

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang memerlukan pengetahuan guna memenuhi kebutuhan informasi. Membaca menjadi salah satu metode yang paling mudah dilakukan oleh manusia, tetapi untuk menjadikan membaca sebagai sebuah kebiasaan tidaklah mudah terutama dengan adanya teknologi, tetapi dengan adanya teknologi pula dapat membantu dalam proses membaca dimanapun dan kapanpun. Menurut Poerwadarminta (1984, hlm. 71) membaca merupakan suatu kegiatan melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis.

Membaca juga merupakan sesuatu yang penting peranannya dalam kehidupan seperti yang dikatakan oleh Irdawati, Yunidar & Darmawan (2017) dalam artikel yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol” Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

*Bibliobattle challenge* adalah sebuah permainan dimana seseorang yang berpartisipasi menceritakan ulasan buku yang telah dibaca selama 5 menit dan partisipan lain yang mendengarkan akan memilih buku yang paling ingin dibaca berdasarkan ulasan yang telah disampaikan. Maka dengan ini *bibliobattle challenge* dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan minat baca di Indonesia agar lebih baik dari sebelumnya.

Tadahiro Taniguchi & Hiroshima Kawakami (2009) mengatakan bahwa “*Bibliobattle is an information sharing framework through which participants gather, introduce the books they read to each other, interact, and share the*

*recorded video over the Internet. Bibliobattle is not only limited to the interaction in a real world, but it also broadcasts the interaction over the Internet by recording and uploading video to the community's weblog. The shared knowledge in Bibliobattle is not limited to information about recommended books.*” yang artinya *bibliobattle* adalah kerangka berbagi informasi melalui perkumpulan orang-orang yang mengenalkan buku yang telah dibaca kepada satu sama lain, berinteraksi dan membagikan video yang sudah di rekam ke internet. *Bibliobattle* tidak membatasi interaksi hanya ada di dunia nyata tetapi juga menyiarkan interaksi melalui internet dari rekaman dan unggahan video ke *weblog* komunitas. Pengetahuan yang dibagikan pada *bibliobattle* tidak membatasi pada informasi mengenai buku-buku rekomendasi.

Pada penelitian yang berjudul “*Boosting Communication Skills of Millennial Generation Through Bibliobattle*” oleh Susanti Agustina & Doddy Rusmono (2018) menyebutkan bahwa *bibliobattle challenge* dapat meningkatkan minat baca dan juga keterampilan komunikasi pada generasi milenial. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa perkembangan teknologi bisa dijadikan sarana untuk menyalurkan *bibliobattle challenge* ini sebagai pembelajaran dan juga kemampuan komunikasi yang diperoleh oleh generasi millennial dapat diasah melalui kegiatan *bibliobattle challenge*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tadahiro Taniguchi, Hiroshi Kawakami & Osamu Katai (2009) yang berjudul “*Bibliobattle: Informal Community Scheme Based On Book Review Sessions*” mengatakan bahwa penulis tidak menargetkan *bibliobattle challenge* pada satu fungsi yaitu menyebarkan informasi tetapi juga *bibliobattle challenge* memiliki bermacam-macam fungsi seperti mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mencari buku-buku yang menarik, dan secara natural menghasilkan konten video.

Selain itu, penelitian yang berjudul “*Theory and Practice of the Mini-bibliobattle as an Output Activity of Extensive Reading*” oleh Kazuma Fujii mengatakan bahwa terdapat jenis lain dari *Bibliobattle* yaitu *Mini-bibliobattle* yang dimana setiap penyaji diberi waktu 3 menit untuk presentasi, tetapi untuk

peraturan lainnya sama seperti *Bibliobattle*. *Mini-bibliobattle* ini diperuntukan untuk penyaji muda yang merasa kesulitan untuk presentasi selama 5 menit.

Pada penelitian sebelumnya terkait dengan media video yang dilakukan oleh Nur Ixsanie Putri Kharisma (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Prancis Kelas XI SMA/SMK” mengatakan bahwa video yang dibuat melalui proses *editing* dengan menggunakan *software Adobe Premier Pro* kemudian diolah kembali menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk menghasilkan sebuah program atau aplikasi menghasilkan data bahwa video atau film memberi pengaruh positif dan mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari bahasa asing.

Penelitian lain yang masih berkaitan dengan media video yang dilakukan oleh Indra Aditya (2011) yang berjudul “Pemanfaatan Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas 1 Program Studi Teknik Bangunan Gedung Di SMK Negeri 2 Surakarta”. Penelitian tersebut menghasilkan data bahwa produksi media video yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana yang efektif sebagai media video kolaborasi dalam inovasi pembelajaran di kelas, namun ada beberapa faktor yang sangat berpengaruh, seperti: kurangnya peralatan penunjang dalam menggunakan media tersebut.

Penelitian yang berjudul “Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Kuliah Draping” oleh Noverta Ermafalla (2017) menghasilkan data bahwa media video yang dibuat menggunakan *software adobe premiere*, berdasarkan penilaian panelis, media pembelajaran video tersebut sudah tersusun secara sistematis dan runut.

Saat ini kita hidup dalam dunia media komunikasi yang sudah semakin berkembang sehingga penyebaran informasi tersebar semakin luas dan semakin cepat. Media komunikasi tersebut ialah media cetak tetapi seiring berjalannya waktu teknologi media pun semakin berkembang dan muncul-lah berbagai media yang salah satunya media audio visual. Menurut Azhar Arsyad (2014, hlm. 3),

“kata media berasal dari kata *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Dalam kamus besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi. Sedangkan visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan; dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan perantara atau pengantar pesan yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan maupun indera pendengaran yang mencakup unsur audio atau suara dan unsur visual atau gambar.

Terdapat dua macam media audio visual yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam. Dalam media audio visual gerak terdapat beberapa jenis yang termasuk dalam kelompok ini salah satunya yaitu video. Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak saat ini video sudah semakin populer di kalangan masyarakat berkat adanya media sosial. Di media sosial masyarakat dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan pesan dalam bentuk video sehingga saat ini banyak masyarakat berlomba untuk membagikan video-video yang unik dan kreatif.

Untuk membuat video yang unik dan kreatif tentunya masyarakat juga perlu mempelajari mengenai *edit* video menggunakan *platform video maker* yang ada. Saat ini terdapat banyak *platform* yang mudah untuk dipakai oleh pemula seperti *windows movie maker*, *viva video*, *vegas pro*, *adobe premiere*, dll. *Platform video maker* ini bisa dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan kreatifitas masyarakat dalam membagikan informasi dalam bentuk video salah satunya masyarakat juga dapat membagikan informasi mengenai permainan *bibliobattle challenge* melalui video sehingga *bibliobattle challenge* ini dapat tersebar dengan luas.

Adanya teknologi-teknologi media yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh masyarakat saat ini merupakan berkat penemuan dan perkembangan yang dilakukan di masa lalu hingga detik ini oleh orang-orang yang berjasa seperti Antonio Meucci orang pertama yang mengirim suara lewat

kawat telegraf dan Alexander Graham Bell yang menciptakan sistem telepon praktis pada tahun 1876. Lalu semakin berkembang sehingga bermunculan teknologi-teknologi yang semakin canggih seperti televisi, radio, komputer, internet, fotografi dan juga *camcorder*. Fotografi ditemukan tahun 1839 oleh Louis Daguerre, pada saat itu kamera masih berukuran besar dan berat, untuk mengambil gambar dibutuhkan waktu 20 menit sehingga tidak bisa merekam objek bergerak. Tetapi, kini fotografi sudah semakin mudah, kamera menjadi lebih kecil dan bisa menangkap objek yang bergerak dengan cepat. Pada tahun 1900, Kodak membuat 'kamera kotak' yang sederhana dan murah. Semakin maju teknologi kamera pun semakin berkembang hingga saat ini sudah banyak bermunculan kamera digital yang semakin mempermudah pemakaian untuk digunakan oleh masyarakat (James Robinson, 2008).

*Camcorder* merupakan alat untuk mengambil gambar bergerak seperti film, beberapa tahun yang lalu hanya sutradara film Hollywood yang dapat mengatur kamera, namun kini siapapun dapat menjadi sutradara berkat adanya *camcorder* digital yang kecil, murah, dan mudah didapat, film yang dihasilkan pun cukup baik untuk ditayangkan. Film juga bisa disunting dengan *software* yang akan membantu membuang bagian yang tidak menarik, menambahkan musik, lalu mentransfer karya film ke DVD (James Robinson, 2008).

Selain film terdapat juga video yang saat ini sedang menarik perhatian masyarakat. Video dapat dilihat dimana saja, kamera yang digunakan untuk video mudah digunakan bahkan untuk anak-anak. Saat ini sudah banyak jenis kamera untuk merekam video dengan kualitas yang sangat baik.

Karena saat ini video sudah semakin banyak diminati oleh masyarakat sehingga tidak heran begitu banyak media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi media ini, seperti yang dilakukan di Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi di Universitas Pendidikan Indonesia, Dalam mata kuliah Bimbingan Minat Baca dosen memberikan tugas kepada mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi angkatan 2018 untuk melakukan *bibliobattle challenge* di dalam kelas yakni memperkenalkan buku-buku yang telah dibaca, dan yang terpilih harus membuat video mengenai ulasan buku

tersebut dan mengunduhnya di sosial media. Dalam pembuatan video tentunya terdapat tahap-tahap pra-produksi yang perlu diikuti oleh pembuat video seperti pembuatan naskah, persiapan bahan dan peralatan merekam, *editing* video menggunakan *platform videomaker* hingga akhirnya menghasilkan produk video.

Penelitian ini menggunakan metode evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam (1993). Stufflebeam mengatakan bahwa

“tujuan penting evaluasi adalah bukan untuk membuktikan, tetapi untuk memperbaiki. *The CIPP approach is based on the view that the most important purpose of evaluation is not to prove but to improve*” (Madaus, Scriven, Stufflebeam, 1993, hlm. 118, dalam S. Eko Putro Widoyoko, hlm. 181).

Maka dari itu, berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan serta berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis mengangkat penelitian ini dengan judul “Evaluasi Media Berbasis *Platform Videomaker* Dalam *Bibliobattle Challenge*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan kedalam dua bentuk rumusan masalah, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus yaitu sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana evaluasi media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker* di prodi Perpustakaan dan Sains Informasi angkatan 2018?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana *context* media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*?

- b. Bagaimana *input* terkait media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*?

- c. Bagaimana *process* terkait media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*?
- d. Bagaimana *product* yang dihasilkan media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, yaitu:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana evaluasi media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui konteks media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*.
- b. Untuk mengetahui input (masukan) terkait media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*.
- c. Untuk mengetahui proses terkait media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*.
- d. Untuk mengetahui produk terkait media *bibliobattle challenge* berbasis *platform videomaker*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademik guna memberikan ilmu dalam kajian ilmu perpustakaan dan informasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti dari penelitian ini adalah peneliti bisa mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman yang telah peneliti dapatkan selama kegiatan perkuliahan.

- b. Bagi Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi angkatan 2018

Diharapkan dapat menjadi evaluasi dan rekomendasi bagi Mahasiswa Perpustakaan dan Sains Informasi dari segi evaluasi media ini untuk produksi sebuah media audio visual.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi media maupun *bibliobattle challenge*.