Volume 13 No 1 2023, 13-23

JPUA
Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan

Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga:
Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan
https://e-journal.unair.ac.id/JPERPUS

EVALUATION OF VIRTUAL NATIONAL SEMINAR IMPLEMENTATION: BUILDING A DIGITAL METAVERSE ECOSYSTEMS IN LIBRARIES

EVALUASI PELAKSANAAN SEMINAR NASIONAL SECARA VIRTUAL: MEMBANGUN EKOSISTEM DIGITAL METAVERSE DI PERPUSTAKAAN

Research Report
Penelitian

C. Esmi Triningsih[1], Arif Sudharno P.[2]
1. Pustakawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2. Pustakawan Universitas AMIKOM Yogyakarta

A B S T R A C T

This evaluation aims to get an overview of the implementation of the National Seminar: Building a Digital Metaverse Ecosystem in Libraries. The description of the implementation becomes the basis of measuring the level of success of the seminar. Excess becomes something that should be maintained and improved. The deficiencies become a reflection and input for the implementation of the next seminar. This evaluation was conducted using a descriptive approach and quantitative research methods. The instruments used questionnaire using Likert scales. The respondents were seminar participants that were present at the time of implementation and obtained 51 respondents that filled out the survey link. The data which was collected was quantitative data, processed by SPSS 20 and then analyzed descriptively. The theory used as the basis is Kirkpatrick's model of evaluation theory. The results of the analysis show that the implementation of the seminar has gone well and the material which was presented, answered the needs of the participants. The topics that were presented attracted and answered the needs of information participants. According to the objectives of the seminar, the materials answered the challenges to community need in the Society 5.0 era. The resource person conveys the material clearly, easy to understand, structured manner and understandable. The quality of the audio and images was interesting enough to make the participants comfortable and easy to understand the materials. In generally, the results of this research will help the organizers of carrying out the next seminar even better.

A B S T R A K

Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran pelaksanaan Seminar Nasional: Membangun Ekosistem Digital *Metaverse* di Perpustakaan. Gambaran pelaksanaan menjadi dasar untuk mengukur tingkat keberhasilan seminar. Kelebihan menjadi suatu yang patut dipertahankan dan ditingkatkan. Adapun kekurangan menjadi refleksi dan masukan untuk pelaksanaan seminar berikutnya. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan metode penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan skala linkert. Responden yang diambil adalah peserta seminar yang hadir pada saat pelaksanaan dan diperoleh 51 responden yang mengisi link survei. Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif, diolah menggunakan SPSS 20 dan selanjutnya dianalisa secara deskriptif. Teori yang digunakan sebagai landasan adalah teori evaluasi model Kirkpatrick. Hasil analisa menunjukkan

I N F O A R T I C L E

Received:
26 December 2023
Accepted:
22 February 2023
Published:
1 June 2023

Correspondence:
Esmi Triningsih
Email:
esmi.triningsih@uajy.ac.id

Keywords:
Metaverse, Digital Ecosystem, Library, Society 5.0, Evaluation, Seminar

bahwa pelaksanaan seminar telah berjalan dengan baik dan materi yang disampaikan dapat menjawab kebutuhan peserta. Topik yang disampaikan menarik minat dan kebutuhan informasi peserta seminar. Materi sesuai dengan tujuan seminar yaitu menjawab tantangan kebutuhan masyarakat di era Society 5.0. Narasumber menyampaikan materi secara jelas, mudah dimengerti, terstruktur dan memahami topik yang disampaikannya. Demikian juga kualitas audio dan gambar yang cukup menarik membuat nyaman peserta dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan. Secara umum hasil evaluasi ini akan membantu penyelenggara dalam melaksanakan seminar berikutnya menjadi lebih baik lagi.

Kata Kunci:
Metaverse, Ekosistem Digital, Perpustakaan, Society 5.0, Evaluasi, Seminar

PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang dan telah menjadi satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Untuk menanggapi kondisi tersebut perlu adanya kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan sosialisasi teknologi baru, salah satunya yaitu dengan penyelenggaraan seminar nasional. Seminar Nasional *Metaverse* merupakan upaya dalam menjawab tantangan kebutuhan masyarakat dan pemustaka melalui kemajuan teknologi di era society 5.0. Masyarakat era *society* 5.0 diharapkan mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi untuk peningkatan kualitas hidupnya.

Perpustakaan sebagai unit atau lembaga yang memberikan layanan informasi bagi masyarakat ikut memikul tanggungjawab dalam pengembangan teknologi. Teknologi terus mengubah perpustakaan dari dalam antara lain melalui digitalisasi sumber daya, penyimpanan, pengambilan, database *online*, visualisasi) dan dari luar (melalui perubahan kebutuhan pengguna dan perilaku pencarian informasi dari berbagai generasi pemustaka) (Djunaedi, 2022). Salah satu perkembangan terbaru adalah virtualisasi layanan perpustakaan di lingkungan *metaverse*. Sesuai dengan namanya, virtualisasi yaitu menciptakan versi virtual dari sesuatu yang nyata dan aktual (Giap et al., 2020). Kegiatan di perpustakaan yang dapat dibuat virtualisasi seperti *Library Tour,* Literasi Informasi, dan promosi perpustakaan*.* Kegiatan-kegiatan tersebut tidak harus dilakukan secara tatap muka langsung namun secara virtual.

Keuntungan virtualisasi yaitu pertama pengurangan biaya, dengan virtualisasi dapat membatasi penggunaan perangkat keras, biaya operasional, pemeliharaan, listrik, dan *air conditioner* (Giap et al., 2020). Kedua, peningkatan waktu aktif yaitu banyak fitur canggih yang dimiliki server virtual yang membantu meningkatkan kinerja. Ketiga, penyediaan waktu lebih cepat. Virtualisasi membuat sumber daya dan aplikasi bekerja lebih cepat dibanding infrastruktur fisik. Keempat, mudah untuk memindahkan mesin dari satu server ke server lain. Kelima, virtualisasi menghemat energi dan mengurangi polusi udara.

Sebagian orang menganggap ruang fisik perpustakaan masih penting bagi komunitas yang dilayaninya. Akan tetapi dengan adanya perkembangan teknologi telah mengubah perpustakaan baik dari dalam maupun dari luar. Teknologi *metaverse* merupakan salah satu inovasi dari teknologi informasi yang menjembatani pemustaka digital yang telah terbiasa dengan teknologi informasi virtual (Nugrohoadhi, 2022). Melalui teknologi *metaverse* pemustaka diharapkan lebih terbantu dalam mendapatkan sumber-sumber informasi yang dikehendaki. Pemustaka tidak harus datang secara langsung ke perpustakaan untuk mendapatkan sumber-sumber informasi yang diinginkan.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan tulisan ini berjudul *"Evaluasi Pelatihan (Seminar) Level II Berdasarkan Teori The Four Levels Kirkpatrick"*. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengevaluasi pelatihan bagi siswa yang diselenggarakan oleh Pusat Sumber Belajar Universitas Negeri Jakarta (PSB UNJ) yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan di tingkat II. Populasi yang diambil adalah semua siswa yang berpartisipasi dalam program ini yang berasal dari seluruh fakultas di UNJ. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu sampel dipilih secara acak berdasarkan jenis pelatihan yang diberikan oleh PSB UNJ. Jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 110 siswa. Langkah yang diambil yaitu dengan membandingkan data pra dan pasca pengujian data menggunakan uji t berpasangan, hasilnya menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan dan keterampilan yang signifikan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan (Widyastuti & Es, 2015).

Artikel lain yang berkaitan yaitu dengan judul *Pengenalan Digital Literasi "Metaverse" (Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua)* tulisan Rif'iy Qomarrullah, Jonni Siahaan, dan Muhammad Sawir. Tulisan ini merupakan hasil evaluasi yang menjelaskan perlunya pengenalan teknologi digital berbasis *metaverse* dalam permainan olahraga elektronik (*e-sport*) di tanah Papua. *E-sport* merupakan salah satu wujud penerapan *metaverse* yang masih menjadi bahan perbincangan dan memunculkan stigma negatif di masyarakat, khususnya di Papua. Oleh karena itu perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk membekali pengetahuan digital, mensosialisasikan *e-sport* dan pemanfaatan teknologi *metaverse* (Qomarrullah et al., 2022). Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *microsoft teams.* Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menerapkan metode sosialisasi. Pola ini bersifat interaktif 2 arah yaitu ceramah dan tanya jawab. Kegiatan tersebut dapat dikatakan berhasil dengan baik karena hasil dari rata-rata kegiatan secara keseluruhan di atas 65%. Kesimpulan yang didapat yaitu bahwa kegiatan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) telah berhasil dengan baik. Peran dan potensi dari generasi milenial perlu diperhitungkan untuk memajukan olahraga nasional melalui *e-sport.* Teknologi *metaverse* penting dalam mensosialisasikan *e-sport.* Persamaan dengan artikel ini yaitu sama-sama melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang bertemakan *metaverse*.

Evaluasi kegiatan program pengabdian dilakukan dengan mengadakan refleksi oleh penyelenggara, menggali pesan dan kesan dari peserta seputar persiapan, pelaksanaan dan hasil. Adapun tujuan dari evaluasi pelaksanaan seminar tentang *metaverse* tidak jauh berbeda yaitu pertama, untuk mengetahui respon peserta seminar terhadap topik dan materi yang disampaikan; kedua untuk mengetahui apakah pembicara/narasumber menyampaikan materi secara jelas, mudah dimengerti, dan terstruktur; ketiga untuk mengetahui apa yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki dari pelaksanaan seminar. Adapun manfaat kegiatan evaluasi ini yaitu membantu pihak penyelenggara (perpustakaan UAJY dan FPPTI DIY) dalam melakukan perbaikan pada penyelenggaran seminar berikutnya.

METODOLOGI

Survei ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif dengan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan, meringkas berbagai kondisi, situasi, atau variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi obyek penelitian berdasarkan apa yang terjadi (Bungin, 2019). Responden dalam survei ini adalah semua peserta Seminar Nasional: Membangun Ekosistem Digital *Metaverse* di Perpustakaan yang berjumlah 63 orang. Metode survei dengan penyebaran angket/kuesioner ke responden menggunakan *google form.* Dari keseluruhan peserta seminar, yang mengisi kuesioner ada 51 responden. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner

selanjutnya diolah, dihitung distribusi frekuensi dan persentasenya. Hasilnya diwujudkan dalam bentuk tabel dan diinterpretasikan secara deskriptif.

Kuesioner yang diberikan dalam survei memuat unsur variabel pengukuran kepuasan peserta. Berikut adalah variabel yang digunakan sebagai acuan pembuatan kuesioner:

- Topik yang diambil sebagai pokok bahasan
- Penerapan topik dalam realitas pekerjaan
- Prosedur, tata cara pendaftaran sampai dengan pelaksanaan.
- Waktu pelaksanaan yaitu waktu yang digunakan dari awal sampai akhir pelaksanaan seminar.
- Kemampuan yang dimiliki pemateri yang meliputi pengetahuan, keahlian, keterampilan, dan pengalaman.
- Sikap panitia dalam memberikan pelayanan, sarana dan prasarana yang disediakan.

KERANGKA TEORI

Metaverse

Metaverse berasal dari kata "meta" yang berarti melampaui (*beyond*) dan "verse" mewakili totalitas sesuatu. Maka, *metaverse* berarti virtualitas yang mampu mengubah pengalaman manusia, menggunakan teknologi untuk melampaui realitas fisik. Tujuan *metaverse* yaitu menjadikan dunia virtual menjadi tempat menghibur, bersosialisasi, mendidik, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan *head-mounted display* (HMDs), *smartphone*, dan teknologi media lainnya, orang dapat memasuki ruang bersama virtual dan terlibat satu sama lain terlepas dari lokasi mereka di dunia nyata. *Metaverse* merupakan ruang virtual yang dapat dijelajahi dan diciptakan oleh manusia tanpa harus bertemu di ruang yang sama (Pimentel et al., 2022). *Metaverse* sebagai jejaring dari dunia virtual 3 dimensi secara *real-time* dan persisten, dimana pemustaka atau pengguna perpustakaan dapat berinteraksi dengan pengguna lain (Tri Susiati, 2022). *Metaverse* diibaratkan sebagai ruang virtual yang dapat digunakan secara bersama-sama dengan pengguna internet lain dan tidak berada dalam satu ruang secara fisik.

Istilah *metaverse* pertama kali muncul pada tahun 1992 yaitu pada serial novel fiksi karya Neal Stephenson yang berjudul Snow Crash. Dalam film tersebut ditampilkan manusia sebagai avatar yang berinteraksi dengan agen perangkat lunak dalam ruang virtual tiga dimensi dan menggunakan metafora dunia nyata.

Metaverse telah mengubah cara bekerja, bersosialisasi, bermain dan belajar. Pendidikan yang diwariskan abad ke-20 menekankan pada 3 hal yaitu membaca, menulis, dan aritmatika yang menyiapkan orang-orang untuk pekerjaan yang stabil melalui tugas-tugas rutin. Untuk saat ini, masa depan pekerjaan membutuhkan orang-orang yang adaptif, pembelajar sepanjang hayat yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat (Djunaedi, 2022).

Dalam konteks penyebaran ilmu pengetahuan, *metaverse* memberikan andil yang sangat besar. Dengan teknologi ini penyebaran ilmu pengetahun menjadi lebih dipermudah karena pemberi informasi/pengetahuan tidak perlu menyampaikan secara langsung melalui pertemuan-pertemuan secara tatap muka dalam ruangan tertentu. Penyebaran ilmu pengetahuan menggunakan beragam metode yang lebih efektif, mengikuti perkembangan zaman dan mencakup area yang lebih luas.

Teori Evaluasi

Ada banyak model evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli yang dapat dipakai sebagai strategi atau pedoman kerja dalam pelaksanaan evaluasi kegiatan seminar, diantaranya adalah teori evaluasi model Kirkpatrick. Kirkpatrick salah seorang ahli evaluasi program pelatihan dalam bidang pengembangan sumber daya manusia (SDM). Model evaluasi yang dikembangkan oleh

Kirkpatrick dikenal dengan istilah *Kirkpatrick Four Levels Evaluation Model*.

Menurut Kirkpatrick (1998) dalam Eko Putro Widoko (2010) mencakup empat level evaluasi, yaitu: level 1 *reaction*, level 2 *learning*, level 3 *behavior*, dan level 4 *result*, berikut penjelasannya:

1. Evaluasi reaksi (*reaction evaluation*)

   Mengevaluasi terhadap reaksi peserta seminar berarti mengukur kepuasan peserta. Kegiatan seminar dianggap efektif apabila proses seminar dirasa menyenangkan dan memuaskan bagi peserta seminar, sehingga mereka tertarik dan termotivasi untuk belajar dan berlatih. Dengan kata lain peserta seminar termotivasi apabila proses seminar berjalan secara memuaskan bagi peserta yang pada akhirnya akan memunculkan reaksi dari peserta yang menyenangkan. Sebaliknya apabila peserta tidak merasa puas terhadap proses seminar yang diikutinya mereka tidak akan termotivasi untuk mengikuti seminar.

   Kepuasan peserta dapat dikaji dari beberapa aspek, yaitu materi yang diberikan, fasilitas yang tersedia, strategi penyampaian materi yang digunakan oleh instruktur, media pembelajaran yang tersedia, waktu pelaksanaan pembelajaran, hingga gedung tempat pembelajaran dilaksanakan. Mengukur reaksi dapat dilakukan dengan *reaction sheet* dalam bentuk angket sehingga lebih mudah dan lebih efektif.

2. Evaluasi belajar (*learning evaluating*)

   Ada tiga hal yang dapat diajarkan dalam kegiatan seminar, yaitu pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Peserta seminar dikatakan telah belajar apabila pada dirinya telah mengalami perubahan sikap, perbaikan pengetahuan maupun peningkatan keterampilan. Oleh karena itu untuk mengukur efektivitas seminar maka ketiga aspek tersebut perlu untuk diukur. Tanpa adanya perubahan sikap, peningkatan pengetahuan atau keterampilan pada peserta seminar maka program dapat dikatakan gagal.

   Penilaian *learning evaluating* ini ada yang menyebut dengan penilaian hasil (*output*) belajar. Mengukur hasil belajar lebih sulit dan memakan waktu dibandingkan dengan mengukur reaksi. Mengukur reaksi dapat dilakukan dengan *reaction sheet* dalam bentuk angket sehingga lebih mudah dan lebih efektif.

3. Evaluasi perilaku (*behavior evaluation*)

   Evaluasi pada level ke 3 (evaluasi tingkah laku) ini berbeda dengan evaluasi terhadap sikap pada level ke 2. Penilaian sikap pada evaluasi level 2 difokuskan pada perubahan sikap yang terjadi pada saat kegiatan seminar dilakukan sehingga lebih bersifat internal, sedangkan penilaian tingkah laku difokuskan pada perubahan tingkah laku peserta setelah selesai mengikuti seminar. Sehingga penilaian tingkah laku ini lebih bersifat eksternal. Karena yang dinilai adalah perubahan perilaku setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan kembali ke lingkungan mereka maka evaluasi level 3 ini dapat disebut sebagai evaluasi terhadap *outcomes* dari kegiatan pelatihan.

   Evaluasi perilaku dapat dilakukan dengan membandingkan perilaku kelompok kontrol dengan perilaku peserta seminar, atau dengan membandingkan perilaku sebelum dan sesudah mengikuti seminar maupun dengan mengadakan survei atau interview dengan pelatih, atasan maupun bawahan peserta seminar setelah mereka kembali ketempat kerja.

4. Evaluasi hasil (*result evaluation*)

   Evaluasi hasil dalam level ke 4 ini difokuskan pada hasil akhir (*final result*) yang terjadi karena peserta telah mengikuti kegiatan seminar. Termasuk dalam kategori hasil akhir dari suatu program pembelajaran diantaranya adalah peningkatan hasil belajar, peningkatan pengetahuan, dan peningkatan keterampilan (*skills*).

   Menurut Kirkpatrick (1998) dalam Eko Putro Widoko (2010), beberapa program mempunyai tujuan meningkatkan moral kerja maupun membangun *teamwork*

(kerjasama tim) yang lebih baik. Dengan kata lain adalah evaluasi terhadap *impact program* (pengaruh program). Tidak semua pengaruh dari sebuah program dapat diukur dan juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu evaluasi level 4 ini lebih sulit di bandingkan dengan evaluasi pada level-level sebelumnya. Evaluasi hasil akhir ini dapat dilakukan dengan membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok peserta pembelajaran, mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran apakah ada peningkatan atau tidak (Widoyoko, 2010)

Pelaksanaan Survei

Survei dilaksanakan pada saat menjelang berakhirnya acara seminar. Pelaksanaan survei kegiatan seminar nasional *metaverse* dari persiapan, pelaksanaan, sampai penyajian hasil survei mencakup hal-hal berikut:

- Menyusun instrumen survei
- Menentukan teknik penarikan sampel
- Melaksanakan survei
- Mengolah hasil survei
- Menyajikan dan melaporkan hasil
- Tahapan survei terhadap penyelenggaraan seminar ini didasarkan pada metode dan teknik yang dapat dipertanggungjawabkansehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Teknik Survei

Survei kepuasan pelaksanaan seminar ini menggunakan teknik survei kuesioner elektronik (*e-survey*). Teknik ini dirasa paling efektif karena peneliti dan responden tidak perlu melaksanakan tatap muka dan mengurangi penggunaan kertas. Instrumen yang dibuat dalam bentuk *softfile* tersebut dilakukan secara *online.*

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam kegiatan ini adalah teknik statistik deskriptif. Pada teknik ini, data kepuasan diukur menggunakan skala penilaian antara 1-5, dimana nilai 1 adalah skor kepuasan paling rendah dan nilai 5 adalah skor kepuasan paling tinggi dan mencerminkan kepuasan terhadap pelaksanaan seminar.

Data diolah menggunakan SPSS 20, kemudian diulas dan hasilnya diinterpretasikan secara deskriptif. Persentase jawaban responden dikelompokkan ke dalam penafsiran sebagai berikut (Laksmi, 2001):

Skor kepuasan	**kepuasan**
0,00 %	tidak ada
0,01 - 24,99 %	sebagian kecil
25,00 - 49,99 %	hampir setengahnya
50 %	setengahnya
50,01 - 74,99 %	sebagian besar
75,00 - 99,99 %	pada umumnya
100,00 %	seluruhnya

PEMBAHASAN

Untuk mengetahui bahwa *Seminar Nasional: Membangun Ekosistem Digital Metaverse di Perpustakaan* merupakan kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi peserta seminar khususnya dan perpustakaan pada umumnya maka penulis melakukan penelitian terhadap peserta seminar mengenai topik, materi yang disampaikan, penerapan materi dalam pekerjaan, narasumber dalam menyampaikan materi, kualitas audio dan gambar pada saat penyampaian materi, yang perlu ditingkatkan dari pelaksanaan seminar, kesulitan yang dihadapi peserta dalam mengikuti seminar, dan usulan topik seminar berikutnya. Berikut dijabarkan data hasil pengisian kuesioner dari 51 responden yang mengisi *link* survei:

Topik

Tabel 1. Topik yang disampaikan menarik minat dan kebutuhan

	Frekuensi	Persentase
STS	2	3.9
TS	0	0
N	6	11.8
S	13	25.5
SS	30	58.8
Total	51	100.0

Sumber: data diolah

Dari tabel di atas diketahui bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa topik yang disampaikan menarik minat dan kebutuhan peserta seminar. Hal ini ditunjukkan dari persentase paling tinggi yaitu 58.8 (sangat setuju). Sedangkan tidak setuju memiliki persentase paling rendah yaitu 0 %. Topik tersebut sesuai dengan kondisi saat ini yaitu perkembangan teknologi digital yang semakin maju.

Materi

Tabel 2. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan acara

	Frekuensi	Persentase
STS	0	0
TS	1	2.0
N	6	11.8
S	12	23.5
SS	32	62.7
Total	51	100.0

Sumber: data diolah

Pernyataan materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan acara, dari hasil olah data diketahui mendapat persentase paling tinggi (62,7 %), dengan kriteria Sangat Setuju. Oleh karena itu dapat ditafsirkan bahwa sebagian besar responden menyetujui pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan penyelenggaraan seminar, yaitu menjawab perkembangan teknologi di era *Society 5.0.*

Informasi

Tabel 3. Informasi yang diberikan dapat diterapkan dalam pekerjaan

	Frekuensi	Persentase
STS	0	0
TS	0	0
N	9	17.6
S	19	37.3
SS	23	45.1
Total	51	100.0

Sumber: data diolah

Tabel 3 berisi data tentang penilaian responden terhadap informasi atau ilmu yang diberikan narasumber apakah benar-benar dapat diterapkan dalam pekerjaan. Dari hasil olah data diketahui bahwa persentase paling tinggi Sangat Setuju yaitu 45,1 % atau hampir setengah dari responden menyetujui pernyataan tersebut. Persentase yang juga cukup tinggi yaitu 'Setuju' dengan nominal 37,3 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa penjelasan mengenai *metaverse* yang disampaikan dalam seminar dapat diterapkan dalam pekerjaan.

Narasumber dalam menyampaikan materi

Tabel 4. Pembicara / Narasumber menyampaikan materi secara jelas, mudah dimengerti, terstruktur dan memahami topik yang disampaikan

	Frekuensi	Persentase
STS	1	2.0
TS	0	0
N	5	9.8
S	16	31.4
SS	29	56.9
Total	51	100.0

Sumber: data diolah

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju dengan pernyataan narasumber menyampaikan materi secara jelas, mudah dimengerti, terstruktur dan memahami topik yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan dari persentase paling besar yaitu 56,9 % yang menyatakan Sangat Setuju. Persentase di bawahnya 31,4 % menyatakan 'Setuju'. Dari persentase tersebut dapat ditarik kesimpulan

bahwa narasumber sangat menguasai materi yang disampaikan.

Kualitas Audio dan Gambar

Tabel 5. Kualitas audio dan gambar pada seminar nasional ini cukup baik

	Frekuensi	Persentase
STS	0	0
TS	2	3.9
N	10	19.6
S	15	29.4
SS	24	47.1
Total	51	100.0

Sumber: data diolah

Hampir setengah dari responden menyatakan bahwa kualitas audio dan gambar pada seminar nasional *metaverse* ini cukup baik. Persentase yang diperoleh dari jawaban responden yaitu 47,1 %. Persentase ini masih perlu ditingkatkan karena masih di bawah 50 % (belum ada setengahnya). Untuk itu perlu menjadi catatan bagi pihak penyelenggara dalam hal ini Perpustakaan UAJY dan FPPTI DIY. Penyelenggara perlu melakukan koreksi dan meningkatkan kualitas audio dan gambar pada seminar berikutnya.

Yang perlu ditingkatkan

Tabel 6. Yang perlu ditingkatkan dari pelaksanaan seminar

Frekuensi	Persentase	Keterangan
13	25,49	sudah baik
5	9,80	perlu praktek
1	1,96	simulasi video sebelum acara
1	1,96	kualitas visual
1	1,96	dilengkapi tutorial
4	7,84	perpanjangan waktu
2	3,92	lebih *on time*
7	13,73	koneksi internet perlu ditingkatkan
6	11,77	perlu ditambah materi
10	19,61	Lain-lain
1	1,96	perlu dilanjutkan workshop
51	100	

Sumber: data diolah

Tabel 6 merupakan rekapitulasi dari jawaban responden atas pernyataan terbuka mengenai apa yang perlu ditingkatkan dari pelaksanaan seminar. Jawaban terbanyak dari responden yaitu sudah baik (25,49 %). Kedua yaitu lain-lain (19,61 %), dapat ditafsirkan responden tidak memberikan jawaban yang pasti atas pernyataan tersebut. Ketiga yaitu 13,73 % yang menyatakan perlu peningkatan koneksi internet. Dari pengamatan peneliti pada saat seminar berlangsung terjadi ketidakstabilan *wifi* dan menyebabkan sedikit kendala dalam presentasi narasumber. Keempat yaitu 11,77 % yang menginginkan perlu tambahan materi. Hal ini karena peserta merasa materi yang disampaikan sangat menarik sehingga peserta seminar menginginkan materi yang lebih mendalam tentang *metaverse*. Kelima yaitu 9,80 % dari responden menyatakan bahwa dalam seminar perlu diadakan praktek dari materi *metaverse* yang diberikan sehingga peserta lebih memahami apa yang disampaikan narasumber. Keenam yaitu 7,84 % menginginkan dilakukan perpanjangan waktu. Hal ini dapat diasumsikan bahwa peserta benar-benar merasa bahwa materi yang disampaikan sangat menarik dan perlu penjelasan lebih dalam sehingga menyarankan perpanjangan waktu. Ketujuh yaitu 3,92 % menginginkan waktu penyelenggaraan seminar 'lebih *on time*' dari mulai acara sampai berakhirnya kegiatan seminar. Persentase paling kecil yaitu 1,96 % masing-masing pada 4 kategori usulan peserta seminar, yaitu pertama, peserta menginginkan simulasi video sebelum acara dimulai; kedua, peserta menginginkan agar kualitas visual pada saat seminar berlangsung lebih ditingkatkan; ketiga, peserta menginginkan agar materi seminar dilengkapi dengan tutorial sehingga peserta lebih mudah untuk mempraktekkan materi yang disampaikan; keempat, peserta menginginkan agar seminar dilanjutkan workshop.

Kesulitan

Tabel 7. Apa kesulitan yang dihadapi saat mengikuti seminar nasional ini?

Frekuensi	Persentase	Keterangan
35	68,63	Tidak ada
1	1,96	Teknologi
5	9,80	Akses internet kurang bagus
1	1,96	waktu bersamaan dengan jam kerja
1	1,96	terlalu imajiner, sulit dari segi financial dan SDM
1	1,96	tidak ada tutorial
1	1,96	akses materi
2	3,93	ilmu baru, perlu adaptasi
1	1,96	praktek kurang
1	1,96	kesulitan memahami materi
1	1,96	prasarana pribadi kurang
1	1,96	kurang koordinasi, baik jika dibuat grup sebelum hari pelaksanaan
51	100	

Sumber: data diolah

Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak ada kesulitan dalam mengikuti seminar. Hal ini ditunjukkan dari persentase paling banyak dari jawaban responden 68,63 % menyatakan tidak ada kesulitan dalam mengikuti seminar. Persentase di bawahnya yaitu 9,80 % mengatakan bahwa akses internet pada saat seminar berlangsung kurang bagus. Hal ini sangat perlu mendapat perhatian Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebagai tuan rumah penyelenggaraan seminar. Kesulitan lain yang dihadapi peserta seminar yaitu 3,93 % mengatakan bahwa *metaverse* merupakan ilmu baru sehingga perlu adaptasi. Terdapat 4 persentase yang sama masing-masing 1,96 % yaitu pertama menyatakan bahwa peserta seminar kesulitan mengikuti pemaparan teknologi *metaverse*. Kedua, waktu seminar yang bersamaan dengan jam kerja sehingga menyulitkan untuk mengikutinya. Ketiga, materi yang disampaikan terlalu imajiner, apabila diterapkan akan kesulitan dari segi *financial* dan sumber daya manusia. Keempat, narasumber tidak menyediakan tutorial materi seminar sehingga peserta kesulitan mengikutinya. Kelima, peserta tidak dapat mengakses materi secara keseluruhan karena salah satu materi yang berbentuk aplikasi tidak memungkinkan untuk diunduh. Keenam, peserta kesulitan mengikuti dan memahami materi karena kurangnya praktek dan prasarana pribadi yang kurang mendukung. Ketujuh, peserta mengatakan kesulitan saat mengikuti rangkaian seminar karena kurang koordinasi. Sebagian peserta mengusulkan jika sebaiknya dibuat WA grup sebelum hari pelaksanaan sehingga informasi-informasi seputar seminar dapat disampaikan melalui grup tersebut.

Usulan Topik Seminar Selanjutnya

Tabel 8. Apakah topik yang Anda inginkan untuk seminar nasional berikutnya

Frekuensi	Persentase	Keterangan
12	23,53	Tidak ada usul
10	19,61	literasi informasi, literasi digital, transformasi digital, pengembangan perpustakaan digital
1	1,96	pelayanan perpustakaan
2	3,93	*content creator*
1	1,96	desain interior, efektivitas akses
1	1,96	keamanan *e-library*
11	21,57	pelatihan, workshop, (teknis) implementasi *metaverse* di perpustakaan
1	1,96	*e-book*
1	1,96	penerbitan dan perpustakaan
1	1,96	pelatihan tentang perkembangan teknologi masa kini
1	1,96	pengimplementasian gamifikasi

1	1,96	pustakawan dan perpustakaan
1	1,96	koleksi terbitan berkala
4	7,85	teknologi perpustakaan
1	1,96	multimedia perpustakaan
1	1,96	peningkatan kemampuan membaca
1	1,96	penggunaan *vosviewer* untuk penelitian pustakawan
51	100	

Sumber: data diolah

Tabel 8 menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta (23,53 %) tidak menyampaikan usulan tema untuk seminar berikutnya. 21,57 % mengusulkan adanya pelatihan, workshop, (teknis) implementasi *metaverse* di perpustakaan. Tema *metaverse* masih menjadi usulan terbanyak namun lebih pada pelatihan dan implemantasinya di perpustakaan. 19,61 % mengusulkan tema literasi informasi, literasi digital, transformasi digital, dan pengembangan perpustakaan digital. Usulan tema teknologi perpustakaan tetap diminati yaitu 7,85 % dari responden. Tema *content creator* juga diminati 3,93 % dari peserta seminar. Tema-tema yang lain yang menjadi usulan responden ada 12 yang masing-masing mendapat persentase 1,96 yaitu: pelayanan perpustakaan, desain interior dan efektivitas akses, keamanan *e-library*, *e-book*, penerbitan dan perpustakaan, pelatihan tentang perkembangan teknologi masa kini, pengimplementasian gamifikasi, pustakawan dan perpustakaan, koleksi terbitan berkala, multimedia perpustakaan, peningkatan kemampuan membaca, dan penggunaan *vosviewer* untuk penelitian pustakawan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden tertarik dengan topik yang disampaikan dalam seminar dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital yang semakin maju dan menjawab tantangan di era *society 5.0*. Informasi atau ilmu yang diberikan narasumber pada saat seminar dapat diterapkan dalam pekerjaan. Diketahui dari persentase paling tinggi yaitu 45,1 % atau hampir setengah dari responden menyetujui hal tersebut. Narasumber menyampaikan materi secara jelas, mudah dimengerti, terstruktur dan memahami topik yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan dari persentase paling besar yaitu 56,9 % jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa narasumber sangat menguasai materi yang disampaikan. Topik yang sebaiknya dilanjutkan untuk kegiatan berikutnya yaitu pelatihan, workshop, (teknis) implementasi *metaverse* di perpustakaan.

Saran yang dapat diberikan yaitu agar kualitas audio dan gambar pada kegiatan-kegiatan berikutnya lebih ditingkatkan karena responden yang menjawab sangat setuju masih di bawah 50 % (belum ada setengahnya). Untuk itu perlu menjadi koreksi bagi pihak penyelenggara dalam hal ini Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta. Perlunya peningkatan koneksi internet pada saat kegiatan berlangsung agar tidak ada gangguan dalam presentasi. Selain itu baik jika diberikan tutorial sehingga peserta bih mudah untuk mempraktekkan materi yang disampaikan. Juga kualitas audio visual pada saat seminar berlangsung agar lebih ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, B. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Prenadamedia Group.

Djunaedi, A. (2022, September). Perpustakaan di Era *Metaverse*. *Seminar Nasional Membangun Ekosistem Digital Metaverse Di Perpustakaan*.

Giap, Y. C., Riki, Kurnaedi, D., Nursanty, E., Nugroho, M. A., Simarmata, J., & Ardilla, Y. (2020). *Cloud Computing: Teori dan Implementasi* (T. Limbong (ed.); 1st ed., Vol. 108). Yayasan Kita Menulis.

Laksmi, V. (2001). *Studi Tentang Pemanfaatan Koleksi Majalah Ilmiah di Perpustakaan*

Universitas Kristen Satya Wacana. Universitas Padjajaran.

Nugrohoadhi, A. (2022). *Perpustakaan dalam Bayang-bayang Transformasi Metaverse*. *31*(2). https://doi.org/10.22146/mi.v31i2.5235

Pimentel, D., Fauville, G., Frazier, K., McGivney, E., Rosas, S., & Woolsey, E. (2022). *An Introduction to Learning in the Metaverse*. Meridian Treehouse. https://www.meridiantreehouse.com/*metaverse*-education-guide

Qomarrullah, R., Siahaan, J., & Sawir, M. (2022). Pengenalan Digital Literasi "*Metaverse*": Tantangan dan Potensi E-Sport di Tanah Papua. *Jurnal Altifani: Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 334–341.

Tri Susiati, A. (2022, March). *Metaverse* Diseminasi Dokumen dan Pewartaan Gereja. *Praba*, 37.

Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar.

Widyastuti, U., & Es, D. P. (2015). Evaluasi Pelatihan (Seminar) Level II Berdasarkan Teori The Four Levels Kirkpatrick. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, *3*(2), 119–128.