

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan informasi, membuat penggunaan internet mengalami pertumbuhan pesat. Dengan pertumbuhan jejaring internet yang sangat pesat tentu mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan kita, salah satunya bidang pendidikan dan pelatihan. Berkat kemajuan internet, muncul sebuah fenomena dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan jaringan internet dalam pelaksanaannya. Fenomena tersebut adalah *e-learning*. Dereck Stockley (2006) mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar.¹

Istilah *e-learning* juga sering dianggap belajar melalui internet. Konsep ini menggunakan fasilitas jaringan global untuk menyampaikan

¹ Dewi S. Prawiladilaga. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. (Jakarta: Prenada Media, 2013), hlm.33

materi ajar serta memanfaatkannya untuk menciptakan interaksi antara pengajar dengan peserta didik atau antar peserta didik.² Karakteristik lainnya adalah adanya konten atau materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, menggunakan media pembelajaran dalam berbagai format, dan dapat terjadi secara sinkronous ataupun asinkronous. Konten atau materi pelajaran inilah yang harus di desain terlebih dahulu agar *e-learning* yang dihasilkan dapat menciptakan interaksi belajar dan memiliki efektivitas yang tinggi.

Dalam mendesain konten *e-learning* perlu melalui beberapa tahapan dari mulai merumuskan tujuan pembelajaran sampai merancang alur pembelajaran *online*. Banyak model yang dapat digunakan dalam merancang pembelajaran *online*, salah satunya Model PEDATI yang terdiri dari 4 siklus yaitu Pelajari - Dalami - Terapkan - Evaluasi. Tahapan merancang pembelajaran *online* dalam model ini dimulai dengan merumuskan capaian pembelajaran, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, merancang aktivitas pembelajaran asinkron, dan merancang aktivitas pembelajaran sinkron. Model ini dapat menjadi acuan bagi pengajar

² Dewi S. Prawiladilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2012), hlm.272

dalam merancang konten *e-learning* agar dapat menciptakan interaksi belajar serta memiliki efektivitas yang tinggi.

E-learning banyak membawa manfaat dan kemudahan bagi lembaga pendidikan dalam memberikan akses pendidikan melalui pembelajaran jarak jauh karena menyajikan sumber digital yang dapat diakses kapanpun dan di manapun dengan menggunakan perangkat teknologi komunikasi seperti komputer, laptop, atau *smartphone*. Berkat efektivitas serta manfaatnya, penggunaan *e-learning* semakin marak di Indonesia. Tidak hanya pada bidang pendidikan saja, perusahaan serta lembaga-lembaga juga sudah mulai menggunakan *e-learning* sebagai sebuah inovasi dalam menambah pengetahuan serta meningkatkan kinerja karyawan. Menurut data elearningindustry.com, industri pendidikan online (*e-learning*) di Indonesia menempati urutan ke-8 di seluruh dunia berdasarkan total market *e-learning*. Masih menurut data yang sama, tingkat kebutuhan pendidikan online atau *e-learning* semakin meningkat setiap tahunnya terutama dari perusahaan, lembaga, dan institusi di Indonesia.³ Perusahaan, lembaga, ataupun institusi di Indonesia sudah mulai menyadari efektivitas serta manfaat dari penggunaan *e-learning*.

³ <https://marketeers.com/sistem-e-learning-di-indonesia/> diakses pada 13 Februari 2020, pukul 11:24.

Salah satu lembaga yang telah mengembangkan *e-learning* adalah Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Pusdiklat Perpusnas RI). Pusdiklat Perpusnas RI telah merintis *e-learning* sejak tahun 2007. Pada tahun 2010, telah sampai pada tahap pembuatan *Learning Management System* (LMS) yang bernama moodle dan nantinya akan disematkan ke dalam website resmi Pusdiklat Perpusnas RI yang dapat diakses pada laman <http://pusdiklat.perpusnas.go.id/elearning>. Hingga saat ini Pusdiklat Perpusnas RI memiliki 4 diklat yang sudah dibuat secara online, namun baru 2 diklat yang sudah diujicobakan.

Tujuan dirintisnya *e-learning* diklat ini dilatarbelakangi oleh jumlah lulusan Pendidikan dan Pelatihan yang dibiayai oleh APBN tidak lebih dari 30 orang untuk setiap diklat yang diselenggarakan. Sedangkan menurut data yang diperoleh Pusat Pengembangan Perpustakaan dan Pengkajian Minat Baca diketahui bahwa total jumlah tenaga perpustakaan secara nasional yaitu sebanyak 12.301.⁴ Tentu jumlah tenaga perpustakaan yang dapat dijangkau Pusdiklat Perpusnas RI sebagai lembaga pembina program diklat di bidang perpustakaan masih sangat jauh dari yang diharapkan. Apalagi tenaga perpustakaan tidak hanya berasal dari Jakarta saja melainkan dari

⁴ Laporan Akhir Sensus (Pemetaan) Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Tahun 2018

berbagai daerah di seluruh Indonesia. Jumlah total perpustakaan secara nasional yaitu sebanyak 164.576 yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia. 164.576 perpustakaan tersebut, terdiri dari 42.426 perpustakaan umum, 6.552 perpustakaan khusus, 113.541 perpustakaan sekolah/madrasah dan 2.057 perpustakaan Perguruan tinggi.

Pusdiklat Perpunas RI menyelenggarakan berbagai program diklat setiap tahunnya. Pada tahun 2017 Pusdiklat Perpunas RI telah menyelenggarakan 14 program diklat, tahun 2018 sebanyak 28 program diklat dan tahun 2019 sebanyak 27 program diklat.⁵ Meskipun jumlah program diklat yang diselenggarakan meningkat setiap tahunnya, masih banyak tenaga pustakawan yang belum dapat dijangkau oleh Pusdiklat Perpunas RI karena kendala jarak, waktu, ataupun biaya. Maka dari itu Pusdiklat Perpunas RI merintis pengembangan *e-learning* diklat. Pengembangan *e-learning* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah yang telah dijelaskan. Dengan *e-learning*, peserta diklat dapat mengikuti diklat di daerahnya masing-masing dengan bantuan komputer dan juga jaringan internet. Peserta *e-learning* diklat juga tidak dibatasi sebanyak 30 orang setiap diklatnya. Jika *e-learning* diklat dapat

⁵ Webiste Resmi Pusdiklat Perpunas RI

terlaksana, akan menghemat dari segi anggaran pelatihan, biaya transportasi, memangkas waktu pelatihan, dan juga dapat menjangkau lebih banyak peserta pelatihan dari berbagai daerah.

Namun, dalam merealisasikan hal tersebut tentunya tidak mudah bagi Pusdiklat Perpusnas RI. Sampai saat ini *e-learning* yang ditelah dikembangkan belum dimanfaatkan secara optimal karena terhalang oleh beberapa kendala. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2020 kepada Ibu Anjar Widiastuti selaku Kepala Bidang Program dan Evaluasi Pelatihan, kendala yang pertama adalah belum ada tim khusus yang mengelola *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI. *E-learning* dikelola oleh kelompok lintas bidang yang merupakan kumpulan anggota dari berbagai sub bidang yang ada di Pusdiklat Perpusnas. Kelompok lintas bidang terdiri dari 8 orang dan terbilang orang-orang sibuk yang juga memiliki tugas lain. Padahal ketika ditanya mengenai target diklat yang akan dibuat secara online adalah semua diklat.

Selanjutnya pada tanggal 17 Maret 2020, peneliti kembali melakukan wawancara tidak terstruktur kepada Bapak Bondan Noor Ali selaku pengelola konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI. Ia menyatakan kendala dalam pengembangan *e-learning* adalah keterbatasan pengajar dalam mendesain konten dan menggunakan

platform *eXe Learning*. Padahal konten merupakan tanggung jawab pengajar, tugas tim pengelola *e-learning* lebih berhubungan dengan pengelolaan konten dan pelaksanaan *e-learning*. Bimbingan teknis mengenai bagaimana mendesain konten *e-learning* dan penggunaan platform *eXe Learning* sudah pernah dilakukan namun belum secara maksimal dan belum disertai dengan pengayaan karena kendala waktu. Pak Bondan juga menyatakan telah disediakan berbagai fasilitas bagi para pengajar untuk membuat kontennya sendiri seperti komputer, akses wifi, studio, kamera, dan sebagainya.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan, Pusdiklat Perpusnas RI telah memiliki platform *e-learning* dan juga fasilitas penunjangnya. Akan sangat disayangkan apabila platform *e-learning* yang sudah ada tidak dimanfaatkan dengan optimal karena keterbatasan pengetahuan dalam mendesain konten dan menggunakan platform. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat memfasilitasi pengajar di Pusdiklat Perpusnas RI mengenai pengetahuan tentang langkah-langkah dalam mendesain konten *e-learning* dan menggunakan platform agar *e-learning* yang dihasilkan dapat menciptakan interaksi belajar dan memiliki efektivitas yang tinggi.

Teknologi pendidikan dapat berperan dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Hal ini berdasarkan definisi

Teknologi Pendidikan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yang menyatakan:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.⁶

Definisi tersebut memiliki makna bahwa Teknologi Pendidikan dapat berperan dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola sumber dan proses belajar yang sesuai. Teknologi pendidikan mengkaji mengenai sumber belajar, desain pembelajaran, serta desain *e-learning*. Oleh sebab itu sebagai teknolog pendidikan, kiranya dapat berperan dalam menyelesaikan masalah ini. Pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan dengan salah satu kawasan yang ada dalam Teknologi Pendidikan yaitu kawasan *creating*. Makna dari kawasan tersebut adalah menciptakan proses-proses atau sumber-sumber teknologi yang tepat guna untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Memfasilitasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menciptakan sebuah buku panduan.

⁶ Alan Januszewski, Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Comentary* (New York: Taylor & Francis Group, 2008). hlm.1

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku panduan mendesain konten *e-learning* untuk Pusdiklat Perpusnas RI. Penelitian ini dirasa perlu dilakukan karena pengembangan konten *e-learning* bukanlah hal yang mudah, dan bukan hanya semata-mata memindahkan materi ke dalam bentuk digital tetapi juga harus menciptakan interaksi belajar pada peserta pelatihan. Maka dari itu buku panduan ini diharapkan dapat digunakan Pusdiklat Perpusnas RI sebagai sarana dalam menambah pengetahuan mengenai konsep *e-learning* dan juga dapat digunakan sebagai panduan dalam mendesain konten *e-learning* agar sesuai dengan kaidah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang terdapat pada bagian Analisis Masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Apakah telah tersedia panduan untuk mendesain konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI?
2. Apa akibat jika pengetahuan tentang konsep serta langkah-langkah dalam mendesain konten *e-learning* tidak didapatkan oleh pengajar di Pusdiklat Perpusnas RI?
3. Media seperti apa yang tepat untuk dijadikan panduan dalam mendesain konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI?

4. Bagaimana mengembangkan panduan dalam mendesain konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian Identifikasi Masalah yang telah dikemukakan, agar pengembangan ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Jenis Masalah

Peneliti membatasi masalah pada poin keempat di uraian Identifikasi Masalah yang telah dipaparkan, yaitu “Bagaimana mengembangkan panduan dalam mendesain konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI?”

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku panduan mendesain konten *e-learning* yang akan menjadi acuan dalam mendesain konten *e-learning* agar sesuai kaidah. Buku panduan ini berisi teori, langkah-langkah, serta contoh dalam mendesain konten *e-learning*. Materi yang akan dijadikan contoh dalam pengembangan buku panduan ini adalah salah satu diklat yang ada di Pusdiklat Perpusnas RI, yaitu Diklat

Pengatalogan Bahan Perpustakaan Berbasis *Resource Description and Access* (RDA).

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah pengajar di Pusdiklat Perpusnas RI.

4. Tempat

Tempat yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah Pusdiklat Perpusnas RI, yang terletak di Jl. Salemba Raya No. 28A, Jakarta Pusat, 10140.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan buku panduan mendesain konten *e-learning* yang dapat memfasilitasi belajar sumber daya manusia di Pusdiklat Perpusnas RI, khususnya dalam menambah pengetahuan mengenai konsep *e-learning* dan juga dapat digunakan sebagai panduan dalam mendesain konten *e-learning* di Pusdiklat Perpusnas RI.

E. Kegunaan Penelitian

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.
- b. Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan pengetahuan yang telah didapat semasa perkuliahan ke dalam suatu praktik nyata dengan baik dan benar.
- c. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai proses mendesain konten *e-learning* di sebuah lembaga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, peneliti mampu menghasilkan buku panduan mendesain konten *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan pengajar di Pusdiklat Perpusnas RI.
- b. Bagi Pusdiklat Perpusnas RI, penelitian ini menghasilkan buku panduan untuk mendesain konten *e-learning* yang dapat digunakan oleh lembaga dalam memfasilitasi belajar pihak Pusdiklat Perpusnas dalam mendesain konten *e-learning* dan juga dapat menjadi aset lembaga yaitu pengetahuan tentang mendesain konten *e-learning*.

- c. Bagi Pengajar di Pusdiklat Perpusnas RI, dapat digunakan sebagai panduan dalam mendesain konten e-learning yang efektif.

