

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah membawa pengaruh besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk individu yang mampu menghadapi tantangan global dengan kompetensi yang memadai (Amaliah et al., 2025a). Pendidikan merupakan usaha pembangunan dan pengembangan sumber daya manusia yang bermutu dengan menyediakan manusia dengan kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif sehingga mampu menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan global di masa mendatang (Amaliah et al., 2025b). Tantangan-tantangan yang muncul akibat pengaruh ini mendorong perlunya kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi dan pendekatan berbasis teknologi dalam manajemen pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan membaca sangat penting untuk mencegah menurunnya minat baca. Pada dasarnya, keterampilan dan kemampuan membaca kebutuhan yang harus dipenuhi, sehingga kemampuan membaca harus diperoleh sejak dini. Karena itu, peningkatan kualitas pendidikan dasar menjadi perhatian penting untuk fondasi bagi penguasaan kemampuan literasi dan numerasi di jenjang berikutnya.

Kenyataannya pada saat ini, membaca masih tergolong sulit dilakukan oleh sebagian masyarakat bukan karena tidak adanya fasilitas yang memadai tetapi kesadaran masyarakat itu sendiri yang kurang (Paramita et al., 2022). Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara anggota *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) (Bilad et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan memanfaatkan teks tertulis masih memerlukan peningkatan yang signifikan.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan kepada siswa untuk membantu mereka memperoleh pengetahuan, kreativitas, dan sikap tentang komunikasi bahasa Indonesia yang baik dan benar (Sakinah & Ibrahim, 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan siswa secara langsung dalam mendapatkan pengetahuannya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri siswa. Beberapa contoh kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia antara lain memperkenalkan materi pelajaran, mengajukan pertanyaan, dan meminta siswa mengerjakan latihan dari buku teks.

Keterampilan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menerjemahkan simbol simbol menjadi suatu kata yang bermakna,

keterampilan membaca menjadi penting karena dianggap sebagai modal utama dalam mempelajari ilmu-ilmu yang ada (Suparlan, 2021). Keterampilan membaca siswa dipengaruhi oleh kemampuan membaca mereka yang merupakan kegiatan penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Kemampuan membaca dan memahami isi bacaan yang dibaca adalah dua hal yang saling berkaitan dalam menguasai pembelajaran (Sarika et al., 2021). Memahami bacaan bukanlah hal yang mudah, karena siswa harus berfokus dan cermat dalam mendapatkan pesan melalui suatu bacaan.

Menurut Dalman 2017 (Putri et al., 2022) menyatakan kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu jenis kegiatan membaca yang dituntut untuk memahami isi sebuah bacaan kemudian menyampaikan isi bacaan tersebut menggunakan lisan maupun tulisan. Dalam konteks membaca dan pemahaman, pembaca diharapkan mampu mengkomunikasikan hasil pemahamannya terhadap bacaan melalui ekspresi lisan maupun tulisan. Untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan, disarankan agar proses membaca tidak hanya dilakukan sekali atau dua kali, melainkan perlu diulang secara berulang.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan tidak langsung yang disajikan dalam teks cerita membantu kemampuan membaca pemahaman menjadi lebih baik. Namun, proses memahami bacaan menjadi tantangan apabila pembelajaran hanya berfokus pada

penggunaan buku teks. Hal tersebut menyebabkan kesulitan memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membantu pemahaman materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna (Aisyah Fadila, 2023).

Media pembelajaran memperhatikan pada sumber daya yang dapat membantu pendidikan dengan menyediakan konten. Secara umum, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengalaman yang terus berkembang dan membantu dalam menyajikan topik dengan cara yang menarik (Muryaningsih & Utami, 2021). Media pembelajaran adalah alat atau teknologi yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan materi pembelajaran (Rahma et al., 2024). Tujuan penggunaan media pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang dapat menumbuhkan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan dengan beragam, namun media pembelajaran saat ini membantu pendidik dan memudahkan siswa dalam memahami suatu materi selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa yang secara langsung

mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Diniyati & Mastoah, 2024).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menerima materi pelajaran secara efektif. Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai instrumen pendukung bagi guru dalam proses pengajaran yang mampu mengubah suasana dan kondisi pembelajaran siswa (Diniyati & Mastoah, 2024). Dengan adanya media pembelajaran, siswa diharapkan dapat menyerap dan memahami pengetahuan yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi tertentu dan pengetahuan secara keseluruhan akan mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, inovasi yang dapat diimplementasikan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Banyak di era teknologi sekarang yang memanfaatkan media pembelajaran digital, salah satunya yaitu media pembelajaran video.

Video merupakan media yang menggabungkan elemen *Audio* dan *visual*. Kedua komponen ini menjadikan video media yang kompleks dan mudah dipahami. Media berbasis video menyajikan konten dengan elemen *Audio* dan *visual* yang mencakup konsep, prinsip dan prosedur untuk membantu pemahaman materi pembelajaran (Prasetya et al., 2021). Pembelajaran melalui video memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi karena melibatkan dua motorik manusia yaitu penglihatan dan pendengaran. Sejalan dengan ini, video berfungsi sebagai media yang sangat efektif untuk

memfasilitasi proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan kemampuannya untuk menjangkau peserta didik secara langsung (Prasetya et al., 2021). Didukung oleh kemajuan teknologi dan informasi, media video saat ini dikategorikan menjadi beberapa jenis salah satunya yaitu video animasi.

Video animasi berfungsi sebagai media pendidikan yang dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar. Menurut Furoidah dalam (Irawan et al., 2023), mengatakan bahwa video pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang terdiri dari kumpulan gambar yang menghasilkan *visual* disertai suara. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran. Video animasi juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran siap pakai kapan saja untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Peran penting pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya memvisualisasikan konsep-konsep yang mungkin sulit dilihat dan dibayangkan oleh siswa. Materi pembelajaran video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis video animasi telah banyak dilakukan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Roza (2018) yang mengembangkan video animasi berbasis powtoon dengan hasil validitas sangat baik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Akan tetapi, media yang dikembangkan masih bersifat dua dimensi dan

pembelajaran berlangsung secara pasif, dimana siswa hanya menonton tayangan tanpa keterlibatan aktif dalam proses eksplorasi materi (Roza, 2018).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Akan tetapi, sama seperti penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan belum menjadikan teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar imersif dan interaktif bagi peserta didik (Lestari et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Pradana dan Ansori (2025) mengembangkan media video animasi berbasis *virtual reality* untuk hasil belajar siswa pada materi rantai makanan yang terbukti efektif meningkat sebesar 64,2 menjadi 84,5 dengan nilai N-Gain sebesar 56% kategori sedang. Namun, dalam penelitian ini pembuatan video animasi berbasis *virtual reality* masih menggunakan background seperti komik dan belum menerapkan *background* tempat secara realitis. Penelitian tersebut juga belum menerapkan video yang berbasis kunjungan ke tempat-tempat tertentu dan video tersebut untuk mengukur hasil belajar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Pradana & Ansori, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Junita Ningsih (2025) mengembangkan media *virtual field trip* yang menghadirkan konsep belajar sambil berwisata di Pantai Teluk Penyus Cilacap sehingga belajar melalui pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Konsep di dalam penelitian

tersebut yaitu harta karun mengunjungi beberapa tempat yang dapat digunakan untuk belajar sesuai petunjuk peta dan terdapat cerita dongeng untuk membuat pembelajaran semakin menarik. Materi yang dibuatkan konsep tersebut hanya untuk teks narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. Menambah inovasi media pembelajaran pada bahasa Indonesia menerapkan konsep tersebut untuk materi kalimat langsung dan tidak langsung dengan belajar di alam (Mustika Junita Ningsih, 2025).

Dengan kekurangan pada penelitian sebelumnya dan untuk mengisi kekosongan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang tidak hanya menyediakan informasi dalam bentuk *Audio visual*, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung lingkungan belajar yang lebih kontekstual menghadirkan konsep nyata. Video yang menghadirkan konsep nyata aspek *Audio visual* yang menarik sehingga dapat membuat media pembelajaran lebih aktif yaitu *virtual reality trip*. Media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* yang akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan *background* tempat asli di Alam Massapi Baturraden dengan tambahan animasi untuk membuat video lebih menarik dan menyenangkan dengan materi kalimat langsung dan tidak langsung.

Penggunaan teknologi *Virtual Reality Trip* sebagai media pembelajaran belum banyak diterapkan dalam konteks sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia yang menekankan pemahaman isi bacaan melalui aktivitas mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi

serta meningkatkan motivasi belajar (McGivney, 2025). Video *Virtual Reality Trip* yang mendukung eksplorasi aktif dan meningkatkan keterlibatan belajar. Inovasi media berupa video animasi *Virtual Reality Trip* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa sekolah dasar secara lebih optimal dibandingkan media video animasi konvensional yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya.

Video *Virtual Reality Trip* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa sekolah dasar. *Virtual Reality Trip* ini merupakan video edukasi yang menyajikan konten tentang perjalanan studi lapangan ke lokasi tertentu (McGivney, 2025). *Virtual Reality Trip* digunakan untuk menawarkan pengalaman melakukan perjalanan tanpa harus hadir secara fisik di lokasi sebenarnya, sehingga memberikan siswa kesempatan untuk menjelajahi lokasi-lokasi yang sering sulit diakses karena berbagai alasan (Choirin Attalina et al., 2024). Penggunaan *Virtual Reality Trip* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi. Selain itu, *Virtual Reality Trip* juga memudahkan siswa dalam memahami sebuah bacaan karena penjelasan yang disampaikan secara menarik dan interaktif.

Penelitian terdahulu yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran *Virtual Reality Trip* adalah penelitian dari Choirin Attalina (2024) yang memperoleh hasil yaitu mendapatkan tanggapan yang

menyenangkan dari siswa terhadap media *virtual reality trip*. Media *Virtual Reality Trip* membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam belajar (Choirin Attalina et al., 2024). Pada umumnya sekolah lebih banyak memanfaatkan media buku dalam proses pendidikannya, sedangkan memanfaatkan media digital masih jarang digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk membaca pemahaman siswa. Hasil observasi di SD Al Irsyad 02 Cilacap benda konkrit digunakan dalam proses pengajaran di SD Al Irsyad 02 Cilacap.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di SD Al Irsyad 02 Cilacap selama pembelajaran bahasa Indonesia, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai media utama. Guru cenderung bergantung pada buku cetak sebagai sumber informasi utama, tanpa variasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Meskipun siswa diarahkan untuk membaca materi, siswa belum sepenuhnya mampu memahami isi bacaan tersebut. Kondisi ini menunjukkan untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa melalui media yang lebih menarik serta kontekstual belum sepenuhnya dieksplorasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Al Irsyad 02 Cilacap diketahui terdapat permasalahan yang dihadapi guru kelas III C, khususnya dalam mengajarkan pelajaran bahasa Indonesia. Pada hari Rabu, 26 November 2025, peneliti melakukan wawancara di SD Al Irsyad 02 Cilacap dengan guru kelas III C yaitu ibu Siti Kaliyah, S.Pd. Diketahui

bahwa jumlah siswa kelas III C terdiri dari 31 orang siswa. Wawancara ini membahas tentang permasalahan yang dihadapi guru selama mengajar bahasa Indonesia di kelas III. Ibu Kaliyah mengungkapkan masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapinya seperti berhitung dalam pelajaran matematika, untuk konteks pelajaran bahasa Indonesia banyak permasalahannya contoh memahami bacaan pada suatu teks karena keterbatasan kosakata siswa, panjangnya bacaan dalam buku cetak yang digunakan membuat siswa kurang fokus belajar dan minat membaca siswa yang rendah memperlambat proses pemahaman bacaan serta menyulitkan siswa untuk materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia masih sebagian besar berada pada kategori cukup dan masih perlu bimbingan.

Berdasarkan hal tersebut masih ada siswa di kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya 53% siswa yang memperoleh nilai ulangan dibawah batas ketuntasan minimal yaitu 72. Persentase ini menunjukkan bahwa lebih dari sebagian siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki bacaan panjang membuat mereka sulit untuk memahami soal yang diberikan guru. Bahkan fokus belajar siswa merasa terganggu dan waktu yang digunakan tidak cukup untuk memahami bacaan panjang tersebut. Peneliti juga

melakukan tes gaya belajar mereka untuk memperoleh data informasi terkait siswa lebih cenderung memiliki gaya belajar *visual*, *auditoril*, atau *kinestetik*. Tes gaya belajar ini dilakukan pada Rabu, 26 November 2025 yang memperoleh hasil gaya belajar mereka sebesar 40% *visual*, 33% auditoril dan 26% kinestetik.

Hasil tes gaya belajar menggunakan <https://akupintar.id/> yang telah diresmikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2019 menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan dominan pada gaya belajar *visual* serta didukung oleh gaya belajar *auditori*, pemilihan media berbasis *Virtual Reality Trip* menjadi sangat relevan. Gaya belajar *visual* membutuhkan sajian informasi kaya akan gambar, warna, dan representasi *visual* konkret agar pemahaman konsep dapat terbentuk secara optimal. Media *virtual reality* mampu menyediakan lingkungan belajar imersif melalui *visualisasi* kondisi nyata, sehingga sangat mendukung kebutuhan peserta didik dengan karakteristik *visual* yang kuat. Selain itu, kecenderungan auditori yang dimiliki siswa menguatkan urgensi penggunaan *Virtual Reality* (VR), karena teknologi ini dapat menyajikan narasi, penjelasan orang lain atau *Audio* maupun suara lingkungan yang memperkaya pengalaman belajar.

Media video animasi *Virtual Reality Trip* yang peneliti kembangkan menggunakan *visual* animasi dan dilengkapi oleh lingkungan nyata. Auditori menggunakan penjelasan dari animasi dan penjelasan dari peneliti. Dengan demikian, *Virtual Reality Trip* tidak hanya sesuai dengan

karakteristik belajar siswa, tetapi berpotensi meningkatkan keterlibatan, pemahaman membaca, dan pengalaman belajar lebih bermakna melalui *visual Audio* secara simultan saran belajar ini dari <https://akupintar.id/> tahun 2019. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* menjadi pilihan media yang sangat pas diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa dengan memadukan antara *virtual* dan *auditori*.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes gaya belajar diatas, penelitian akan dilakukan di SD Al Irsyad 02 Cilacap karena fasilitas yang ada di sekolah tersebut memadai akan memudahkan pembelajaran secara digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi siswa. Fasilitas di sekolah memadai namun masih banyak guru yang belum memanfaatkannya. Oleh karena itu, agar guru lebih memanfaatkan media digital dan fasilitas yang berada di sekolah dengan baik dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, maka diperlukan penelitian pengembangan media pembelajaran berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar”**. Penelitian ini diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan guru harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia karena keterbatasan kosakata membaca siswa.
2. Bahasa Indonesia dianggap kurang menarik peserta didik karena memiliki bacaan yang banyak.
3. Pembelajaran masih bersifat konvensional dengan ceramah dan membaca teks pada buku.
4. Peserta didik menjadi pasif karena hanya terlibat dalam proses pembelajaran yang kurang interaktif.
5. Peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia karena siswa masih kesulitan memahami bacaan yang biasanya menyita banyak waktu dan melelahkan.
6. Sebagian siswa masih belum dapat memahami bacaan sendiri tanpa bantuan dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, Adapun batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada nomor 1, 2, 3, dan 4. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar sebagai salah satu pilihan media pembelajaran digital yang dapat digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video animasi *Virtual Reality Trip* untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar menurut ahli media, ahli materi, ahli bahasa?
3. Bagaimanakah kepraktisan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar menurut penilaian guru dan respon siswa?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media video animasi *Virtual Reality Trip* untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media video animasi *Virtual Reality Trip* diharapkan dapat digunakan menjadi pendukung teori pada penelitian-penelitian selanjutnya yang juga memiliki kaitan dengan

materi kalimat langsung dan tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality Trip* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam pemahaman materi kalimat langsung dan tidak langsung dan meningkatkan perbedaan antara kalimat langsung dan tidak langsung.
- 2) Menambah pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara mandiri.

b. Bagi Guru

- 1) Menciptakan kreativitas baru bagi guru terhadap pentingnya peran media pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi dan wawasan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran di kelas III sekolah dasar yaitu mengenai pembuatan teks cerita atau narasi menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung.

2. Media *Virtual Reality Trip* yang dikembangkan berisi tempat pembuatan video, profil pengembang, materi, kuis pembelajaran yang dapat dioperasikan menggunakan aplikasi YouTube yang dapat diakses melalui handphone dan ditampilkan menggunakan *vr box*, bagian penutup tentang *trip* atau berkeliling tempat pembuatan video.
3. Media dikemas dalam bentuk video yang ditambahkan dengan animasi untuk menarik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan materi teks cerita atau narasi.
4. Bahasa yang digunakan dalam video jelas dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
5. Proses yang dilakukan dalam pembuatan media menggunakan kamera digital atau kamera handphone dan dibantu dengan aplikasi canva serta Capcut, video bisa diakses melalui YouTube.
6. Media dapat dioperasikan dengan menggunakan handphone dan disambungkan dengan *vr box* untuk dapat ditampilkan.