

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### **A. Kajian Pustaka**

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi sebagai instrument dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami informasi yang disampaikan oleh guru sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Prihartini et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Secara umum, media dipandang sebagai alat yang mampu menyampaikan pesan dan informasi secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Amaliah et al., 2025b).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pendidikan selama proses pembelajaran mencakup materi yang disampaikan oleh guru (Muryaningsih & Utami, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting yang membantu guru

menyampaikan materi secara efektif sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution (Mikraj & Husna, 2023) manfaat media pembelajaran bagi proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih banyak menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan keinginan untuk belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, memungkinkan siswa untuk memahaminya dengan lebih efektif dan memberdayakan mereka untuk menguasai tujuan pendidikan dengan mahir.
- 3) Perpindahan strategi pembelajaran di kelas melibatkan bukan hanya sekedar komunikasi verbal melalui kata-kata lisan guru, hal ini mencegah kebosanan siswa dan menghemat energi.
- 4) Siswa terlibat lebih banyak dalam latihan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti mengamati, berlatih, mengilustrasikan, dan sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran fungsi media dibagi menjadi beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Pengguna media dalam proses belajar mengajar tidak hanya berperan sebagai pelengkap saja, melainkan memiliki perannya masing-masing yang khas sebagai alat bantu untuk memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk memperlancar proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami konsep yang disampaikan guru.
- 3) Media pembelajaran berkaitan erat dengan tujuan dan isi Pelajaran (Arief, 2021).

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis yang dapat kita pilih dan digunakan seperti media *visual*, media *Audio*, dan media *Audiovisual* sebagai berikut (Habibah et al., 2025):

1) Media *Audio*

Media *Audio* merupakan jenis media yang penyampaian pesannya secara eksklusif diterima melalui indera pendengaran. Media ini menyampaikan informasi dalam bentuk suara atau bunyi yang bersifat auditif sehingga efektif dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa untuk memahami dan mempelajari materi yang disampaikan. Contoh media *Audio* yaitu radio dan rekaman suara yang hanya dapat diapresiasi melalui pendengaran dan seluruhnya terdiri dari suara.

Media *Audio* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari media *Audio* antara lain:

- a) Materi dapat diputar kembali di lain hari
- b) Mudah diakses
- c) Dapat memperluas daya imajinasi
- d) Memudahkan dan praktis dalam transportasi data

Sedangkan kekurangan dari media *Audio* antara lain:

- a) Media *Audio* hanya dapat digunakan oleh siswa yang sudah mengerti isi dari *Audio* tersebut
- b) Bersifat satu arah (*one way communication*)

## 2) Media *Visual*

Media *visual* merupakan media yang menggunakan indra penglihatan dengan fokus utama pada penyampaian pesan baik secara verbal maupun nonverbal. Media tersebut umumnya menyajikan materi dengan bantuan proyektor atau alat pemroyeksi lainnya. Media *visual* seperti gambar dan video memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media ini memfasilitasi pemahaman, memperkuat memori, membangkitkan minat peserta didik, serta menyediakan konten yang mencerminkan dunia nyata.

Media *visual* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *visual* sebagai berikut:

- a) Penggunaan media *visual* memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya
- b) Dapat diulang, dengan kemampuan untuk disimpan dan dibaca setelah disimpan
- c) Meningkatkan daya tarik dan menarik perhatian siswa

Kekurangan media *visual* sebagai berikut:

- a) Lambat dan rumit
- b) Ukuran media yang kurang efisien untuk mengajar kelompok besar
- c) Media *visual* tidak ada *Audio* dan semua media ini ditulis tentu saja tidak dapat mendengar informasi yang disampaikan kurang detail

### 3) Media *Audiovisual*

Media *Audiovisual* dapat didefinisikan sebagai integrasi antara elemen *Audio* dan *visual* yang saling melengkapi dalam penyampaian konten. Bentuk media ini memainkan peran krusial dalam memperkaya pemahaman siswa melalui penyajian data, perspektik inovatif, serta pengalaman yang sulit diakses secara langsung. Selain itu, media *Audiovisual* mampu merangsang motivasi belajar dengan memanfaatkan presentasi *visual* yang memikat serta metode komunikasi informasi yang efisien.

Media *Audiovisual* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan media *Audiovisual* sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan berulang kali
- b) Hasil mudah dipahami
- c) Menarik karena memiliki gambar bergerak dan suara yang bermacam-macam

Kelemahan media *Audiovisual* sebagai berikut:

- a) Membutuhkan keahlian khusus untuk pengoperasiannya
- b) Pelaksanaannya cenderung lebih lama

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai media *Audiovisual*, dapat disimpulkan bahwa media *Audiovisual* merupakan alat pembelajaran yang efektif dan menarik, karena mengintegrasikan komponen *Audio* dan *visual* yang disajikan secara simultan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Di sisi lain, dapat disimpulkan bahwa indikator media *Audiovisual* dalam penelitian ini mengacu pada penelitian Kirani dan Guntur (2023) sebagai berikut (Kirani & Guntur, 2023):

- a) Media dapat membantu siswa berkonsentrasi dan fokus terhadap pembelajaran
- b) Media dapat menghadirkan konsep pengalaman nyata

c) Media dapat menarik minat belajar siswa

## 2. Video Animasi

### a. Pengertian Video Animasi

Pengertian video animasi menurut Azhar Arsyad (2011) (Hapsari & Zulherman, 2021b) video animasi merupakan media pembelajaran terbaik yang dapat memberikan berbagai manfaat edukasi bagi anak-anak. Video animasi terdiri dari gambar selama durasi tertentu, auditori yang mendukung suara-suara seperti musik dan percakapan. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga siswa dapat memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Suara digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan makna sehingga terjadi komunikasi yang disampaikan oleh *visual* melalui imajinasinya.

Video animasi suatu karya yang dibuat dari kumpulan gambar yang bergerak dengan menerapkan efek-efek tertentu, sehingga menarik minat peserta didik selama proses pendidikan (Hayati, 2022). Penerapan video animasi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan ruang, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena video animasi disusun sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, video animasi memiliki kedudukan sebagai penyampaian pesan pembelajaran dengan unsur *visual*

auditori untuk siswa lebih tertarik untuk belajar. Video animasi ini disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa yang lebih *visual* auditori.

Media pembelajaran video animasi salah satu bentuk media *Audio visual* yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menyampaikan materi secara menarik, ringan dan mudah dipahami oleh siswa. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajar bagi guru, tetapi juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk memperdalam materi pelajaran. Animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit atau abstrak dengan cara lebih *visual* dan interaktif (Hapsari & Zulherman, 2021a). Dengan menggambarkan situasi, proses atau fenomena melalui animasi, siswa dapat memvisualisasikan dan memahami konsep menjadi lebih baik. Media animasi yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa mengurangi rasa bosan serta monoton selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media animasi sebagai media *Audio visual* yang efektif dalam proses pembelajaran, menyajikan materi secara menarik, ringan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi pendidik, media juga digunakan secara mandiri oleh siswa untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Animasi membantu siswa memahami konsep yang kompleks atau abstrak



melalui *visual* dan interaktif, sehingga memudahkan *visualisasi* pemahaman yang mendalam.

b. Jenis-jenis Video Animasi

Video animasi memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran sebagai berikut (Putra et al., 2024):

1) Animasi 2D

Animasi 2D merupakan jenis media yang menyerupai film kartun dan menampilkan gambar dua dimensi yang sederhana, menarik, serta mudah dipahami siswa sehingga sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Animasi 3D

Model 3D memudahkan siswa mengamati objek dari berbagai perspektif, sehingga memperdalam pemahaman konseptual mereka secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi *visual* yang lebih realitis, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan analitis.

3) Motion Graphics

Motion graphics diterapkan untuk mengilustrasikan proses yang terdiri dari tahapan berurutan. Teknologi ini mengintegrasikan elemen teks, diagram, dan animasi dinamis guna memperjelas urutan konseptual.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai jenis-jenis video animasi, dapat disimpulkan bahwa peneliti akan mengembangkan video animasi 3D dengan menggunakan bantuan *Vr box* untuk memberikan kesan pengalaman belajar yang lebih nyata.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut (Dewayanti et al., 2021):

a) Kelebihan Video Animasi

- 1) Media video animasi yang menarik siswa
- 2) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
- 3) Video animasi yang dikemas untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran

b) Kekurangan Video Animasi

- 1) Keterbatasan alat saat proses pembuatan video
- 2) Kurangnya pemahaman untuk membuat video animasi
- 3) Materi pembelajaran yang akan disampaikan tidak semua masuk ke dalam video

3. *Virtual Reality Trip*

a. Pengertian *Virtual Reality Trip*

Video pembelajaran *Virtual Reality Trip* merupakan salah satu teknologi yang mengalami perkembangan paling signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Inovasi ini memfasilitasi interaksi

pengguna dengan lingkungan virtual yang dihasilkan secara komputasional, sehingga menciptakan pengalaman imersif dimana siswa merasakan kehadiran berada di dalam dunia tersebut. *Virtual Reality Trip* merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar di luar lingkungan untuk memberikan dampak yang kuat terhadap siswa lebih menarik memahami isi video tersebut (McGivney, 2025).

Menurut Kusumawati (2024) menyatakan bahwa media *Virtual Reality Trip* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi realitas virtual yang dirancang untuk mensimulasikan pengalaman bepergian atau mengunjungi suatu lokasi secara virtual melalui lingkungan tiga dimensi interaktif (Kusumawati et al., 2024). Menurut Kusumawati Andriani *Virtual Reality Trip* memungkinkan pengguna untuk merasa seolah-olah siswa hadir secara fisik di lokasi tertentu dengan bantuan *visualisasi* digital yang realitis, sehingga memberikan pengalaman belajar atau eksplorasi tanpa perlu melakukan perjalanan fisik (Kusumawati et al., 2024).

Media pembelajaran *virtual reality* merupakan media yang digunakan untuk mengubah konsep, ide, atau teori abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami bagi siswa. siswa diharuskan untuk berperan aktif dalam media pembelajaran realitas virtual, mengamati, mendengarkan, dan memahami materi yang berada dalam pembelajaran (Kenedi et al., 2023). *Virtual Reality*

*Trip* membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami melalui penyajian *visual* yang konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *Virtual Reality Trip* adalah media pembelajaran yang inovatif yang memanfaatkan teknologi realitas virtual untuk memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Video ini dapat mensimulasikan kunjungan atau perjalanan dalam lingkungan tiga dimensi yang realitis, memungkinkan siswa merasakan kehadiran langsung di lokasi pembelajaran.

b. Fungsi *Virtual Reality Trip*

*Virtual Reality Trip* dirancang untuk menyampaikan berbagai topik dan membantu siswa mendapatkan keterampilan dasar tertentu. Di sisi lain, *Virtual Reality Trip* memiliki fungsi sebagai alat bantu yang mempermudah siswa melakukan sebuah kunjungan studi.

c. Elemen Media *Virtual Reality Trip*

Elemen media *Virtual Reality Trip* terdiri dari video dengan menggunakan bunyi, teks, animasi, dan berbagai latar belakang yang terpadu hingga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Virtual Reality Trip*

Kelebihan dari media *Virtual Reality Trip* antara lain (Wibisono et al., 2024):

- 1) Memberikan pengalaman yang imersif dan realistis
- 2) Menyajikan perjalanan ke daerah yang tidak dapat diakses
- 3) Meningkatkan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*)
- 4) Mudah digunakan dan ramah pengguna
- 5) Memungkinkan fleksibilitas kunjungan lapangan yang luas
- 6) Memberikan alternatif terhadap kerja lapangan, Ketika waktu, uang, dan atau logistik merupakan masalah nyata
- 7) CD-ROM mudah didapatkan dan ramah pengguna, kaya akan informasi, mampu menyimpan sejumlah besar materi dan data, menawarkan banyak sekali alat pengajaran dan pembelajaran, dapat diakses oleh pengguna dari semua tingkat keahlian, dan memberikan pengalaman unik kepada pengguna

Kekurangan dari media *Virtual Reality Trip* antara lain (Wibisono et al., 2024):

- 1) Membutuhkan biaya yang relatif tinggi
- 2) Tidak sepenuhnya menggantikan pengalaman belajar langsung di dunia nyata
- 3) Mengalami masalah teknis dan kenyamanan pengguna
- 4) Keterbatasan akses teknologi, karena tidak semua memiliki perangkat *vr box* atau infrastruktur yang memadai.

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pelajaran bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di sekolah dasar. Mempelajari bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat secara aktif melibatkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, sehingga manumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa (Afifah et al., 2022). Hal ini disebabkan mengapa pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang sekolah, dikarenakan bahasa dasar dari semua pembelajaran.

Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki fungsi komunikatifnya sebagai alat pikiran dan konsep untuk menyampaikan pesan yang disampaikan. Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Suparlan, 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia mengembangkan kegiatan yang bertujuan untuk empat keterampilan berbahasa bagi siswa. Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diharapkan guru mengajarkan bahasa Indonesia bagaimanapun juga guru kunci keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah (Mutia Handayani, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata Pelajaran wajib di sekolah dasar memainkan peran aktif dalam mengembangkan kemampuan komunikatif siswa melalui penguasaan empat keterampilan berbahasa, sekaligus membangun pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap yang esensial. Sebagai alat komunikasi utama dan fondasi pembelajaran lintas disiplin, proses ini dirancang secara bermakna untuk merangsang rasa ingin tahu serta mendukung penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan implementasinya bergantung secara krusial pada peran guru sebagai kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan kontekstual.

b. Materi Teks Cerita Kalimat Langsung dan Tidak Langsung

Kalimat langsung dan tidak langsung dalam sebuah teks cerita salah satu keterampilan penting yang diajarkan pada siswa kelas III semester genap. Kompetensi ini bertujuan untuk melatih siswa agar mampu membedakan kalimat langsung dan tidak langsung dalam sebuah teks cerita dan memahami isi teks dengan baik. Penguasaan kompetensi ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan membedakan penggunaan antara kalimat langsung dan tidak langsung dalam teks cerita. Pembelajaran diharapkan akan meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan tentang isi teks, memungkinkan siswa mengenali bentuk-bentuk kalimat, tetapi

memahami makna dan informasi yang terkandung dalam teks. Kalimat langsung merupakan kalimat yang diucapkan secara langsung oleh seseorang atau pembicara, sedangkan kalimat tidak langsung merupakan kalimat yang tidak langsung disampaikan oleh seseorang.

Pada pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk mencari informasi, mengidentifikasi gagasan utama, fakta, dan pendapat maupun kesimpulan yang mendukung pemahaman siswa terhadap isi teks. Metode yang diterapkan bervariasi seperti latihan soal dan tayangan *Audiovisual* untuk membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih menarik dan menyenangkan. Siswa juga dilatih untuk kemampuan menganalisis bacaan dengan mencari kalimat langsung yang berawalan tanda petik dua (“...”) dan kalimat tidak langsung yang tidak menggunakan tanda petik dua (“...”). Hal ini tidak hanya melatih kemampuan menemukan informasi, tetapi membangun kemampuan pemahaman membaca.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan terkait Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar yaitu, penelitian yang dilakukan oleh (Pradana & Ansori, 2025) melalui jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Virtual Reality* dengan *Problem Based Learning* Materi Rantai Makanan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa



Sekolah Dasar”. Dalam penelitiannya Pradana dan Ansori, menekankan video animasi berbasis *virtual reality* mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap abstrak. Video ini siswa dapat mengamati, mengeksplorasi, serta memaknai materi secara lebih mendalam.

Video animasi berbasis *virtual reality* yang dikembangkan oleh Pradana dan Ansori memiliki persamaan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu sama-sama memanfaatkan video animasi berbantuan *vr box* untuk menghadirkan *visualisasi* tiga dimensi kepada pengguna. Selanjutnya, perbedaan terletak pada konsep penyajian latar belakang dan integrasi materi. Video animasi Pradana dan Ansori hanya menggunakan animasi sederhana tanpa melibatkan latar belakang berupa kondisi nyata suatu lokasi. Di samping itu, video animasi peneliti memadukan animasi dengan penjelasan langsung dari peneliti yang dihubungkan dengan latar belakang asli suatu tempat untuk memberikan pengalaman belajar yang menyerupai kegiatan perjalanan *virtual trip*.

Media video animasi *virtual reality* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka merasa lebih dekat dan akrab dengan isi bacaan yang disajikan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi rujukan penting dalam pengembangan video animasi *virtual reality* yang berupaya untuk memberikan pemahaman materi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video animasi yang dikembangkan layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar dibuktikan

dengan persentase hasil tes sebesar 88,75% dan termasuk kategori sangat layak (Pradana & Ansori, 2025).

### **C. Kerangka Pikir**

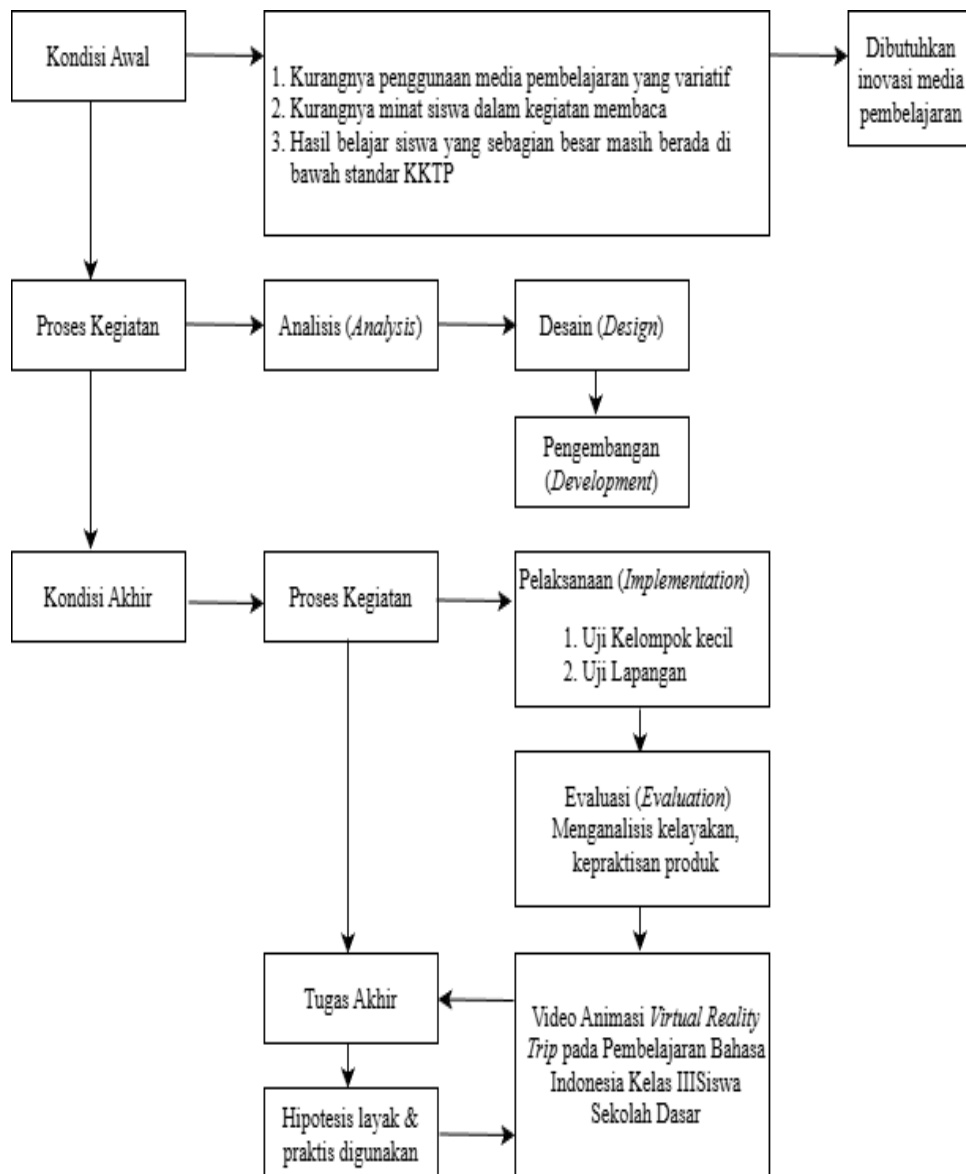
Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini difokuskan pada permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu terbatasnya media pembelajaran menarik dan mampu memberikan pengalaman belajar mendalam yang dibuat oleh pendidik. Selain itu, permasalahan terkait materi kalimat langsung dan tidak langsung dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan pemahaman tinggi dan kompleks.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah produk video animasi *Virtual Reality Trip* pada materi kalimat langsung dan tidak langsung pelajaran bahasa Indonesia. Video animasi *Virtual Reality Trip* merupakan perpaduan antara video animasi dengan lingkungan nyata yang dibantu *vr box* untuk memberikan kesan 3D.

Desain produk tertulis dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP). Tim validasi yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi berkonsultasi tentang validasi desain produk. Ahli materi menilai kelayakan dari sudut pandang materi. Ahli bahasa memeriksa bahasa yang digunakan. Ahli media memeriksa penyajian, *visual*, dan kesesuaian video.

Revisi desain dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Siswa di kelas III C sekolah dasar akan

berpartisipasi dalam pengujian produk. Untuk menciptakan barang dan kriteria produk yang lebih baik yang sesuai untuk penggunaan, penyesuaian produk dilakukan sebagai respons terhadap temuan uji coba produk. Berikut ini adalah kerangka berpikir pada penelitian pengembangan ini.



**Gambar 2.1** Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Peneliti memiliki asumsi yakni pengembangan media video animasi *Virtual Reality Trip* ini layak serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan video animasi lainnya.