



## Pengembangan Video Animasi Vtuber pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2022/2023

Sobri<sup>1</sup>, Tatu Hilaliyah<sup>2</sup>, Aini Zahra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 25.02.2023

Received in revised form 03.03.2023

Accepted 03.03.2023

Available online 01.04.2023

### ABSTRACT

*This study aims to describe the steps for developing Vtuber animated video learning media, test the feasibility of media for use, and students' responses to media. This research is a part of research and development (R&D) using the multimedia development method proposed by Luther based on 6 stages of development. The data collection techniques carried out are interviews, questionnaires, and documentation. The subjects in this study were students of classes VIII A and VIII B of SMP Negeri 9 Serang City. Data analysis was carried out using descriptive statistical techniques. Media experts and material experts carry out validation tests to determine the feasibility of the media. The results showed that the Vtuber interactive animated video learning media received a percentage score of 82.5% with the criteria "Very Feasible" by Media Experts and a percentage of 84% with the criteria of "Very Feasible" by Material Experts. Overall, the average result of the percentage gain for media eligibility by media experts and material experts was 83.25%, so as to get the "Very Feasible" criterion. And the results of the trial on 65 students as respondents obtained a percentage score of 84.26% with the criterion "Strongly Agree" from all four aspects of the student response questionnaire. From the results of validation and student response, the development of Vtuber animation media can be used for the learning process Indonesian with the theme of poetry.*

#### Keywords:

*Vtuber Animation, Learning Media, Research and Development.*

DOI 10.30653/003.202391.431



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2023.

### PENDAHULUAN

Masa pandemik Covid-19 sudah memasuki tahun kedua di Indonesia. Pada tahun 2021, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang sangat signifikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di kelas, beralih ke pembelajaran daring. Hal ini membuat guru dan siswa harus beradaptasi dengan teknologi masa kini. Pembelajaran daring tidak mudah bagi guru dan siswa yang tidak terbiasa bersentuhan dengan teknologi. Tapi seiring berjalannya

<sup>1</sup>Corresponding author's address: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
e-mail: [sobri\\_brian@yahoo.com](mailto:sobri_brian@yahoo.com)

Tapi seiring berjalannya waktu, gurudan siswa sudah beradaptasi dengan keadaan tersebut. Bagi guru, hal ini tetap menjadi tantangan yang cukup sulit karena diharuskan bisa mencari ide agar pembelajaran daring dapat menarik perhatian siswa agar dapat belajar. Berdasarkan pada permasalahan tersebut, artinya guru harus bisa menyajikan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran daring berlangsung. Apa lagi pembelajaran daring ini tidak berlangsung lama. Dalam beberapa bulan ini, keadaan Indonesia berangsur membaik sehingga pemerintah menetapkan TMT (Tatap Muka Terbatas) dengan beberapa kebijakan yang disesuaikan oleh masing-masing sekolah. Meski saat ini sudah diterapkan Tatap Muka Terbatas diberbagai sekolah, tetapi tujuan pembelajaran belum dicapai dengan baik karena pembatasan jam pelajaran. Dalam praktiknya, pembatasan jam pelajaran tatap muka tersebut menuntut guru untuk mengajar dengan cepat dan menyajikan materi yang singkat namun padat. Hal ini dapat membuat siswa kesulitan dalam mencerna pembelajaran dengan baik. Selain itu tujuan pembelajaran bisa saja tidak tercapai karena banyaknya siswa yang belum memahami teori yang disampaikan guru. Dalam pertemuan Tatap Muka Terbatas tidak bisa menggunakan media pembelajaran karena terbatasnya waktu mengajar. Karena itu siswa mudah sekali jenuh dalam belajar, bahkan sampai tidak mau belajar. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran di dalam maupun di luar jam pelajaran masih kurang diterapkan.

Menurut Sadiman & Arief (2008) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lalu, Briggs (dalam Arsyad, 2011) berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah sarana untuk menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, menarik dan penggunaannya mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Rudy Bretz (dalam Siregar, 2018) mengemukakan bahwa ada 11 fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) Memberi pengetahuan tentang tujuan pembelajaran, (2) Memotivasi siswa, (3) Menyajikan informasi, (4) Merangsang diskusi, (5) Mengarahkan kegiatan siswa, (6) Mengontrol aktivitas siswa (Drill dan Practice), (7) Memberikan penguatan, (8) Memberikan simulasi, (9) Mengevaluasi, (10) Administrasi, dan (11) Penelitian dan Pengembangan. Secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut: (a) Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (b) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuandan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat, (c) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dan (d) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Dilihat dari berbagai macam jenis media, peneliti akan mengembangkan media audio visual bergerak berupa animasi. Menurut Furoidah (dalam Prasetyo & Baehaqie, 2017) menyatakan media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi tergolong jenis media audio visual karena terdapat gerakan gambar dan suara.

Rahayu dan Kristiyantoro (dalam Hasanah & Nulhakim, 2015) menyatakan bahwa pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin inderaterlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berupa

video animasi yang menggunakan *Vtuber (Virtual Youtuber)* dengan memanfaatkan *platform Youtube*. Menurut Sianipar (dalam Samosir et al., 2019) *Youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. *Youtube* mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. Pengguna *youtube* tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. *Youtube* telah menjadi alternatif tontonan selain televisi. *Youtube* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Saat guru mengupload video pembelajaran di *youtube*, maka sebenarnya video tersebut tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran antara guru dan peserta didiknya, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh seluruh pengguna *youtube*, baik itu peserta didik sekolah lain maupun digunakan kembali oleh guru lainnya (Apriwahyuni, 2021).

Pengertian *Vtuber (Virtual Youtuber)* sendiri jika dilihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *virtual* adalah secara nyata, tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Sedangkan, *Youtuber* adalah seorang yang membuat konten untuk situs berbagi video *Youtube*. Konten yang dihasilkan bisa dari segala macam bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan (edukasi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Vtuber* adalah seseorang yang membuat konten dengan menggunakan perangkat lunak komputer dan diunggah dalam situs berbagi video *Youtube*.

*Vtuber* yaitu *Youtuber* yang diwakili oleh avatar digital yang dihasilkan oleh teknologi grafik komputer yang merupakan karakter fiksi 2D maupun 3D dan menjadikan seolah-olah hidup serta mampu berinteraksi seperti mimik wajah, ekspresi, gerakan dan lain-lain. Karakter virtual ini tidak mempunyai jiwa atau emosi, sehingga digerakkan oleh manusia layaknya boneka atau wayang. Orang yang mengendalikan karakter virtual ini menggunakan penangkap gerak untuk merekam setiap gerakan dan raut wajah yang kemudian diterapkan ke dalam model karakter virtual. *Vtuber* menjadi begitu populer, banyak perusahaan di Jepang dan Cina menanamkan modal dalam jumlah besar pada sumber daya di "virtual talent" hal ini membuat *Vtuber* semakin meningkat popularitasnya di Asia bahkan secara global di dunia. Bahkan *Vtuber* membawa ketertarikan tersendiri bagi para pengguna *Youtube*, terbukti beberapa akun *Vtuber* di *Youtube* banyak memiliki ratusan, ribuan hingga jutaan subscriber dan memiliki interaksi yang baik antar pengikutnya. Motivasi *Vtuber* saat ini lebih banyak terhadap hiburan dan budaya, masih jarang *Vtuber* yang memberikan konten edukasi atau media pembelajaran secara langsung, khususnya di Indonesia (Saputra & Setyawan, 2021).

Komunikasi dari *Vtuber* sendiri di Indonesia didominasi oleh masyarakat Indonesia yang gemar budaya populer Jepang, 96 dari 100 orang mengaku mengetahui *Vtuber* (Pribadi et al., 2022). Beberapa agensi terkenal yang menaungi *Virtual Youtuber* memiliki banyak sekali subscriber di kanal *Youtube* mereka. Salah satu contohnya adalah Maha5 (Maha Panca). Dikutip dari website resmi Maha5 (Maha5, 2019), Maha5 adalah sebuah agensi *Youtuber virtual (Vtuber)* yang berbasis di Indonesia. Beberapa *Virtual Youtuber* yang dinaungi oleh Maha5 yakni Andi Andinata dengan subscriber sebanyak 563 ribu subscriber, Alia Adelia sebanyak 357 ribu subscriber, Lumi Celestia sebanyak 172 ribu subscriber, Zen Gunawan sebanyak 100 ribu subscriber dan Nia Redalion sebanyak 119 ribu subscriber. Dari banyaknya subscriber dari *Virtual Youtuber* yang dinaungi Maha5, dapat dilihat bahwa popularitas *Virtual Youtuber* di Indonesia sangatlah besar.

Melihat kepopuleran *Vtuber*, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi *Vtuber*. Animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diharapkan menjadi media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia baik selama jam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan media animasi *Vtuber* ini, guru dapat memberikan materi pelajaran dengan mudah.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengembangan atau Research dan *Development*. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Borg & Gall (dalam Hamzah, 2020) serta prosedur pengembangan media yang dikemukakan oleh Luther (dalam Munir, 2015) dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, *testing*, dan distribusi. Sampel penelitian menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiono (Sugiono, 2018) *Simple Random Sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Peneliti melakukan undian untuk membatasi sampel penelitian dari 9 kelas menjadi 2 kelas. Dari undian tersebut didapatkan kelas VIII A dan kelas VIII B dengan jumlah keseluruhan 65 siswa dari SMP Negeri 9 Kota Serang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Data diperoleh dari hasil angket kelayakan media dan hasil angket respon siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan kelas VIII B SMP Negeri 9 Kota Serang. Uji validasi dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi untuk mengetahui kelayakan media. Data yang sudah didapatkan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Teknik statistika deskriptif (dalam Abdurrahman & Muhidin, 2007), yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat generalisasi hasil penelitian.

## DISKUSI

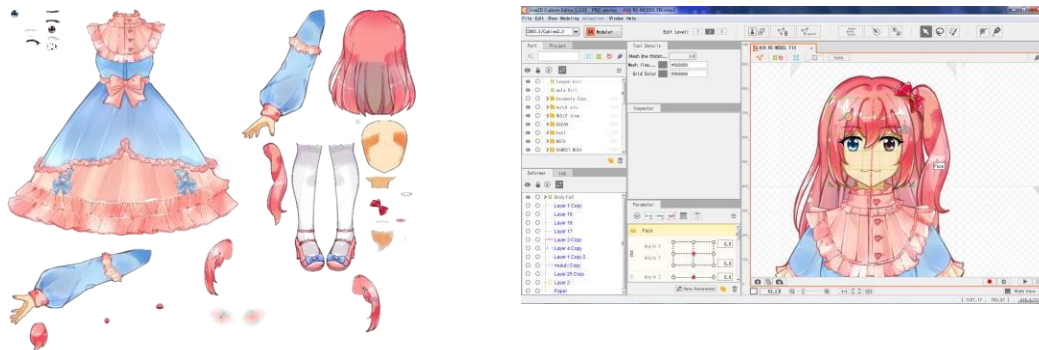
### Pengembangan Media Animasi Vtuber

Menurut Luther (dalam Munir, 2015:101), pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu **(1) Konsep**. Pada tahap konsep ditentukan tujuan pengembangan media pembelajaran serta kegunaannya. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan animasi interaktif *Vtuber* untuk siswa SMP kelas VIII. Media pembelajaran ini ditujukan untuk membantu siswa agar tidak jenuh selama pembelajaran berlangsung, membantu siswa agar dapat memahami pembelajaran di dalam maupun di luar jam pelajaran, serta menarik minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Konsep isi materi pembelajaran pada media pembelajaran ini adalah penjelasan singkat materi Bahasa Indonesia pada **KD 3.7** berisi tentang “Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun teks puisi yang diperdengarkan dan dibaca” dan **KD 4.7** berisi tentang “Menyimpulkan unsur-unsur pembangun dan makna teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca”. **(2) Desain atau perancangan**, pada tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah. Langkah pertama adalah membuat karakter untuk *Vtuber*.



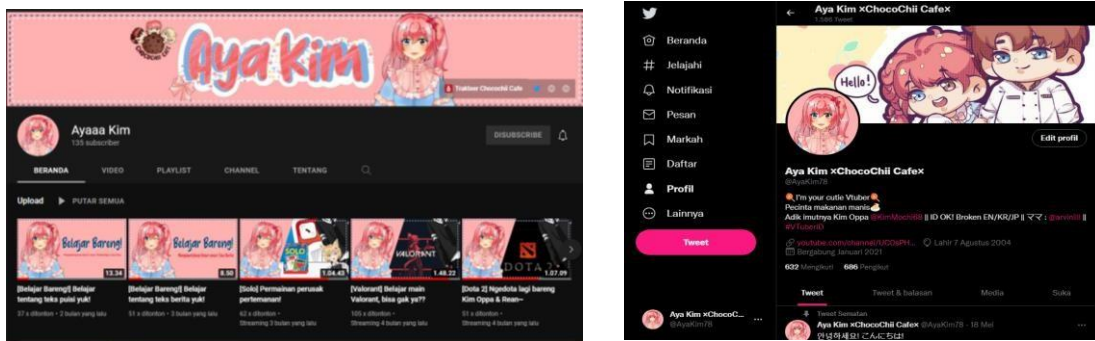
Gambar 1. Profil Karakter *Vtuber* dan Karakter *Vtuber*

Langkah kedua membuat *rigging* atau menggerakkan karakter,



Gambar 2. Tekstur karakter dan pembuatan *rigging* menggunakan Live2D

Langkah ketiga membuat media sosial berupa *twitter* dan *youtube* untuk karakter agar lebih dikenal masyarakat luas serta memudahkan siswa untuk mencari media pembelajaran ini. Dan yang terakhir adalah membuat naskah materi.



Gambar 3. Kanal *youtube* dan akun *twitter* Aya Kim

(3) **Pengumpulan material**, Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan/material yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi *Vtuber* ini. Bahan/materi yang diperlukan berupa materi pembelajaran, foto, audio, video, animasi dan lain-lain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Setelah semua bahan/material yang dikumpulkan sudah lengkap, lalu dilanjutkan ke tahap pembuatan.

(4) **Pembuatan**. Pada tahap ini, semua material yang sudah dikumpulkan dibuat menjadi video. Proses perekaman video animasi ini dilakukan dengan menggunakan dua aplikasi sekaligus yakni OBS studio sebagai media perekam, PrprLive sebagai media untuk menggerakkan karakter dengan menggunakan sensor kamera. Selama proses pembuatan video ini, peneliti akan mengikuti *story board* serta narasi yang sudah dibuat. Setelah melakukan rekaman, dilakukan tahap *editing* menggunakan aplikasi KineMaster dan aplikasi VLLO hingga video animasi *Vtuber* ini selesai dibuat.

(5) **Testing**. Pada tahap ini, sebelum melakukan uji coba, peneliti melakukan uji kelayakan terlebih dahulu. Mengikuti prosedur penelitian yang peneliti gunakan, uji kelayakan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Setelah uji kelayakan, dilakukan revisi apabila hasil uji kelayakan masih dianggap kurang layak untuk diujikan terhadap siswa uji coba di lapangan. Kegiatan ini dilakukan di SMP Negeri 9 Kota Serang dengan siswa kelas VIII.

(6) **Distribusi.** Tahap distribusi dilakukan dengan mengupload video animasi *Vtuber* di kanal *youtube* yang sudah dibuat belajar serta memberikan video tersebut melalui *flashdisk* dan diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 9 Kota Serang agar dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

### Hasil Uji Kelayakan Media

#### 1. Ahli Media

Berdasarkan dengan hasil perhitungan angket ahli media pada aspek desain komunikasi visual pada tabel di atas menghasilkan rata-rata 4,2 dari Ahli Media I dan Ahli Media II. Jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase dari perhitungan rata-rata hasil 4,2 menghasilkan persentase sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji validasi oleh ahli media pada aspek desain komunikasi sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil perhitungan angket ahli media pada aspek media pembelajaran pada tabel di atas menghasilkan rata-rata 4,28 dari Ahli Media I dan menghasilkan rata-rata 4 dari Ahli Media II. Jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase dari perhitungan rata-rata 4,28 menghasilkan persentase sebesar 85,6% dengan kriteria sangat layak dan perhitungan rata-rata 4 menghasilkan persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji validasi oleh ahli media pada aspek pada aspek media pembelajaran mendapat kriteria "Sangat Layak" dan "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil uji kelayakan oleh ahli media oleh Ahli Media I menghasilkan rata-rata 4,25 dengan persentase sebesar 85% sedangkan oleh Ahli Media II menghasilkan rata-rata 4 dengan persentase sebesar 80%. Jika keseluruhan persentase dijumlah menghasilkan persentase sebesar 82,5% dengan kriteria "Sangat Layak" jika dilihat dari kriteria penilaian angket ahli.

#### 2. Ahli Materi

Berdasarkan dengan hasil perhitungan angket ahli materi pada tabel di atas menghasilkan rata-rata 4,3 dari Ahli Materi I dan menghasilkan rata-rata 4,1 dari Ahli Materi II. Jika dihitung dengan menggunakan rumus persentase dari perhitungan rata-rata 4,3 menghasilkan persentase sebesar 86% dengan kriteria "Sangat Layak" dan perhitungan rata-rata 4,1 menghasilkan persentase sebesar 82% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji validasi oleh ahli materi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil uji kelayakan oleh Ahli Materi I. menghasilkan rata-rata 4,3 dengan persentase sebesar 86% sedangkan oleh Ahli Materi II menghasilkan rata-rata 4,1 dengan persentase sebesar 82%. Jika keseluruhan persentase dijumlah menghasilkan persentase sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak" jika dilihat dari kriteria penilaian angket ahli.

Berdasarkan hasil uji validasi yang sudah dilakukan, peneliti mendapat perolehan skor dari setiap masing-masing ahli adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Skor Keseluruhan Hasil Persentase Uji Validasi

HASIL VALIDASI	PERSENTASE	KATEGORI
Ahli Media	82,5%	Sangat Layak

Ahli Materi	84%	Sangat Layak
<b>RATA-RATA PERSENTASE</b>	<b>83,25%</b>	<b>SANGAT LAYAK</b>

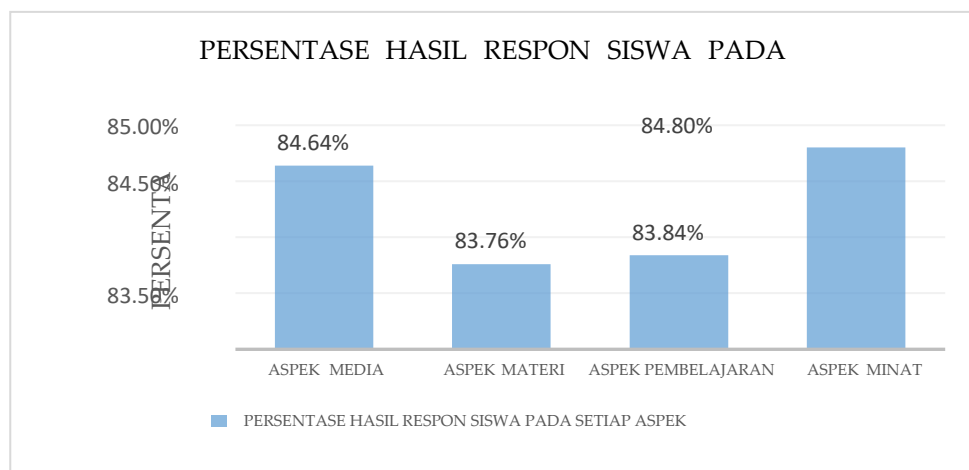
Tabel di atas menunjukkan tingkat hasil penilaian uji validasi berdasarkan pada rata-rata persentase dari setiap ahli yakni Ahli Media dan Ahli Materi. Hasil yang didapatkan dalam tabel di atas menjelaskan bahwa persentase rata-rata skor tertinggi diperoleh dari hasil validasi Ahli Materi dengan persentase sebesar 84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Video Animasi Interaktif *Vtuber* ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut didapatkan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh Ahli Materi I dan Ahli Materi II, sehingga media ini bisa masuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimpulkan unsur-unsur pembangun teks puisi untuk siswa SMP kelas VIII.

Dilanjutkan dengan perolehan skor persentase dari Ahli Media dengan persentase sebesar 82,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa Video Animasi Interaktif *Vtuber* ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut didapatkan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh Ahli Media I dan Ahli Media II, sehingga media ini bisa masuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimpulkan unsur-unsur pembangun teks puisi untuk siswa SMP kelas VIII. Apabila dilihat dari rata-rata persentase yang terdapat pada tabel di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media Video Animasi Interaktif *Vtuber* ini mendapat nilai uji kelayakan yang cukup layak dengan skor rata-rata sebesar 83,25% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat Layak" sesuai dengan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran.

### Hasil Respon Siswa

Media pembelajaran video animasi interaktif *Vtuber* yang telah divalidasi oleh tim ahli serta direvisi berdasarkan saran yang diberikan, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan memberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi interaktif *Vtuber*. Pada uji coba terbatas ini, siswa diberi lembar angket yang terdiri dari aspek (1) Media, (2) Materi, (3) Pembelajaran, dan (4) Minat.

Berdasarkan Gambar 4, hasil dari perhitungan respon siswa pada setiap aspek, berikut merupakan diagram persentase dari hasil perhitungan aspek media, materi, pembelajaran, dan minat.



**Gambar 4.** Diagram Persentase Hasil Respon Siswa pada Setiap Aspek

Keseluruhan hasil respon siswa berdasarkan aspek media menghasilkan persentase sebesar 84,64% dengan kriteria “Sangat Setuju” jika dilihat dari kriteria penilaian persentase. Sehingga dari jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan pada aspek media.

Keseluruhan hasil respon siswa berdasarkan aspek media menghasilkan persentase sebesar 83,76% dengan kriteria “Sangat Setuju”. Sehingga dari jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan pada aspek materi.

Keseluruhan hasil respon siswa berdasarkan aspek pembelajaran menghasilkan persentase sebesar 83,84% dengan kriteria “Sangat Setuju” jika dilihat dari kriteria penilaian persentase. Dari jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan pada aspek pembelajaran.

Secara keseluruhan hasil respon siswa berdasarkan aspek minat menghasilkan persentase sebesar 84,8% dengan kriteria “Sangat Setuju” jika dilihat dari kriteria penilaian persentase. Sehingga dari jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan pada aspek minat siswa. Hal ini berarti berdasarkan pada respon siswa, media pembelajaran video animasi interaktif *Vtuber* berdasarkan aspek materi sudah sangat menarik bagi siswa.

Setelah menghitung respon siswa berdasarkan keempat aspek yaitu 1) Media, (2) Materi, (3) Pembelajaran, dan (4) Minat. Selanjutnya akan dijabarkan perhitungan respon siswa secara keseluruhan dengan begitu dapat disimpulkan respon siswa terhadap media Video Animasi Interaktif *Vtuber* ini. Berikut merupakan hasil perhitungan seluruh aspek pada angket respon siswa.

**Tabel 2.** Data Hasil Perhitungan Respon Siswa

KET.	ASPEK			
	MEDIA	MATERI	PEMBELAJARAN	MINAT
<b>Rata-rata</b>	<b>4,23</b>	<b>4,18</b>	<b>4,19</b>	<b>4,24</b>
<b>Persentase</b>	<b>84.64%</b>	<b>83.76%</b>	<b>83.84%</b>	<b>84.80%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>84.26</b>			
<b>Persentase</b>	<b>SANGAT SETUJU</b>			
<b>KRITERIA</b>	<b>SANGAT SETUJU</b>			

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan respon siswa secara keseluruhan dari keempat aspek adalah 84,26% dengan kriteria “Sangat Setuju”. Dilihat dari persentase tersebut, hampir seluruh siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini memberikan pernyataan positif. Hal ini berarti media pembelajaran video Animasi Interaktif *Vtuber* mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Berdasarkan dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Vtuber* ini “layak digunakan di lapangan” karena hasil penilaian oleh Ahli Media dan Ahli Materi dan hasil respon siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri & Sunarti

(2016) dari penelitian tersebut, dihasilkan kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran mendapatkan kriteria sangat baik, hasil kelayakan media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual mendapat kriteria sangat baik, hasil kualitas produk memperoleh kriteria sangat baik, hasil respon siswa dalam menggunakan media mendapat kriteria sangat tertarik, dan hasil respon guru terhadap penggunaan media mendapat kriteria sangat baik. Hasil penilaian sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis pada uji coba kelompok kecil mendapat kriteria baik dan pada uji coba kelompok besar mendapat kriteria baik. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil mendapat kriteria cukup dan pada uji coba kelompok besar mendapat kriteria baik.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi sangat baik jika digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran yang digunakan dalam media video animasi dapat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan dan jenjang sekolah. Pada penelitian Putri & Sunarti (2016) dilakukan uji coba untuk siswa kelas III SD dan penelitian lain yang peneliti gunakan sebagai rujukan menggunakan video animasi yang ditunjukkan untuk siswa SMA/SMK/MA. Sehingga penggunaan media pembelajaran berupa video animasi tidak hanya bisa digunakan di jenjang SMP seperti dalam Pengembangan video animasi *Vtuber* ini. Dengan adanya Pengembangan video animasi *Vtuber* ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Selain itu juga, diharapkan media video animasi *Vtuber* ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan dapat menambah referensi penggunaan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia.

## SIMPULAN

Pengembangan video Animasi Interaktif *Vtuber* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Luther (dalam Munir, 2015). Luther menjelaskan prosedur pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, *testing*, dan distribusi. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 9 Kota Serang. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk SMP yang menerapkan Kurikulum 2013 berdasarkan pada uji kelayakan yang sudah dilakukan.

Kelayakan media pembelajaran video Animasi Interaktif *Vtuber* ini didapatkan dari uji kelayakan yang dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Hasil uji kelayakan ini memperoleh persentase yang cukup tinggi. Media Video Animasi Interaktif *Vtuber* ini memperoleh nilai persentase sebesar 82,5% dengan kriteria "Sangat Layak" oleh Ahli Media dan persentase sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak" oleh Ahli Materi. Secara keseluruhan hasil rata-rata perolehan persentase untuk kelayakan media oleh Ahli Media dan Ahli Materi adalah sebesar 83,25% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat Layak".

Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII A dan Kelas VIII B SMP Negeri 9 Kota Serang untuk mendapatkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Dari hasil uji coba pada 65 siswa sebagai responden, diperoleh nilai persentase sebesar 84,26% dengan kriteria "Sangat Setuju" dari keseluruhan empat aspek pada angket respon siswa. Dilihat dari persentase tersebut, hampir seluruh siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini memberikan pernyataan positif. Hal ini berarti media pembelajaran video Animasi Interaktif *Vtuber* mendapatkan respon yang baik dari siswa. Dari hasil validasi dan respon siswa, pengembangan media Animasi *Vtuber* dapat digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema puisi.

## REFERENSI

- Abdurrahman, M., & Muhidin, S. A. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Apriwahyuni, R. (2021). "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran". <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pemanfaatan-youtube-sebagai-media-pembelajaran/>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *JPPi*, 1(1), 91-106. Diakses pada 5 Desember 2021
- Maha5. (2019). MAHA5. Diakses pada 30 November 2021, dari MAHA5: <https://maha5.com/about-us/>
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(6), 34-40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Pribadi, K., Zeinel, A. S., & Susanti, A. (2022). Analisis Media Siber pada Siaran Langsung Virtual Youtuber Ayunda Risu. *MEDIAKOM : Jurnal Ilmu Komunikasi*. 05(02), 121-143.
- Putri, A. W. S., & Sunarti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. <http://repository.upy.ac.id/1053/31/Artikel.pdf>
- Sadiman, & Arief, S. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Samosir, Fransiska, T., Dwi, N. P, Purwaka & Purwadi, E. T. (2019). Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu). *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (Vtuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)*, 14-20.
- Siregar, E. (2018). *Perpustakaan Digital Universitas Terbuka*. Diakses pada 5 Desember 2020, dari Perpustakaan Digital Universitas Terbuka: <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4208-M1.pdf>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.