajaran yang mampu menjawab dinamika kebutuhan pemerataan kompetensi peserta yang beragam dan tersebar di berbagai wilayah Indonesia.

Menindaklanjuti kebutuhan di atas, pada awal tahun 2025, Pusdiklat Perpusnas RI menginisiasi pengembangan inovasi sistem pembelajaran sebagai solusi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif, fleksibel, mudah diakses, dan interaktif untuk peserta pelatihan agar penguatan kapasitas tenaga perpustakaan dapat berlangsung secara merata dan berkelanjutan tanpa bergantung pada kehadiran langsung (*live*) dan proses pembelajaran yang

⁸ Perpusnas RI, "Perpusnas Dukung Peningkatan Kompetensi Pustakawan melalui Sertifikasi Pustakawan," <https://www.perpusnas.go.id/berita/perpusnas-dukung-peningkatan-kompetensi-pustakawan-melalui-sertifikasi-pustakawan>, diakses 14 November 2025.

terstruktur. Inovasi tersebut terwujud dalam bentuk pembelajaran digital berskala luas melalui platform *website* LMS yang terdiri dari berbagai *massive open online courses* (MOOCs) bernama MOOCs Pandawa (Pembelajaran Daring Kepustakawanan).

Kehadiran MOOCs Pandawa (pandawa.perpusnas.go.id) membuat peserta dapat mengikuti berbagai pelatihan secara mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sesuai prinsip *self-paced learning* yang menjadi ciri khas dari sistem MOOCs.⁹ Namun, di balik fleksibilitasnya, sistem *self-paced learning* juga menghadirkan tantangan tersendiri, yaitu dalam menjaga keterlibatan, keterarahan, dan konsistensi pengelolaan waktu peserta selama proses belajar, terutama pada materi yang bersifat praktikal.¹⁰ Ketiadaan bimbingan langsung dari widyaiswara, serta minimnya dukungan pembelajaran (seperti fitur interaktivitas) dapat menjadi hambatan signifikan bagi implementasi pembelajaran mandiri yang efektif¹¹ sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

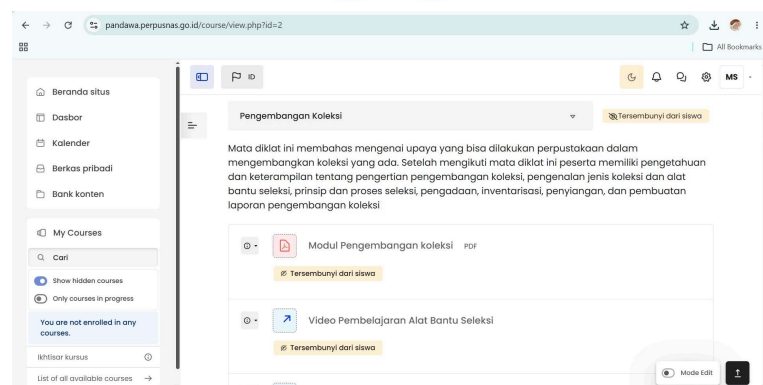
Berdasarkan hasil observasi, hingga saat ini (September 2025), MOOCs Pandawa baru memuat dua *course* pelatihan kepustakawanan

⁹ Prisca Widiawati, Yulingga Nanda Hanief, Supriatna, "MOOCs in Sports Learning : A Literature Review," *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, Vol. 6, No. 2 (2023): 343.

¹⁰ Resti Utami, Mulyadi, Rima Agustia Utami, "Penggunaan MOOC Sebagai Media Pembelajaran Online; Peluang dan Tantangan," *JPI (Jurnal Pembelajaran Inovatif)*, Vol. 7, No. 2 (2024): 53—54.

¹¹ Nuzuludin, Eveline Siregar, Murni Winarsih, "A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: SELF-PACED LEARNING AS A CATALYST FOR COMPETENCY DEVELOPMENT IN DIGITAL ERA EDUCATION" *Ishel (International Seminar on Humanity, Education, and Language)*, Vol. 1 (2025).

dengan topik “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” dan “Pelatihan Layanan Perpustakaan”. Namun, dari dua *course* yang tersedia tersebut, hanya satu yang telah digunakan secara aktif, terbuka untuk umum, dan berkelanjutan sebagai bagian dari program pelatihan resmi Pusdiklat Perpustnas RI, yaitu *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan”. *Course* tersebut juga menjadi salah satu upaya konkret Pusdiklat Perpustnas RI dalam mendukung pemerataan kompetensi tenaga perpustakaan secara nasional. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa elemen interaktivitas yang diharapkan menjadi karakter utama dari pengembangan MOOCs Pandawa dalam *course* tersebut untuk membuat proses pembelajaran makin terarah masih belum terimplementasi. Materi pembelajaran hanya disajikan melalui *e-book* PDF dan video pembelajaran noninteraktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada *course* tersebut masih cenderung bersifat informatif satu arah dan belum sepenuhnya memberikan ruang bagi peserta untuk berinteraksi secara aktif dengan konten dan pengajar.

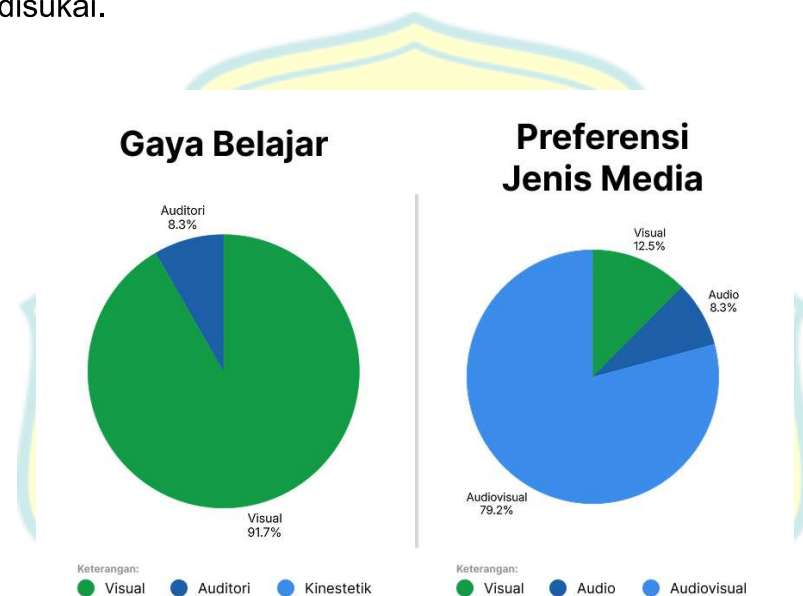


Gambar 1.3 Media Pembelajaran pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa Pusdiklat Perpustnas RI (2025)

Kondisi di atas diperkuat oleh hasil wawancara tidak terstruktur yang peneliti lakukan dengan pengajar/pengelola *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan”, yang sekaligus menjabat sebagai Ketua Tim Kerja Pengembangan Pelatihan Terintegrasi Pusdiklat Perpusnas RI, yaitu Bapak Bondan Noor Ali/Pak Bondan (September 2025). Menurut beliau, *course* tersebut masih membutuhkan banyak pengembangan media pembelajaran yang sifatnya interaktif, seperti video pembelajaran interaktif agar dapat mendukung keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Ia juga menekankan bahwa penerapan unsur interaktivitas dalam video pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor penting untuk menjaga motivasi peserta dalam menyelesaikan seluruh tahapan pelatihan.

Peningkatan kualitas pengalaman belajar peserta *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” tentu tidak hanya mempertimbangkan analisis kebutuhan berdasarkan observasi peneliti terhadap kondisi MOOCs Pandawa dan wawancara pengajar/pengelola *course* tersebut saja, melainkan juga dari sudut pandang mereka selaku sasaran utama penelitian ini. Hasil survei analisis kebutuhan peserta pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” yang dilakukan melalui Google Form menunjukkan bahwa sebagian besar menilai bahwa proses pembelajaran berjalan membosankan, kurang dapat dipahami karena tidak menarik, dan memerlukan fitur interaktivitas dalam media pembelajaran yang disajikan agar lebih memahami materi.

Temuan tersebut didukung oleh hasil identifikasi gaya belajar mereka yang didominasi oleh tipe visual dan cenderung menunjukkan ketertarikan kuat terhadap jenis media pembelajaran berbasis audiovisual, dalam artian media pembelajaran berupa tampilan bergerak yang dipadukan dengan penjelasan audio merupakan preferensi yang paling banyak disukai.



Gambar 1.4 Hasil Survei Gaya Belajar dan Preferensi Jenis Media Pembelajaran Peserta Course “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” (2025)

Berdasarkan paparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran pada Course “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa sangat bergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan *self-paced learning*, serta sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan. Kondisi ideal dan aktual menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta dengan bentuk penyajian materi yang tersedia. Oleh

karena itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dirancang untuk tenaga perpustakaan yang tidak memiliki latar belakang pendidikan ilmu perpustakaan dengan mengkhususkan pada materi yang bersifat praktikal-prosedural.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mendasari penelitian ini, antara lain;

1. Pemerataan kompetensi tenaga perpustakaan profesional untuk mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pembudayaan literasi bagi masyarakat Indonesia masih rendah.
2. Implementasi pelatihan daring tenaga perpustakaan yang diselenggarakan Pusdiklat Perpustnas RI melalui LMS Eldika masih bersifat kaku dan sulit menjangkau peserta secara luas.
3. MOOCs Pandawa dikembangkan sebagai alternatif pelatihan daring tenaga perpustakaan yang lebih fleksibel, tetapi sistem *self-paced learning*-nya menimbulkan tantangan berupa kurangnya keterlibatan, keterarahan, dan konsistensi pengelolaan waktu belajar.
4. *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” menjadi satu-satunya pelatihan yang aktif, terbuka untuk umum, dan

berkelanjutan di MOOCs Pandawa, tetapi materi belum disajikan melalui media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran dua arah.

5. Belum tersedianya kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta selama mengikuti pelatihan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini, antara lain;

1. Bagaimana urgensi pemerataan tenaga perpustakaan profesional untuk mendukung kualitas sumber daya manusia melalui pembudayaan literasi masyarakat di Indonesia?
2. Bagaimana kondisi ideal dan aktual pelatihan daring tenaga perpustakaan yang diselenggarakan Pusdiklat Perpusnas RI melalui LMS Eldika dan MOOCs Pandawa?
3. Bagaimana karakteristik gaya belajar dan preferensi jenis media pembelajaran peserta pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa?
4. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan

motivasi peserta pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa?

5. Bagaimana hasil penilaian ahli dan peserta terhadap kualitas dan kelayakan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan?

D. Ruang Lingkup Pengembangan

Berdasarkan uraian analisis, identifikasi, dan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi fokus penelitian pengembangan ini agar lebih terarah dan sesuai dengan konteks, dengan jabaran sebagai berikut:

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Pusdiklat Perpustnas RI yang beralamat di Jalan Salemba Raya Nomor 28 A, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta [10430].

2. Sasaran

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini ditujukan untuk peserta pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa.

3. Materi

Materi yang dikemas dalam media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas pada satu submateri dari

satu materi yang bersifat praktikal-prosedural, yaitu submateri “Struktur Klasifikasi DDC” dari materi “Klasifikasi dan Tajuk Subjek”.

4. Produk (Media Pembelajaran)

Produk (media pembelajaran) yang dikembangkan adalah dua bagian video pembelajaran interaktif yang terintegrasi langsung dengan MOOCs Pandawa (*embed* dari *website* Lumi).

5. Validasi

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini terbatas pada validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta uji coba terbatas terhadap sampel peserta untuk menilai aspek materi, media, desain pembelajaran, dan pemanfaatan. Penelitian tidak dilakukan sampai pada tahap uji efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video yang dapat digunakan peserta pada *Course* “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan” di MOOCs Pandawa.

F. Manfaat Pengembangan

Produk (media pembelajaran) yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek, baik secara teoretis, maupun secara praktis.

1. Teoretis

Dari sisi bidang teknologi pendidikan, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video. Sementara, dari sisi peserta pelatihan, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang bersifat praktikal-prosedural, seperti submateri “Struktur Klasifikasi DDC” dari materi “Klasifikasi dan Tajuk Subjek”.

2. Praktis

a. Bagi Pusdiklat Perpusnas RI

Menjadi contoh/rujukan pengembangan media pembelajaran yang mendukung fitur interaktivitas bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berikutnya di MOOCs Pandawa.

b. Bagi Pengajar/Pengelola Course “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan”

Menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, serta sesuai dengan kebutuhan MOOCs Pandawa dan karakteristik peserta pelatihan.

c. Bagi Peserta Course “Pelatihan Pengenalan Pengelolaan Perpustakaan”

Membantu peserta dalam memahami konsep materi yang bersifat praktikal-prosedural secara konkret dan sesuai dengan karakteristik mereka.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video mengenai submateri “Struktur Klasifikasi DDC” dari materi “Klasifikasi dan Tajuk Subjek”.

Intelligentia - Dignitas
