

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA
SEKOLAH DASAR



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun oleh

Nama : Yuliana Putri Aryanti

NIM : 22CJ10028

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuliana Putri Aryanti

NIM : 22CJ10028

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 20 April 2026

Yang membuat pernyataan


Yuliana Putri Aryanti

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Yuliana Putri Aryanti

NIM : 22CJ10028

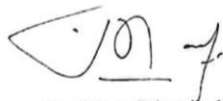
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

Cilacap, 20 April 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I

NIDN. 0629019101

Pembimbing II,



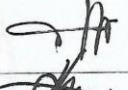
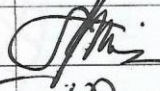
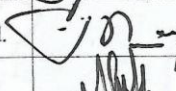
Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.

NIDN. 06208098051

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : YULIANA PUTRI ARYANTI
NIM : 22CJ10028
Judul : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip*
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah
Dasar

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Senin, tanggal 25, bulan Mei, tahun 2026 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 2	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		4 Juni 2026
Penguji 1	Dr. Lumaar Ridlo, S.Psi., M.Pd.		3 Juni 2026
Pembimbing 1	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.		5 Juni 2026
Ass. Pembimbing	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		4 Juni 2026
Sekretaris	Alvan Hazhari, M.Pd.		4 Juni 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 05 JUN 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Yuliana Putri Aryanti
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap
Di --
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan selanjutnya, maka konsultan berpendapat skripsi saudara:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1)

Wassalamu'alaikum Wr. WB

Cilacap, 3 Juni 2026

Konsultan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.

NIK. 41 230714012

MOTTO

“Lelah itu pasti, jangan pernah berhenti belajar”

-Yuliana Putri Aryanti-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segalam nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan orang-orang tersayang. Atas rasa syukur dan ungkapan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta Ibu Eni Pitriana dan Bapak Djoko Rijanto serta ayah sambung Bapak Dirsan, terima kasih telah menjadi orang tua terbaik dan untuk kasih sayang yang tak terhingga. Terima kasih atas doa tanpa henti hingga penulis sampai pada tahap ini. Dan terima kasih untuk kesabaran dan ketulusan sepanjang masa yang selalu diberikan kepada penulis.
2. Kakek nenek tercinta, Kakek Yasmin dan Nenek Darsiyah, terima kasih telah menjadi orang tua kedua terbaik dan untuk kasih sayang yang tak terhingga. Terima kasih atas doa tanpa henti hingga penulis sampai pada tahap ini. Dan terima kasih untuk kesabaran dan ketulusan sepanjang masa yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Adik tercinta, Nabila Kinanti Althafunnisa, terima kasih telah menjadi penyemangat dan memberikan keceriaan di tengah penatnya penulis menyusun skripsi ini. Kehadiranmu memberikan motivasi untuk kakak.
4. Seluruh dosen dan civitas akademika UNUGHA Cilacap, khususnya dosen pembimbing 1 Bapak Yusun Hasan Baharudin, M.Pd.I dan dosen pembimbing 2 Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd. yang selalu sabar untuk membimbing dan memberikan semangat dan arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

5. Seluruh saudara, kerabat, dan teman terdekat, terima kasih atas dukungan, bantuan doa, serta semangat yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan kepada penulis.
7. Kopi kenangan dan nescafe, terima kasih telah menjadi minuman dan tempat ternyaman penulis mengerjakan skripsi hingga pada tahap ini.
8. Terakhir untuk diri penulis sendiri, Yuliana Putri Aryanti. Terima kasih untuk tidak pernah menyerah dalam menggapai cita-cita, kerja keras tanpa henti hingga detik ini dan bertahan sesulit apapun hal yang dihadapi.

ABSTRAK

Yuliana Putri Aryanti, 22CJ10028, Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar. Cilacap: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, April 2026.

Perkembangan teknologi memanfaatkan media pembelajaran digital dalam memfasilitasi siswa secara efektif. Keterbatasan media yang digunakan menghambat keaktifan dan imajinasi siswa, karena masih menggunakan benda konkrit. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar lebih kontekstual secara nyata. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 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* untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar; 3) mengetahui kepraktisan media video animasi *Virtual Reality Trip* untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dikembangkan yaitu media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD materi kalimat langsung dan tidak langsung; 2) kelayakan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD materi kalimat langsung dan tidak langsung dinilai sangat layak oleh para ahli. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi memperoleh 87,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media 87,5% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa 90% dengan kriteria sangat layak; 3) tingkat kepraktisan media video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD materi kalimat langsung dan tidak langsung berdasarkan uji coba juga menunjukkan kategori sangat praktis. Pada uji coba kelompok memperoleh nilai dari guru 97,5% dengan kriteria sangat praktis dan hasil respon siswa memperoleh nilai 83,9% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji terakhir yaitu uji lapangan memperoleh nilai dari guru 97,5% dengan kriteria sangat praktis dan hasil respon siswa memperoleh nilai 88,9% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Virtual Reality Trip, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

Yuliana Putri Aryanti, 22CJ10028, Development of Virtual Reality Trip Animation Video Media in Indonesian Language Learning for Grade III Elementary School Students. Cilacap: Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap, April 2026.

The development of technology utilizes digital learning media in facilitating students effectively. The limitations of the media used hinder the activeness and imagination of students, because they still use concrete objects. For this reason, learning media are needed that provide a more contextual learning experience in a real way. The objectives of this study are: 1) to determine the process of developing Virtual Reality Trip animation video media for learning Indonesian language for grade III elementary school students; 2) to determine the feasibility of Virtual Reality Trip animation video media for learning Indonesian language for grade III elementary school students; 3) to determine the practicality of Virtual Reality Trip animation video media for learning Indonesian language for grade III elementary school students. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model consisting of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages.

The results of the study indicate that: 1) the product developed is a Virtual Reality Trip animation video media in Indonesian language learning for grade III elementary school on direct and indirect sentence material; 2) the feasibility of Virtual Reality Trip animation video media in Indonesian language learning for grade III elementary school on direct and indirect sentence material is assessed as very feasible by experts. The assessment results given by material experts obtained 87.5% with very feasible criteria, media experts 87.5% with very feasible criteria, language experts 90% with very feasible criteria; 3) the level of practicality of Virtual Reality Trip animation video media in Indonesian language learning for grade III elementary school on direct and indirect sentence material based on trials also shows a very practical category. In the group trial, the teacher obtained a score of 97.5% with very practical criteria and the student response results obtained a score of 83.9% with very practical criteria. In the final test, namely the field test, the teacher obtained a score of 97.5% with very practical criteria and the student response results obtained a score of 88.9% with very practical criteria.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Virtual Reality Trips, Indonesian Language Learning

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar**. Tidak lupa sholawat dan salam penulis junjungkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Semoga kita semua termasuk dalam golongan hamba yang diberikan syafa'atnya pada hari kiamat. Aamiin.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, motivasi dan arahan, karena penulis menyadari tanpa bantuanbantuan ini, skripsi ini tidak akan selesai. Maka dari itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Bapak Dr. A. Lutfi Hamidi, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Ibu Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
3. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ibu Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing 1 Bapak Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I., Dosen Pembimbing 2 Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.
5. Dosen dan Civitas Akademik Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
6. Bapak Ariawan Istiadi, M.Pd. Kepala sekolah SD Al Irsyad 02 Cilacap.

7. Ibu Siti Kaliyah, S.Pd. Wali kelas 3C SD Al Irsyad 02 Cilacap.
8. Ibu Sainah, S.Pd. Wali Kelas 3D SD Al Irsyad 02 Cilacap.
9. Siswa-Siswi kelas 3C SD Al Irsyad 02 Cilacap yang telah membantu penulis dengan sangat baik.
10. Orang tua, kakek nenek, adik yang telah memberikan dukungan, motivasi dan keceriaan untuk penulis.
11. Saudara dan kerabat yang telah memberikan bantuan dan dukungan untuk penulis dengan baik.
12. Serta berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Untuk seluruh dukungan dan arahan kepada penulis, sehingga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal'alam. Penulis berharap semoga di kemudian hari skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti atau pembaca.

Cilacap, 20 April 2026

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	15
G. Spesifikasi Produk	16
BAB II	17
KAJIAN TEORI	17
A. Kajian Pustaka	17
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III	37
METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37

B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Desain dan Prosedur Penelitian	39
E. Variabel Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrumen Pengumpulan Data	48
H. Validitas Instrumen	56
I. Teknik Analisis Data	58
BAB IV	61
HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	61
C. Pembahasan	87
D. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V	91
PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran-saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	36
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	41
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	45
Gambar 4.1 Halaman Pembuka.....	67
Gambar 4.2 Halaman Video	68
Gambar 4.3 Halaman Profil Pengembang.....	68
Gambar 4.4 Halaman Misi	69
Gambar 4.5 Halaman Materi.....	69
Gambar 4.6 Halaman Quiz.....	70
Gambar 4.7 Halaman Penutup	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Observasi Proses Pembelajaran.....	48
Tabel 3.3 Wawancara Guru	50
Tabel 3.4 Wawancara Siswa.....	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3.7 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Bahasa	53
Tabel 3.8 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Penilaian Guru.....	54
Tabel 3.9 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Respon Siswa	55
Tabel 3.10 Daftar Nama Ahli	56
Tabel 3.11 Daftar Nama Subjek Uji Kelompok Kecil.....	56
Tabel 3.12 Daftar Nama Subjek Uji Lapangan	57
Tabel 3.13 Skala Likert	58
Tabel 3.14 Persentase Kelayakan Media.....	59
Tabel 3.15 Persentase Kepraktisan Media	60
Tabel 4.1 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi.....	71
Tabel 4.2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media	74
Tabel 4.3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa.....	77
Tabel 4.4 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Kelompok	80
Tabel 4.5 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Siswa	82
Tabel 4.6 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Lapangan	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	98
Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi	99
Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru	101
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 5. <i>Story line</i> Media Pembelajaran.....	105
Lampiran 6. Surat Permohonan Ahli Materi	110
Lampiran 7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran 8. Rubrik Penilaian Ahli Materi.....	112
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 10. Surat Permohonan Ahli Media	118
Lampiran 11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	119
Lampiran 12. Rubrik Penilaian Ahli Media	120
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran 14. Surat Permohonan Ahli Bahasa	125
Lampiran 15. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	126
Lampiran 16. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa.....	127
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Bahasa	129
Lampiran 18. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Guru	132
Lampiran 19. Rubrik Penilaian Guru	133
Lampiran 20. Lembar Penilaian Guru Uji Kelompok.....	136
Lampiran 21. Lembar Penilaian Guru Uji Lapangan.....	139
Lampiran 22. Hasil Kelayakan Media	142
Lampiran 23. Hasil Kepraktisan Media	144
Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan	146
Lampiran 25. Petunjuk Penggunaan Perangkat Produk.....	151
Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup Penulis	158

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.

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 terakut 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

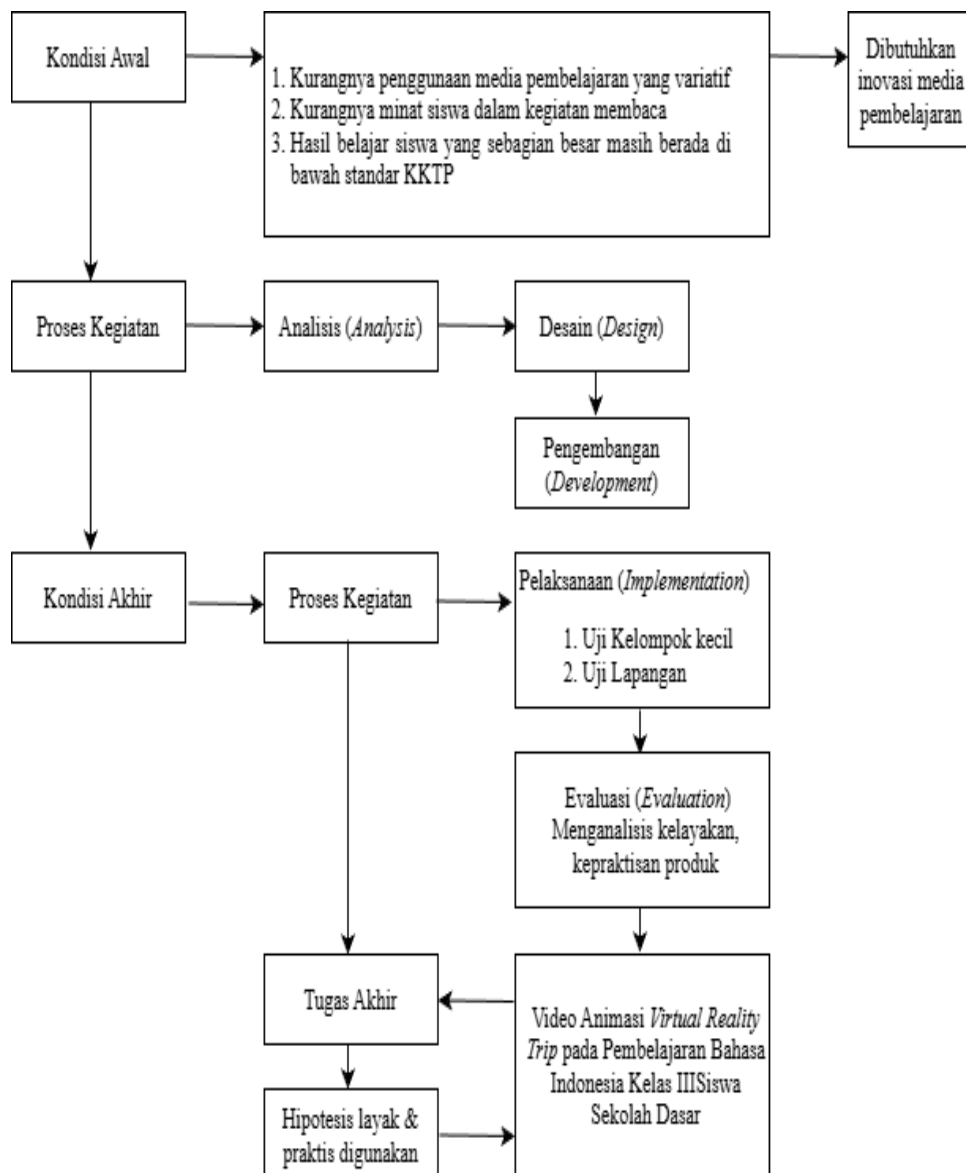
Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini difokuskan pada permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu terbatasnya media pembelajaran menarik dan mampu memberikan pengalaman belajar mendalam yang dibuat oleh pendidik. Selain itu, permasalahan terkait materi kalimat langsung dan tidak langsung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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R & D). Penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang kemudian menguji produk tersebut layak digunakan (N. Syavira, 2021). Penelitian, yang merupakan analisis kebutuhan, digunakan untuk menentukan hasil produk dan untuk menilai kelayakan serta kepraktisan sehingga dapat digunakan pada populasi yang lebih besar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk dua kelas III yaitu kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap yang beralamat di Jalan Cerme, No. 24, Sidanegara, Cilacap Tengah, Cilacap, Jawa Tengah. Peneliti memilih tempat tersebut karena sekolah memiliki kelas paralel dan sekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang jalannya penelitian yang akan dilakukan serta permasalahan yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal

pelajaran bahasa Indonesia kelas III materi kalimat langsung dan tidak langsung pada teks cerita.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan jangka waktu sebagaimana tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan									
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1.	Observasi Awal										
2.	Wawancara guru, siswa dan tes gaya Belajar										
3.	Penyusunan Bab I-III										
4.	Pelaksanaan bimbingan skripsi										
5.	Laporan hasil akhir										
6.	Seminar Proposal										
7.	Pelaksanaan bimbingan akhir skripsi										
8.	Uji ahli media, bahasa dan materi										
9.	Izin Penelitian di SD										
10.	Pelaksanaan Penelitian										
11.	Penyusunan Bab IV-V										
12.	Laporan penelitian										
13.	Sidang Skripsi										
14.	Revisi skripsi										
15.	Pengumpulan skripsi										

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi mencakup keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi terdiri dari seluruh ciri-ciri yang menjadi subjek penelitian dan berkaitan dengan keseluruhan kelompok individu, peristiwa dan hal-hal yang menjadi fokus penelitian. Jumlah individu dalam populasi ini melebihi jumlah sampel yang dipilih sebagai fokus penelitian. Spesifitas, kejelasan, dan keselarasan dengan tujuan penelitian merupakan beberapa faktor yang perlu

dipertimbangkan ketika memilih populasi yang tepat. Populasi penelitian yang akan digunakan adalah siswa kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap.

2. Sampel

Populasi yang akan dianalisis dipilih oleh sampel. Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi subjek penelitian bertujuan memperoleh data yang dapat digeneralisasikan terhadap populasi tersebut. Untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih dapat mewakili populasi secara tepat dan dapat digunakan untuk menarik generalisasi mengenai populasi secara menyeluruh, pengambilan sampel harus dilakukan secara acak dan representatif (Ulva Putri Ramadani et al., 2025). Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap yang berjumlah 31 siswa.

D. Desain dan Prosedur Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau penelitian *Research and Development* (R&D). Studi *Research and Development* (R&D) merupakan investigasi yang ditunjukkan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Desain penelitian dari model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Filahanasari et al., 2024). Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media ini karena setiap langkah atau tahapan disusun secara sistematis, mudah

dipahami dan lengkap. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima Langkah yaitu, Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis (*Analysis*) adalah pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik.

b. *Design* (Perancangan)

Perencanaan (*Design*) merupakan desain produk berupa video animasi *Virtual Reality Trip* yang akan dibuat, sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan (*Development*) merupakan hasil produk diberikan kepada ahli media, materi, dan bahasa untuk mendapatkan masukan tentang produk dengan cara memberikan angket dan lembar validasi.

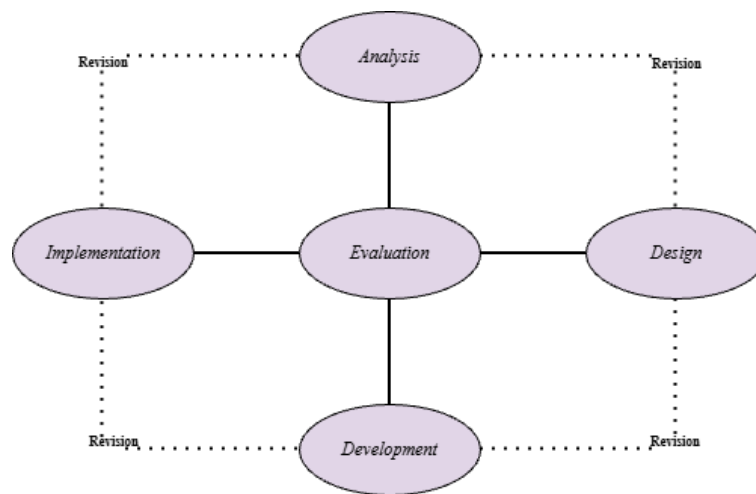
d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap untuk mengimplementasikan media pembelajaran yaitu uji coba kelompok kecil dan uji lapangan untuk melihat kepraktisan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi (*Evaluation*) merupakan uji lapangan skala besar dan produk akhir dengan melakukan evaluasi formatif untuk mengumpulkan data produk yang dikembangkan efektif atau tidak.

Tahapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).



Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE

2. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Filahanasari et al., 2024). Penjelasan menyeluruh tentang model penelitian yang digunakan disajikan dibawah ini.

a. Analisis (*Analysis*)

Tujuan dari langkah ini adalah terhadap produk yang dibuat. Pada kesempatan ini peneliti melakukan beberapa analisis, seperti berikut ini:

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan tidak langsung kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya di kelas III. Penelitian ini menggunakan satu sekolah yaitu SD A l Irsyad 02 Cilacap.

3) Analisis Materi

Secara sistematis penyusunan dan penjelasan materi dilakukan dengan bantuan analisis materi. Supaya bahan ajar lebih mudah dipahami siswa mempertimbangkan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Termasuk mencocokkan materi pelajaran dan sub bab materi pelajaran.

4) Analisis Kebutuhan Siswa

Proses analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan guru kelas III untuk mengumpulkan informasi

mengenai sumber media pembelajaran yang digunakan siswa dan peneliti untuk membantu pembelajarannya.

b. Perencanaan (*Design*)

Suatu perencanaan produk media pembelajaran adalah tahap desain. Desain produk masih bersifat ideatif pada saat ini dan akan menjadi pedoman untuk tahap pengembangan selanjutnya. Tahap ini, peneliti akan membuat rancangan pengembangan yang dilaksanakan searah dengan tahap analisis. Berikut beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) Materi akan dibahas sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
- 2) Membuat *storyline* media yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan media pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan peneliti membuat media video animasi *Virtual Reality Trip* sebagai produknya. Produk yang disiapkan untuk implementasi telah diterapkan dari *storyline* media. Fase pengembangan, peneliti menyatukan sumber yang bisa membantu pembuatan media video animasi *Virtual Reality Trip* dan memvalidasinya dengan para ahli antara lain ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Setelah melalui tahap validasi, media dianggap layak untuk digunakan oleh para ahli.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media yang dikembangkan akan di uji coba pada subjek penelitian yaitu (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021):

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan diperbaiki, kemudian akan diuji coba kelompok kecil. Media diaplikasikan kemudian dinilai sesuai dengan angket yang disediakan. Hasil yang didapatkan dari penilaian angket kelompok kecil akan dianalisis dan hasilnya akan dipergunakan sebagai perbaikan produk.

2) Uji Coba Lapangan

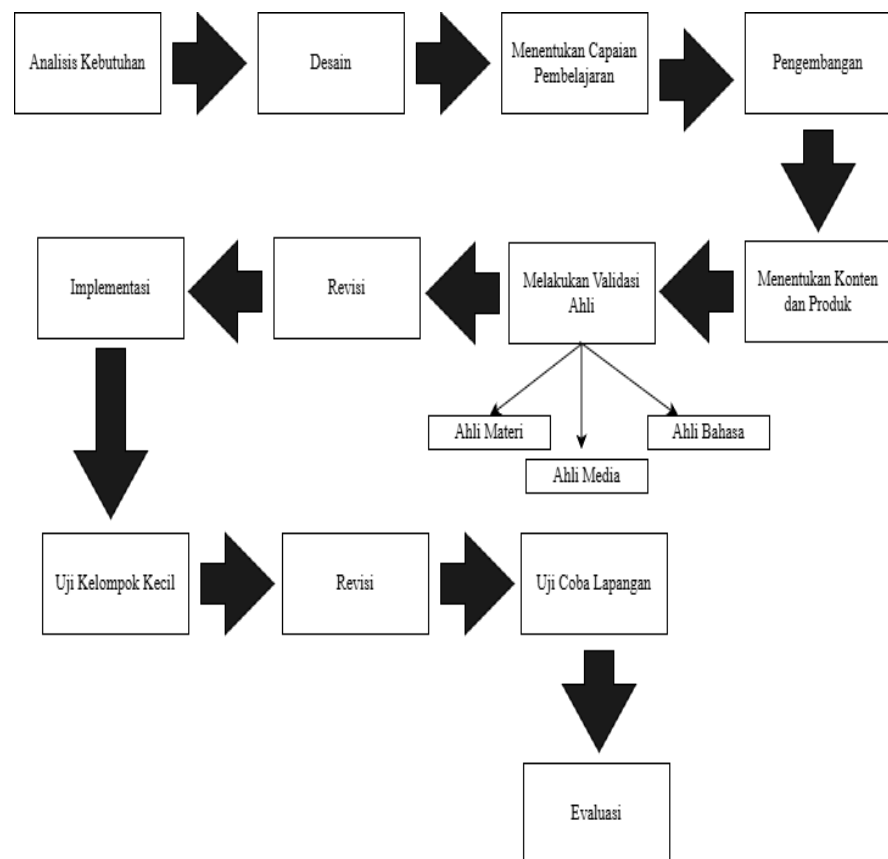
Tahap uji coba lapangan adalah uji akhir pada pengembangan media pembelajaran ini, siswa kelas III dan guru akan memberikan penilaian. Media yang sudah diperbaiki sebelumnya akan dicoba dalam kelas, kemudian angket disebar untuk diisi oleh siswa dan guru yang telah mencoba media. Hasil dari angket sebagai penilaian yang akan dianalisis dan dijadikan pedoman memperbaiki media.

Melalui proses ini, diharapkan guru dapat menggunakan video animasi *Virtual Reality Trip* ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita kalimat langsung dan tidak langsung dengan cara yang mandiri bagi sekolah dan siswa. Sehingga media pembelajaran ini dapat berpartisipasi dalam

meningkatkan minat siswa mempelajari bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat langsung dan tidak langsung.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir dengan tujuan untuk melihat apakah media yang dikembangkan berhasil atau tidak dan menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan dengan cara mengolah data diperoleh dari hasil penilaian dan serangkaian penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

E. Variabel Penelitian

Variabel pada dasarnya merupakan sifat atau ciri tertentu dari suatu objek yang dapat berubah dan dapat diukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam bidang pendidikan, variabel sering berkaitan dengan aspek seperti hasil belajar peserta didik, pendekatan pembelajaran yang digunakan, keterlibatan guru, ataupun motivasi siswa. Kehadiran variabel tidak hanya membantu menguraikan suatu kondisi, tetapi juga berperan penting dalam menjelaskan hubungan antarkonsep yang diteliti sehingga penelitian dapat disusun secara sistematis dan memiliki landasan ilmiah yang kuat (Nurul Melani Haifa et al., 2025).

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang meliputi variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat).

1. Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang dapat mempengaruhi atau memberikan perubahan variabel lainnya. Variabel ini disebut juga sebagai variabel stimulus. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah media video animasi *virtual reality trip*.

2. Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel *dependent* merupakan suatu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel ini menunjukkan hasil dari penerapan variabel *independent*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan tidak langsung kelas III siswa sekolah dasar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan di kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap. Peneliti memperoleh berbagai informasi dari obyek yang akan diteliti dengan melakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian baik berupa perilaku, aktivitas, dan situasi pembelajaran. Observasi dilakukan pada saat bersamaan dengan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui berbicara dan tanya jawab dengan responden. Wawancara digunakan untuk mengetahui informasi awal atau data awal mengenai permasalahan yang dihadapi guru kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap.

3. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Angket berupa instrumen yang digunakan untuk validasi penilaian kelayakan media oleh ahli yaitu ahli media, ahli materi dan

ahli bahasa. Selain itu, instrumen juga digunakan untuk penilaian kepraktisan media yang didapatkan dari guru dan siswa.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dari dokumen, arsip atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto mulai dari pra penelitian sampai uji produk video animasi *Virtual Reality Trip* di kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengelompokkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah koesioner berbentuk ceklist dan lembar wawancara (Zahro, 2025). Adapun instrumen pada penelitian ini menggunakan koesioner yang diberikan kepada observasi, wawancara, ahli media, ahli bahasa, ahli materi, penilaian guru dan respon siswa. Berikut dibawah ini kisi-kisi instrumen responden yaitu:

1. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Instrumen Observasi Proses Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.2 Observasi Proses Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kegiatan Proses	Menggunakan fasilitas dan sumber belajar ketika mengajar	1
		Mengkondisikan persiapan pembelajaran di kelas	2

No.	Aspek	Indikator	No Item
		Pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan situasi siswa dan lingkungan siswa	3
		Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa	4
		Pembelajaran menggunakan urutan yang logis mulai dari kegiatan awal, inti, penutup	5
		Menggunakan waktu mengajar secara efisien	6
		Menyampaikan tujuan di awal pembelajaran	7
		Penilaian selama proses pembelajaran	8
2.	Kegiatan Pelaksanaan	Guru memberikan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan	9
		Menanggapi pertanyaan yang diajukan siswa	10
		Menciptakan dan memelihara ketertiban siswa	11
		Memantapkan penguasaan materi pembelajaran	12
		Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan	13
		Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	14
		Melaksanakan pembelajaran secara efektif	15
3.	Sikap	Ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerak badan yang wajar	16
		Sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar	17
		Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	18
		Bersemangat dalam mengajar	19
		Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri	20
		Menggunakan bahasa dan tulisan yang baik dan benar	21
		Berpenampilan menarik dalam pembelajaran	22

2. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Instrument angket wawancara guru sebagai berikut:

Tabel 3.3 Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Profil Guru dan Kelas	Lama mengajar guru di sekolah	1
		Lama mengajar di kelas yang diampu dan jumlah siswa	2
2.	Permasalahan Pembelajaran	Kesulitan guru dalam mengajar di kelas	3
		Mata Pelajaran yang dianggap sulit dan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia	4
3.	Hasil Belajar Siswa	Pencapaian hasil belajar dan persentase siswa yang belum memenuhi KKTP	5
4.	Kemampuan Membaca	Minat membaca siswa dan kesulitan memahami bacaan panjang	6
5.	Proses Pembelajaran	Metode pembelajaran dan kegiatan membaca pemahaman	7
6.	Respon dan Pemahaman Siswa	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia	8
		Respon siswa terhadap bacaan panjang	9
		Tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan	10
7.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan	11
		Pandangan tentang pentingnya penggunaan media	12
		Penggunaan media selain buku cetak	13
		Sumber media pembelajaran	14
		Platform atau aplikasi yang digunakan	15
		Pentingnya video animasi dalam pembelajaran	16
		Tanggapan terhadap video animasi <i>virtual reality trip</i>	17
		Video animasi untuk materi	18

Instrument angket wawancara siswa sebagai berikut:

Tabel 3.4 Wawancara Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Minat Membaca Siswa	Ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca	1
		Jenis bacaan yang disukai siswa	2
		Kebiasaan membaca siswa	3
2.	Sikap terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia	Pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca	4
3,	Pemahaman Membaca	Penjelasan guru setelah kegiatan membaca	5
		Tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan	6
		Kesulitan siswa dalam memahami bacaan	7
		Perasaan siswa menghadapi bacaan panjang	8
		Keinginan siswa agar kegiatan membaca lebih menyennagkan	9
4.	Kebutuhan Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang diinginkan siswa untuk minat membaca	10
		Ketertarikan siswa untuk media animasi <i>virtual reality trip</i>	11

3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Instrumen angket ahli materi sebagai berikut (Zahro, 2025):

Tabel 3.5 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Aspek Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka <i>deep learning</i>	1
		Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran	2

No.	Aspek	Indikator	No Item
		(CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	
		Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat	3
2.	Aspek Kualitas/Isi	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan	4
		Materi yang disampaikan pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5
		Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	6
		Kesesuaian gambar, video, dan ilustrasi dengan materi	7
		Materi dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran	8
3	Aspek Keakuratan Materi	Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	9
		Keakuratan soal dengan materi	10

4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Instrumen angket ahli media sebagai berikut (Zahro, 2025):

Tabel 3.6 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Aspek Tampilan Desain	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca	1
		Suara dan animasi yang disajikan dalam media jelas	2
		Kesesuaian keterpaduan antara ilustrasi, warna dan musik pada media pembelajaran	3
		Kesesuaian musik pengiring yang digunakan pada media pembelajaran	4

No.	Aspek	Indikator	No Item
		Kesesuaian durasi pada media pembelajaran	5
2.	Aspek Kognitif Siswa	Media yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa	6
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan dalam akses dan pengoperasian media pembelajaran	7
		Kelancaran dalam penggunaan media pembelajaran	8
		Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja dan akses penggunaan	9
		Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	10

5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen angket ahli bahasa sebagai berikut (Zahro, 2025):

Tabel 3.7 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Aspek Lugas	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	1
		Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat	2
		Media pembelajaran memiliki kalimat yang baku	3
2.	Aspek Komunikatif	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	4
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti	5
3.	Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	6

No.	Aspek	Indikator	No Item
		Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	7
4.	Aspek Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI	8
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	9
		Menggunakan bahasa yang komunikatif	10

6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru

Instrumen angket penilaian guru sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Penilaian Guru

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Aspek Kurikulum	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum merdeka <i>deep learning</i>	1
		Materi tidak sesuai dengan Kurikulum Merdeka	2
		Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat	3
2.	Aspek Keakuratan Materi	Keakuratan gambar, video dan ilustrasi dengan materi	4
		Kesesuaian soal dengan materi	5
		Keakuratan definisi dan konsep	6
3.	Aspek Kaidah Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	7
		Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI dalam kamus bahasa Indonesia	8
4.		Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	9

No.	Aspek	Indikator	No Item
	Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa sekolah dasar	10
5.	Aspek Tampilan Media	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca	11
		Penyajian warna, animasi, gambar dan suara jelas	12
		Komposisi video menarik dan mendukung materi	13
6.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	14
		Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja	15

7. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Instrumen angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kisi-kisi Aspek dan Indikator Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Item
1.	Media	Penggunaan media membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	1
		Tampilan media menarik	2
		Penggunaan media membuat termotivasi untuk belajar	3
2.	Aspek Materi	Video yang disajikan sesuai dengan materi	4
		Media pembelajaran membuat materi lebih mudah dipahami	5
		Materi yang disajikan dalam video mudah dimengerti	6
3.	Aspek Bahasa	Penggunaan huruf dalam video mudah terbaca dan menarik	7
		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	8

H. Validitas Instrumen

Validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE melalui tahapan pengujian yaitu:

1. Validasi Ahli

Sebelum diuji coba kepada guru dan siswa, media yang diperoleh melalui validasi pada ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 3.10 Daftar Nama Ahli

No	Nama	Ahli	Instansi
1.	Gigih Winandika, M.Pd.	Materi	UNUGHA Cilacap
2.	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I	Media	UNUGHA Cilacap
3.	Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I	Bahasa	UNUGHA Cilacap

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli dilakukan uji coba kelompok kecil. Siswa yang akan memberikan penilaian pada kelompok kecil berjumlah 8 siswa kelas III C dan 1 guru kelas sebagai berikut:

Tabel 3.11 Daftar Nama Subjek Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Subjek
1.	SITI KALIYAH, S.Pd.	Guru
2.	ABDALLAH YUSUF ROMADHON	Siswa
3.	ALIFIYYA KINARIAN YUSFINA	Siswa
4.	FARID HAZIQ AMRULLAH	Siswa
5.	FAYAZ RAZA PUTRA N	Siswa
6.	KAYANA ARIANI WIBISONO	Siswa
7.	LUTFIA MAHESWARI AZZAHRA	Siswa
8.	SATRIYO WIDAN WIJAKSONO	Siswa
9.	SHAQUEENA AZMYA PRIMADANTA	Siswa

3. Uji Lapangan

Subjek uji lapangan adalah guru kelas dan 23 siswa kelas III C.

Produk yang telah dikembangkan serta telah selesai di uji lapangan merupakan produk akhir yang sudah dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.12 Daftar Nama Subjek Uji Lapangan

No	Nama	Subjek
1.	SAINAH, S.Pd.	Guru
2.	ACHMAD FAHMI N	Siswa
3.	AHNAF ERDIE RIYANTO	Siswa
4.	ANAS BAASYIR	Siswa
5.	ANNASYA FARRA ALTHAFUNNISA	Siswa
6.	ATHAYA ACHMAD V	Siswa
7.	ATHAYA AURELIA PUTRI	Siswa
8.	AZKADINA MUFIA HAFIDZAH	Siswa
9.	BILAL MAULANA HAFID	Siswa
10.	CIARA AZZALIA GAVAPUTRI KARISMA	Siswa
11.	HASAN MUBAROK	Siswa
12.	INARA ADIVA AFSEN PERABOWO	Siswa
13.	M. RAJENDRA ALVARO ARSENIO	Siswa
14.	MIKAIL ROBIN	Siswa
15.	MIKHAYLA ALESHA SYAFIQ	Siswa
16.	NAIFA PUSPADIANTI NUR AINI	Siswa
17.	NAZRIEL ILHAM	Siswa
18.	QUEENSHA MECCA HIDAYAT	Siswa
19.	REIVANO GAVIN ALVARIZI	Siswa
20.	SHAKILA ALIYA WARDANI	Siswa
21.	SYAUQINA NUR ZAHRA	Siswa
22.	TEUKU AYDAN ALI A.D	Siswa
23.	YUSUF IHSANUL IKHWAN	Siswa

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Kelayakan

Sesudah memperoleh data, langkah selanjutnya yaitu analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Data diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data angket yang diisi oleh ahli berbentuk kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan skala likert 4 skor penilaian. Menurut Afifah (2022) skala likert dapat memberikan kebebasan dalam melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Oleh sebab itu, peneliti memilih 4 kategori pada tabel berikut ini (Afifah et al., 2022):

Tabel 3.13 Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1.	SS: Sangat Setuju	4
2.	S: Setuju	3
3.	KS: Kurang Setuju	2
4.	TS: Tidak Setuju	1

Selanjutnya perolehan data dari perhitungan skor yang dihasilkan dari pengisian lembar angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada pengembangan video animasi *Virtual Reality Trip* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Sesudah data ditemukan hasilnya, selanjutnya nilai tersebut dimasukkan ke dalam presentase sebagai pedoman penilaian kategori kelayakan media untuk mengetahui layak atau tidaknya video animasi *virtual reality trip*. Berikut tabel nilai presentase kelayakan (Saguni et al., 2024):

Tabel 3.14 Persentase Kelayakan Media

Persentase	Kategori
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Tidak Layak

2. Analisis Uji Kepraktisan

Penilaian kepraktisan didapatkan dari hasil angket penilaian guru dan respon siswa bertujuan untuk mengetahui persentase kepraktisan media video animasi *virtual reality trip*. Perolehan data dari perhitungan skor yang didapatkan dari pengisian lembar angket penilaian guru dan respon siswa pada pengembangan produk dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Sesudah persentase kepraktisan telah didapatkan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan video animasi *Virtual Reality Trip* dapat dikategorikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.15 Persentase Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
76%-100%	Sangat Praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Cukup Praktis
0%-25%	Tidak Praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua tahap pengujian dan melibatkan siswa sekolah dasar serta guru SD Al Irsyad 02 Cilacap di kelas 3C yang dilakukan pada saat jam mata pelajaran. 8 siswa dan 1 guru melakukan uji kelompok kecil sebagai langkah awal. Dilanjutkan dengan melakukan uji lapangan yang dilakukan oleh 1 guru dan 23 siswa.

SD Al Irsyad 02 Cilacap merupakan sebuah sekolah dasar yang berada di Jalan Cerme No. 24, Kelurahan Sidanegara, Kecamatan Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. SD Al Irsyad 02 Cilacap merupakan sekolah parallel yang memiliki 24 kelas dan memiliki 25 wali kelas dengan total 71 guru dan karyawan.

SD Al Irsyad 02 Cilacap memiliki sarana dan prasarana yang sangat memadai untuk mendukung pembelajaran siswa, sarana dan prasarana tersebut antara lain ruang kelas, masjid, koperasi, kantin, ruang guru, lab komputer, multimedia, perpustakaan, ruang UKS, kamar mandi, aula. Selain itu terdapat berbagai alat seperti computer, TV, printer, dan *sound system*.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Langkah-langkah yang telah dilakukan antara lain:

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1) Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan tidak langsung kelas III SD Al Irsyad 02 Cilacap. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan banyak ditemukan siswa kesulitan memahami materi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa perlu adanya inovasi pembelajaran pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berupa video animasi *Virtual Reality Trip* agar siswa menyukai dan mudah mempelajari bahasa Indonesia materi kalimat langsung dan tidak langsung sehingga hasil belajar siswa meningkat.

2) Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam proses belajar. Analisis kurikulum di SD Al

Irsyad 02 Cilacap menerapkan kurikulum merdeka *deep learning*.

3) Materi

Materi yang diambil pada penelitian pengembangan ini yaitu materi bahasa Indonesia kelas III tentang kalimat langsung dan tidak langsung. Berikut ini hasil analisis materi kalimat langsung dan tidak langsung dalam pengembangan ini:

a) Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia pada fase B yaitu membaca dan memirsa. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan atau tayangan yang dipirsa dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan atau elektronik (Pendidikan, 2025).

b) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur tujuan pembelajaran pada materi kalimat langsung dan tidak langsung yaitu siswa dapat menyebutkan pertain kalimat langsung dan tidak langsung, menjelaskan perbedaan kalimat langsung dan tidak langsung, mengubah kalimat langsung dan tidak langsung secara tepat.

c) Tujuan Pembelajaran (TP)

Siswa dapat mengidentifikasi pengertian kalimat langsung dan tidak langsung, menyebutkan ciri-ciri kalimat

langsung dan tidak langsung, mengubah kalimat langsung dan tidak langsung secara sederhana.

4) Peserta didik

Analisis peserta didik kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap berjumlah 31 orang. Peserta didik memiliki karakteristik dan gaya belajar *visual* auditori, namun selama observasi proses pembelajaran belum adanya inovasi media yang menarik selain buku cetak. Sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi. Gaya belajar peserta didik ini menjadi salah satu landasan untuk mengembangkan media video animasi karena video merupakan media *visual* auditori yang berisi materi dengan suara dan gambar menarik didalamnya.

b. *Design* (Perencanaan)

1) Tahap Desain Materi

a) Menentukan Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran yang digunakan dalam media ini diambil dari buku siswa, buku guru dan modul pembelajaran kelas III SD. Capaian pembelajaran pada media ini adalah siswa dapat memahami dan menyampaikan informasi dalam teks narasi sederhana secara lisan dan tulis dengan memperhatikan penggunaan tanda baca dan struktur kalimat secara tepat. Capaian pembelajaran ini terdapat pada

BAB V dengan Judul BAB Belajar Wirausaha mata pelajaran bahasa Indonesia.

b) Menentukan Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media ini diambil dari buku siswa, buku guru dan modul pembelajaran kelas IV SD. Tujuan pembelajaran pada media ini adalah Siswa dapat mengidentifikasi pengertian kalimat langsung dan tidak langsung, menyebutkan ciri-ciri kalimat langsung dan tidak langsung, mengubah kalimat langsung dan tidak langsung secara sederhana. Tujuan pembelajaran ini terdapat pada BAB V dengan Judul BAB Belajar Wirausaha mata pelajaran bahasa Indonesia.

2) Tahap Desain Media

a) Membuat Konsep Video

Langkah pertama dalam pembuatan media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* adalah pembuatan konsep. Konsep dibuat agar video berjalan dengan efektif sehingga setiap pergerakan dalam video tersusun rapih dan setiap tayangan video bisa diterima dengan baik oleh siswa. pembuatan konsep sangat penting untuk menentukan apakah siswa akan merasa tertarik dan dapat memahami materi dalam video atau tidak. Pembuatan konsep disesuaikan dengan materi yang dipilih yaitu kalimat

langsung dan tidak langsung dengan menyesuaikan perkembangan usia siswa dan perkembangan ilmu.

b) Membuat rancangan *Storyline*

Storyline merupakan sebuah rangkaian cerita dalam bentuk teks. Pembuatan rancangan *storyline* diperlukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang yang perlu ditampilkan dalam video dan rancangan ini dibuat untuk menjadi acuan supaya video yang dihasilkan baik. Rangkaian video disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

c) Menyusun Instrumen Penilaian Media

Data penelitian ini mempunyai dua jenis data yang dikumpulkan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data ini diperoleh dari hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta hasil uji lapangan. Data kuantitatif didapat dari angket dengan *skala likert*. Sedangkan data kualitatif didapat berdasarkan saran yang diperoleh dari guru dan siswa.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan model ADDIE merupakan tahap implementasi rancangan media pembelajaran. Rancangan pengembangan media pembelajaran telah dibuat pada tahap desain. Penelitian ini mengumpulkan semua sumber yang diperlukan untuk

pembuatan media seperti foto, animasi, *Audio*, video dan materi. Semua bahan sudah tersedia dan dilanjutkan dengan langkah-langkah pembuatan media. Langkah pertama yang harus dibuat adalah *storyline*. Media dibuat hingga selesai sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Media yang dibuat memiliki berbagai macam halaman, sehingga tampilan media berbeda-beda. Tampilan media pembelajaran *Virtual Reality Trip* sebagai berikut:

1) Halaman Pembuka



Gambar 4.1 Halaman Pembuka

Halaman pembuka adalah halaman yang pertama muncul saat video diputar. Tampilan dari halaman pembuka berisi tulisan yaitu Welcome Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pembelajaran Bahasa Indonesia Selamat Menyaksikan.

2) Halaman Video



Gambar 4.2 Halaman Video

Halaman Video adalah halaman yang muncul setelah pembukaan berisikan halaman animasi serta tulisan Belajar Berwisata dan lokasi belajar di Alam Massapi Baturraden.

3) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4.3 Halaman Profil Pengembang

Halaman yang kedua adalah halaman profil pengembang. Pada halaman ini profil pengembang dicantumkan nama serta foto yang dimiliki oleh pengembang.

4) Halaman Misi



Gambar 4.4 Halaman Misi

Halaman misi adalah halaman yang menampilkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan materi kalimat langsung dan tidak langsung dalam buku bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar milik guru dan siswa.

5) Halaman Materi



Gambar 4.5 Halaman Materi

Halaman materi adalah halaman yang menampilkan bukit materi yaitu kalimat langsung dan tidak langsung, mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

6) Halaman Quiz



Gambar 4.6 Halaman Quiz

Halaman quiz merupakan halaman yang berisikan quiz pilihan ganda tentang kalimat langsung dan tidak langsung yang telah dibahas dalam halaman video.

7) Halaman Penutup



Gambar 4.7 Halaman Penutup

Halaman yang terakhir adalah halaman penutup, pada halaman ini berisi tulisan end untuk mengakhiri media pembelajaran.

Media yang sudah dibuat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu validasi ahli dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Para ahli menilai media yang dihasilkan dengan menjawab angket yang telah dipersiapkan. Hasil penilaian dari ahli menentukan tahap selanjutnya yang akan dilaksanakan. Media dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya dengan revisi ataupun tanpa revisi. Namun jika para ahli menilai media tidak layak, maka perlu dilakukan perbaikan media supaya media dinyatakan layak dan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut ini hasil validasi ahli pada media video animasi *virtual reality trip*:

1) Validasi Ahli Materi

a) Data Kuantitatif

Berikut adalah penyajian data kuantitatif bersumber pada penilaian ahli materi:

Tabel 4.1 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum Merdeka <i>deep learning</i>	4	4	100	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan Capaian	4	4	100	Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
	Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) di dalam misi				
3.	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat	4	4	100	Sangat Layak
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan	3	4	75	Layak
5.	Materi yang disampaikan pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Layak
6.	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4	75	Layak
7.	Kesesuaian gambar, video, dan ilustrasi dengan materi	2	4	50	Cukup Layak
8.	Materi dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Layak
9.	Konsep yang disajikan berkaitan	4	4	100	Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
	dengan kehidupan sehari-hari				
10.	Keakuratan soal dengan materi	3	4	75	Layak
Analisis seluruh data		35	40	87,5	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penelitian ahli materi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \\
 &= \frac{35}{40} \times 100 \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Perolehan nilai yang diberikan oleh validasi ahli materi pada tabel diatas adalah 87,5%. Dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media, maka materi di dalam media pembelajaran tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli materi tidak memberikan kritik dan saran pada penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar dan memperbolehkan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2) Validasi Ahli Media

a) Data Kuantitatif

Berikut adalah penyajian data kuantitatif bersumber pada penilaian ahli media:

Tabel 4.2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca	4	4	100	Sangat Layak
2.	Suara dan animasi yang disajikan dalam media jelas	2	4	50	Cukup Layak
3.	Keterpaduan kesesuaian antara ilustrasi, warna dan musik pada media pembelajaran	3	4	75	Layak
4.	Kesesuaian musik pengiring yang	4	4	100	Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
	digunakan pada media pembelajaran				
5.	Kesesuaian durasi pada media pembelajaran	4	4	100	Sangat Layak
6.	Media yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa	3	4	75	Layak
7.	Kemudahan dalam akses dan pengoperasian media pembelajaran	4	4	100	Sangat Layak
8.	Kelancaran dalam penggunaan media pembelajaran	4	4	100	Sangat Layak
9.	Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja dan akses penggunaan	3	4	75	Layak
10.	Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		35	40	87,5	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian ahli media:

$$\begin{aligned}P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\&= \frac{35}{40} \times 100\% \\&= 87,5\%\end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Perolehan nilai yang diberikan oleh validasi ahli media pada tabel diatas adalah 87,5%. Dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media, maka media pembelajaran tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli media tidak memberikan kritik dan saran pada penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar dan memperbolehkan untuk melanjutkan ke tahap penelitian.

3) Validasi Ahli Bahasa

a) Data Kuantitatif

Berikut adalah penyajian data kuantitatif bersumber pada penilaian ahli bahasa:

Tabel 4.3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100	Sangat Layak
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat	4	4	100	Sangat Layak
3.	Media pembelajaran memiliki kalimat baku	4	4	100	Sangat Layak
4.	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	3	4	75	Layak
5.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4	4	100	Sangat Layak
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	100	Sangat Layak
7.	Kesesuaian dengan	4	4	100	Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
	perkembangan emosional siswa				
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI	3	4	75	Layak
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	3	4	75	Layak
10.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		36	40	90	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian ahli bahasa:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Perolehan nilai yang diberikan oleh validasi ahli bahasa pada tabel diatas adalah 90%. Dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media, maka media pembelajaran tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli bahasa tidak memberikan kritik dan saran pada penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar dan media layak digunakan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Penerapan hasil akhir uji coba yang telah dilakukan dikenal dengan tahap implementasi. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kelayakan media yang dikembangkan ditentukan oleh hasil akhir uji lapangan.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 8 siswa dan 1 guru. Setelah itu sebelum ke pengujian selanjutnya terlebih dahulu dilakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari guru serta hasil angket siswa. Pengujian yang terakhir yaitu uji lapangan yang dilakukan oleh 23 siswa dan 1 guru. Hasil akhir yang dapat menentukan kelayakan produk. Berikut adalah hasil implementasi media video animasi *virtual reality trip*:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

a) Data Kuantitatif

Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas III C SD

Al Irsyad 02 Cilacap oleh 8 siswa dan 1 guru. Hasil penilaian

guru dan respon siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Kelompok

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100	Sangat Layak
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat	4	4	100	Sangat Layak
3.	Media pembelajaran memiliki kalimat baku	4	4	100	Sangat Layak
4.	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	3	4	75	Layak
5.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4	4	100	Sangat Layak
6.	Kesesuaian dengan perkembangan	3	4	75	Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
	intelektual siswa				
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	4	100	Sangat Layak
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI	4	4	100	Sangat Layak
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Sangat Layak
10.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		39	40	97,5	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian guru:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.5 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	ABDALLAH YUSUF ROMADHON	28	32	87,5	Sangat Layak
2.	ALIFIYYA KINARIAN YUSFINA	26	32	81,25	Sangat Layak
3.	FARID HAZIQ AMRULLAH	28	32	87,5	Sangat Layak
4.	FAYAZ RAZA PUTRA N	26	32	81,25	Sangat Layak
5.	KAYANA ARIANI WIBISONO	26	32	81,25	Sangat Layak
6.	LUTFIA MAHESWARIA AZZAHRA	27	32	84,37	Sangat Layak
7.	SATRIYO WIDAN WIJAKSONO	28	32	87,5	Sangat Layak
8.	SHAQUEEN A AZMYA PRIMADANTA	26	32	81,25	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari respon siswa:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{215}{256} \times 100\% \\
 &= 83,9\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Perolehan nilai yang diberikan oleh guru pada tabel 4.4 di atas adalah 97,5%. Dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan pada tabel 4.5 yaitu hasil respon siswa mendapatkan nilai 83,9% dan tergolong dalam kriteria sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* tergolong ke dalam kategori sangat praktis dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

b) Data Kualitatif

Pada uji kelompok kecil guru tidak memberikan kritik dan saran dalam penyajian data kualitatif tentang media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III siswa sekolah dasar dan memperbolehkan melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2) Uji Lapangan

a) Data Kuantitatif

Uji lapangan dilakukan di kelas III C SD Al Irsyad 02 Cilacap oleh 23 siswa dan 1 guru. Hasil penilaian guru dan respon siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Lapangan

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4	4	100	Sangat Layak
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat	4	4	100	Sangat Layak
3.	Media pembelajaran memiliki kalimat baku	4	4	100	Sangat Layak
4.	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	3	4	75	Layak
5.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4	4	100	Sangat Layak
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	100	Sangat Layak
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	4	100	Sangat Layak

No	Butir Pertanyaan	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI	4	4	100	Sangat Layak
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Sangat Layak
10.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		39	40	97,5	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari respon siswa:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item

Perolehan nilai yang diberikan oleh guru pada uji lapangan adalah 97,5%. Dan apabila dicocokkan dengan

tabel kriteria kepraktisan media, maka media tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil respon siswa pada uji lapangan terdapat pada lampiran 23, dengan perolehan nilai kelayakan dan kepraktisan mencapai 88,9%. Maka media termasuk ke dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* bisa digunakan oleh guru di dalam kelas dan materi dalam video mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam model ADDIE. Tujuan evaluasi yaitu untuk mengetahui berjalan lancar atau tidaknya suatu tahapan, mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan perlu dilakukannya evaluasi pada akhir penelitian dengan cara menganalisis uji coba yang telah dilakukan. Penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta guru dan siswa pada uji lapangan digunakan untuk menentukan hasil akhir kelayakan dan kepraktisan media. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, media dalam penelitian ini termasuk dalam predikat sangat layak serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis terdapat pada penyajian validitas data dan dalam pembahasan.

C. Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari hasil penelitian yang dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi *virtual reality trip*. Model ADDIE dari penelitian R&D (*Research and Development*) yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dilakukan dalam penelitian ini (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, kurikulum, materi, peserta didik. Temuan dari analisis ini menunjukkan kebutuhan untuk memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak hanya menggunakan buku cetak, tetapi memerlukan adanya sebuah pengembangan produk agar dapat memahami isi materi dengan baik. Analisis kurikulum menunjukkan di kelas I sampai dengan kelas VI menggunakan kurikulum yaitu kurikulum merdeka *deep learning*. Materi yang dipilih adalah materi kalimat langsung dan tidak langsung yang ada pada BAB V Belajar Berwirausaha, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III. Peserta didik memiliki gaya belajar *visualauditori* memerlukan pengembangan produk video yang dikembangkan di desain sesuai dengan *storyline*.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan media, pada tahap ini yang dilakukan adalah pengumpulan perangkat pengembang yang diperlukan pada proses pembuatan media. Media terdiri dari bagian-bagian tertentu yaitu halaman pembuka, halaman video, pengembang 1, 2, dan 3, halaman misi, halaman materi, halaman quiz dan halaman penutup. Media

yang telah dikembangkan harus melewati beberapa tahapan pengujian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa sehingga dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kalimat langsung dan tidak langsung pelajaran bahasa Indonesia di kelas III. Jika terdapat saran dan masukan, maka media direvisi sesuai dengan saran ahli tersebut.

Kelayakan media dari angket yang telah terisi oleh para ahli selama proses validasi media dapat dilihat dari nilai pada angket yang telah diisi. Penilaian yang divalidasi oleh ahli media meliputi tampilan media, kognitif siswa, dan kemudahan penggunaan media. Nilai yang diberikan oleh ahli media adalah 87,5%, maka media termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian berikutnya adalah materi yang digunakan dalam media, nilai yang diberikan oleh ahli materi adalah 87,5%, maka materi yang digunakan dalam media termasuk kategori sangat layak. Penilaian yang terakhir yaitu penilaian bahasa yang digunakan dalam media, nilai yang diberikan oleh ahli bahasa adalah 90%, maka bahasa yang digunakan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Jika media tidak ada revisi dari para ahli, maka media dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Setelah dilakukan uji ahli, tahap selanjutnya adalah tahap uji coba yaitu uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Tahap pengujian ini dilakukan di SD Al Irsyad 02 Cilacap dengan melibatkan guru dan siswa kelas 3C. Uji coba pertama yang dilaksanakan adalah uji coba kelompok yang dilakukan pada 8 siswa dan 1 guru. Hasil penilaian dari guru pada uji coba kelompok mencapai 97,5%, sedangkan hasil respon siswa pada uji

coba kelompok mencapai 83,9%. Maka secara keseluruhan uji coba kelompok termasuk dalam kategori sangat layak.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan, uji coba lapangan dilakukan oleh 23 siswa dan 1 guru. Hasil penilaian dari guru pada uji lapangan mencapai 97,5%, sedangkan hasil respon siswa pada uji lapangan yang terdapat pada lampiran 22 mencapai 88,9%. Maka secara keseluruhan uji lapangan termasuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan uji kepraktisan yang berada di lampiran 23 menunjukkan bahwa nilai kepraktisan siswa mencapai 88,9%. Sedangkan nilai kepraktisan dari guru adalah 97,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi *Virtual Reality Trip* termasuk dalam kategori sangat praktis dan bisa digunakan dengan mudah oleh siswa serta guru pada BAB V Belajar Berwirausaha, materi kalimat langsung dan tidak langsung, mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD. Uji kepraktisan dapat membuktikan apakah produk yang dikembangkan sudah praktis dan mudah digunakan.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Keterbatasan biaya sehingga penerapan media hanya sampai kepraktisan.
2. Keterbatasan *vr box* yang digunakan dalam penelitian ini perangkat dengan harga terjangkau sehingga memiliki beberapa keterbatasan dibandingkan perangkat *vr* dengan harga yang lebih tinggi. Keterbatasan

tersebut meliputi kualitas tampilan yang bergantung pada spesifikasi *smartphone*, fitur interaktif yang masih terbatas, tingkat kenyamanan penggunaan yang lebih rendah, akurasi sensor yang kurang optimal, serta pengalaman imersif yang belum sebaik perangkat vr premium.

3. Keterbatasan waktu sehingga penerapan media hanya berfokus pada satu materi.
4. Media hanya bisa diterapkan di sekolah yang memiliki fasilitas mendukung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil penilaian yang diperoleh dari uji ahli dan uji lapangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE dimulai dari analisis kesulitan siswa memahami materi bahasa Indonesia yang menerapkan kurikulum merdeka *deep learning* materi kalimat langsung dan tidak langsung memerlukan video sesuai gaya belajar siswa. Video dirancang mengikuti CP dan ATP serta konsep *storyline*. Setelah itu, produk dikembangkan dan dilakukan penilaian oleh ahli untuk kelayakan media serta penilaian kepraktisan dari guru dan siswa. Evaluasi menjadi tahap akhir untuk menentukan produk layak dan praktis digunakan.
2. Kelayakan media diperoleh berdasarkan nilai dari para ahli yaitu ahli materi memberikan penilaian 87,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media memberikan penilaian 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa memberikan penilaian 90% dengan kriteria sangat layak.
3. Uji kepraktisan dapat digunakan untuk melihat nilai kepraktisan media, uji kepraktisan penilaian guru mencapai 97,5% termasuk dalam kriteria sangat praktis dan uji kepraktisan siswa mencapai 88,9% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

B. Saran-saran

Saran berikut diberikan kepada peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran video animasi *Virtual Reality Trip* mata pelajaran bahasa Indonesia:

1. Media video animasi *Virtual Reality Trip* mengalami keterbatasan biaya pada proses penelitian, oleh karena itu penulis berharap pengembang media dapat memperhatikan biaya yang dikeluarkan pada sebuah produk.
2. Media video animasi *Virtual Reality Trip* hanya berfokus pada materi kalimat langsung dan tidak langsung, oleh karena itu penulis berharap pengembangan media dapat dilakukan pada materi lain.
3. Sebelum penentuan media yang akan dikembangkan dan diaplikasikan, sebaiknya peneliti memastikan apakah fasilitas di sekolah tersebut mendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aisyah Fadila, K. R. N. N. A. K. S. P. H. U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Amaliah, L. A., Maufur, S., & Ummah, I. (2025a). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality. ... *Pembelajaran*.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/42>
- Amaliah, L. A., Maufur, S., & Ummah, I. (2025b). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 32–39.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/42>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arief, O. M. M. (2021). *Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)* Oleh : M. Miftah Arief □. 5(8), 13–28.
- Bilad, M. R., Zubaidah, S., & Prayogi, S. (2024). Addressing the PISA 2022 Results: A Call for Reinvigorating Indonesia's Education System. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.36312/ijece.v3i1.1935>
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Dewayanti, A., Heru, H., Suryanti, S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19. *Https://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sin/Article/View/6658/4333*, 4(2), 188–195. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/6658/4333>
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (2024). Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*

Dwija Indria Membaca, 13(2), 236–245.

- Filahanasari, E., Aprimadedi, & Rosmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SDN 02 Tiung. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1381–1395.
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analysis of the Use of Animated Video Media on Student Learning Motivation in Elementary Schools. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Kenedi, A. K., Akmal, A. U., Handrianto, C., & Sugito. (2023). The Effect of using Virtual Reality Media on the Geometric Skills of Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(3), 427–435.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.60735>
- Kirani, F., & Guntur, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Walahar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 56–63. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9692>
- Kusumawati, A., Pangestuti, E., & Rahayu, K. S. (2024). Will Virtual Reality Experience Quality be an Alternative to Offline Visit Decision? Review of Literature on Tourist Behaviour on Instagram Social Media. *Media Konservasi*, 29(3), 340–348. <https://doi.org/10.29244/medkon.29.3.340>
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*.
- McGivney, E. (2025). Virtual reality field trips as enabling environments for emotions and motivation in STEM education. *Frontiers in Virtual Reality*, 6(October), 1–16. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1669505>

- Mikraj, A. L., & Husna, K. (2023). *Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(1), 981–990.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*.
<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/10360>
- Mustika Junita Ningsih. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field Trip pada Materi Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas 4 SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 9(1), 37–45.
<https://doi.org/10.52802/pancar.v9i1.1015>
- Mutia Handayani. (2021). Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal.Unisda.Ac.Id/*, 7(1), 6. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD / MI
- N. Syavira. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270.
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Pendidikan, K. B. S. K. dan A. (2025). Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. In *BN 2025 (463); 16 hlm* (Issue 046/H/KR).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/322487/permendikdasmen-no-11-tahun-2025>
- Pradana, C. K. A., & Ansori, I. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Virtual Reality dengan Problem Based Learning Materi Rantai Makanan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 762–776.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1923>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf
- Prihartini, B. E., Makki, H. M., & ... (2024). Efektifitas Penggunaan Media

- Pembelajaran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 2 di SDN 42 *Pendidikan*
<https://unram.sgp1.digitaloceanspaces.com/simlitabmas/kinerja/penelitian/jurnal/459b5d8f-5b1b-4b93-9e41-9ab8a8c0323e-14578-Baiq Eka Pendas.pdf>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). *Digital Learning Media Development in Urban Geography Subject for Increasing Student Learning Motivation*. 4(2), 12–21.
- Roza, M. A. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi Berbasis....* https://repository.unja.ac.id/4412/1/ARTIKEL_ILMIAH_ok.pdf
- Saguni, S. S., Cahyaningsih, T., Inayah, A., Makassar, U. N., Pengampu, D., Kuliah, M., Indonesia, B., & Makassar, U. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 65–76, 2(1), 109–116.
- Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023). ELSE (Elementary School Education Journal) Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 38–45.
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sukagalih caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 62–69.
- Suparlan, S. (2021). jenis-jenis Membaca. *Fondatia*, 5(1), 1–12.
- Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Ulhilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>
- Wibisono, N., Rafdinal, W., & Setiawati, L. (2024). Tourism in the virtual age: Predicting the adoption of virtual reality applications in tourism. *International Journal of Applied Sciences in Tourism and Events*, 8(1), 9–23. <https://doi.org/10.31940/ijaste.v8i1.9-23>

Zahro, S. S. (2025). Uji validitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 176–186.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/965/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Al Irsyad 02 Cilacap
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Virtual Reality Trip untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar"**

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Madrasah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Rabu, 26 November 2025 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 24 November 2025
Dekan

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 8190714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : kip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi

PENGAMATAN TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Bacalah pertanyaan yang ada di dalam kolom dengan teliti
2. Isilah kolom yang kosong sesuai dengan hasil pengamatan dan berikan tanda (✓)

Keterangan:

SL = Selalu

SR = Sering

KK = Kadang-kadang

JR = Jarang

TP = Tidak Pernah

Tanggal Pengamatan : 15 Oktober 2025

Nama Sekolah : SD Al - Irsyad 02 Cilacap

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	JR	TP
1.	Guru menggunakan fasilitas dan sumber belajar ketika mengajar			✓		
2.	Guru mengkondisikan persiapan pembelajaran di kelas		✓			
3.	Guru melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan situasi siswa dan lingkungan siswa		✓			
4.	Guru menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan situasi siswa dan lingkungan siswa			✓		
5.	Apakah guru melaksanakan pembelajaran dalam urutan yang logis (kegiatan awal, inti dan penutup)		✓			
6.	Guru menggunakan waktu mengajar secara efisien	✓				
7.	Guru menyampaikan tujuan di awal pembelajaran	✓				
8.	Guru melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung		✓			
9.	Guru memberi bantuan jika siswa mengalami kesulitan selama pembelajaran secara individu, kelompok atau klasikal	✓				
10.	Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh siswa	✓				
11.	Guru menciptakan dan memelihara ketertiban siswa selama pembelajaran	✓				
12.	Guru memantapkan penguasaan materi pembelajaran melalui kegiatan penguatan	✓				
13.	Guru mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan pembelajaran mata pelajaran tersebut		✓			
14.	Guru melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	✓				
15.	Guru melaksanakan pembelajaran secara efektif	✓				
16.	Guru menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerak badan yang wajar ketika melaksanakan pembelajaran		✓			

17.	Guru menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar menghadapi siswa	✓				
18.	Guru mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	✓				
19.	Guru bersemangat dalam mengajar	✓				
20.	Guru membantu siswa dalam menumbuhkan kepercayaan diri	✓				
21.	Guru menulis dan berbicara menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓				
22.	Guru berpenampilan menarik dalam pembelajaran di dalam kelas	✓				

Catatan hasil pengamatan:

Guru sudah baik dalam mengajar, namun dalam pembelajaran masih menggunakan buku sebagai media untuk pembelajaran di dalam kelas.

Cilacap, 15 Oktober 2025

Mengetahui,

Guru Kelas III C



Siti Kaliyah, S.Pd.

NP. 1031099236

Lampiran 3. Hasil Wawancara Guru

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

Nama Sekolah : SD Al Irsyad 02 Cilacap

Nama Guru : Siti Kaliyah, S.Pd.

Kelas yang diampu : Kelas III C

Hari, Tanggal Wawancara : Rabu, 26 November 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama bapak/ibu mengajar di SD Al irsyad 02 Cilacap ini?	Lama mengajar sekitar 20 tahun mulai dari 1999.
2.	Berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas ini? Berapa jumlah siswanya?	Sudah 3 tahun, sebelumnya ngajar di kelas 2C. jumlah anak di kelas 3C sejumlah 30 anak.
3.	Menurut bapak/ibu kesulitan apa yang dirasakan selama mengajar di kelas ini?	Kesulitannya ada pada anak-anak yang masih mengalami kesulitan membaca dikarenakan belum lancar membaca, berhitung juga ada yang masih belum bisa.
4.	Dalam mata Pelajaran, menurut bapak/ibu apa yang dirasa sulit untuk diajarkan?	Untuk mata pelajaran saya kesulitan pada matematika karena ada anak yang belum bisa berhitung, bahasa Indonesia kesulitan karena ada anak yang belum lancar membaca apalagi memahami sebuah bacaan yang begitu panjang dalam cerita maupun materi.
5.	Bagaimana hasil belajar siswa di kelas pada mata Pelajaran bahasa Indonesia? Apakah sudah memenuhi KKTP?	Hasil belajar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia masih belum memenuhi KKTP dibawah 72 dan itu sekitar 53% siswa belum memenuhi KKTP di kelas 3C ini.
6.	Faktor apa yang menyebabkan hasil belajar siswa belum memuaskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia?	Untuk faktor penyebab hasil belajar belum memuaskan di kelas ini karena rendahnya minat membaca siswa, kosakata siswa masih terbatas jadi untuk memahami bacaan siswa masih merasa

		kesulitan. Selain itu ada bacaan yang panjang membuat fokus siswa menjadi kurang.
7.	Bagaimana cara bapak/ibu mengajarkan materi pelajaran bahasa Indonesia di kelas?	Saya mengajarkan bahasa Indonesia di kelas dengan cara membaca bergilir satu per satu menggunakan buku kemudian untuk memahami anak sudah paham atau belum diberikan pertanyaan untuk di jawab. Kalo ada cerita pasti dibaca terlebih dahulu, kemudian anak maju satu per satu untuk menceritakan kembali apa yang sudah mereka baca.
8.	Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia?	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia semangat, kecuali mereka menemukan cerita atau bacaan panjang kadang mereka tidak fokus atau telaten dalam membacanya.
9.	Bagaimana respon siswa ketika ada bacaan panjang pada pembelajaran bahasa Indonesia?	Respon siswa kurang telaten atau konsisten dalam bacaan yang mengakibatkan fokus siswa berkurang dan itu menimbulkan siswa tidak memahami bacaan yang mereka baca.
10.	Apakah siswa langsung memahami apa yang mereka baca pada saat pembelajaran?	Untuk siswa memahami bacaan tidak langsung paham, ada 2-3 anak langsung paham yang lainnya harus dipandu sampai beberapa kali untuk bisa memahami bacaan tersebut.
11.	Apakah bapak/ibu menggunakan media pada saat pembelajaran?	Media yang dipakai buku pelajaran yang ada di sekolah, terkadang menggunakan televisi untuk sekedar memutarakan penjelasan materi.
12.	Menurut bapak/ibu seberapa penting penerapan media di kelas?	Media pembelajaran penting banget untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
13.	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media selain buku cetak pada saat pembelajaran bahasa Indonesia?	Pernah, menggunakan video penjelasan dari youtube.

14.	Berasal darimanakah sumber media yang digunakan bapak/ibu pada saat pembelajaran?	Sumber media yang digunakan oleh saya itu dari buku pelajaran, LKS, untuk penjelasan saya cari di youtube.
15.	Platform atau aplikasi apa yang digunakan bapak/ibu untuk memperoleh media tersebut?	Biasanya saya membuat media seperti PPT untuk pelajaran menggunakan canva dan youtube untuk mencari penjelasan materi sebagai hiburan anak.
16.	Menurut bapak/ibu apakah video animasi penting digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa?	Video animasi penting digunakan, apalagi anak-anak suka sekali ketika ada penjelasan dalam bentuk video.
17.	Bagaimana pendapat bapak/ibu jika video animasi dibuat dengan <i>virtual reality trip</i> ?	Boleh mba di coba anak-anak pasti semangat dan senang.
18.	Menurut bapak/ibu bagaimana jika saya mengembangkan video animasi <i>virtual reality trip</i> pada materi kalimat langsung dan tidak langsung apakah bermanfaat untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan membaca siswa?	Sangat bagus mba, kebetulan materi tersebut ada pada semester genap di BAB 5 media yang dibuat tersebut bisa menjadi referensi saya nanti kedepannya.

Cilacap, 26 November 2025

Mengetahui,
Guru Kelas III C



Siti Kaliyah, S.Pd.
NP. 1031099236

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/316/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Al Irsyad 02 Cilacap
di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul " Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu hari **Senin, 09 Maret 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 02 Maret 2026
Dekan,


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 5. *Story Line Media Pembelajaran*

<i>Storyline Video Animasi Virtual Reality Trip</i>	
<i>Visual</i>	Narasi
Gambar buku dan burung putih	Muncul buku terbuka dan diatas terdapat burung putih membentuk lingkaran
Kertas terbuka	Menampilkan kertas seolah-olah tersobek atau terbuka
Slide seperti ppt	Muncul slide perslide yang menampilkan tulisan Welcome, Video Animasi, <i>Virtual Reality Trip</i> , pembelajaran bahasa Indonesia, selamat menyaksikan.
Animasi laki-laki dan perempuan	Animasi hatta dan nina dengan tulisan diatasnya Belajar Berwisata di Alam Massapi Baturraden.
Profil pengembang	Menampilkan foto profil pengembang 1, 2, dan 3 dengan bertuliskan Tim Pengembang Pengembang 1 Yuliana Putri Aryanti Pengembang 2 Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd. Pengembang 3 Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.
Animasi Hatta	Assalamualaikum Hallo sobat Hatta! Kali ini kita akan belajar mengenai kalimat langsung dan tidak langsung. Jadi misi kita hari ini adalah.. • Mengenal kalimat langsung dan tidak langsung • Mengetahui ciri-cirinya • Mengubah kalimat dengan benar! Apakah kalian sudah siap belajar sobat semua? Mari kita mulai dengan guru kita ibu yuli
Muncul presenter	Hallo assalamualaikum wr wb, hai anak-anak apa kabar kalian? Ibu juga baik. Perkenalkan nama ibu, ibu yuli hari ini ibu akan mengajak kalian untuk belajar bersama di alam massapi baturraden. Sebelumnya, apakah kalian pernah belajar di alam? Baik, kalo sudah pernah berarti untuk kali ini ibu akan mengajak kalian berkeliling juga di alam massapi baturraden sekalian belajar bersama. Anak-anak untuk bisa belajar dan berkeliling di alam massapi ini mari kita tanya sobat hatta tempat apa yang harus kita kunjungi, maukah kalian membantu ibu memanggil sobat hatta? Mari kita panggil

Animasi hatta	Untuk bisa belajar dan berkeliling di alam massapi baturraden, kalian harus melewati 4 tahapan yaitu...
Gambar 4 tahapan	Gambar Sapi, Rumah Putih, Rooftop Segitiga, Hutan
Presenter	Sobat hatta memberikan 4 tempat yang dapat kita kunjungi untuk bisa belajar dan berkeliling bersama, apakah kalian sudah siap anak-anak? Kalo sudah siap mari kita menuju tempat yang pertama
Presenter di depan gambar sapi	Untuk petunjuk yang pertama yaitu gambar sapi, disini kita akan mendengarkan cerita tentang sapi baik hati di kebun sayur. Untuk itu ibu akan dibantu oleh sobat nina. Sobat nina akan membantu ibu menceritakan sapi baik hati di kebun sayur, apakah kalian sudah siap anak-anak? Jika sudah mari kita dengarkan sobat nina.
Sobat nina di kebun sayur bersama sapi dan pak tani	Hallo sobat nina, nina akan bercerita. Sapi baik hati di kebun sayur.
Nina di kebun sayur bersama sapi	Di kebun sayur yang hijau, hiduplah seekor sapi bernama simo. Simo tinggal di dekat ladang wortel dan kubis. Setiap hari, simo membantu pak tani menjaga kebun.
Sapi dan pak tani	“Aku ingin membantu pak tani menyiram tanaman.” Simo. Pak tani berkata “Terima kasih sudah menjaga kebun ini.”
Nina bersama sapi, ayam, dan kambing	Simo merasa senang mendengarnya. Simo kemudian menceritakan kepada ayam dan kambing bahwa Pak Tani berterima kasih kepadanya karena sudah membantu di kebun. Ia juga mengatakan bahwa membantu orang lain membuat hatinya bahagia. Sejak saat itu, simo selalu rajin menjaga kebun dan tidak pernah merusak tanaman.
Presenter di depan rumah putih muncul buku bergoyang	Di dalam cerita tadi pasti kalian mengamati ada kata yang bertanda petik dua (“..”) di awal dan di akhir serta kalimat yang ada kata bahwa itu merupakan kalimat langsung dan tidak langsung, pernahkan kalian mendengar kalimat langsung dan tidak langsung? Nah untuk mencari tahu kalimat langsung dan tidak langsung ayok kita cari ke petunjuk berikutnya. Wah apa ini, apakah ini suatu petunjuk lainnya atau apa? Mari kita buka sama-sama, apakah

	kalian siap anak-anak untuk membuka ini mari kita buka
Muncul penjelasan materi	Selamat datang di bukit materi kalimat langsung dan tidak langsung. Pembahasan materi, pengertian kalimat langsung, contoh kalimat langsung, pengertian kalimat tidak langsung, contoh kalimat tidak langsung, ciri-ciri kalimat langsung, ciri-ciri kalimat tidak langsung, mengubah kalimat. Pengertian kalimat langsung, kalimat langsung adalah kalimat yang berasal dari ungkapan atau pernyataan seseorang tanpa adanya perantara. Contoh kalimat langsung ✓ Paman berkata, “Antarkan surat ini ke kantor pos!” ✓ “Bagaimana kabarmu?” Sapa teman lamanya. ✓ Kata Rama, “Tolong bantu aku angkat meja ini ke depan sana.” ✓ “Dimana nenek tinggal?” tanya Naila Pengertian kalimat tidak langsung, kalimat tidak langsung adalah kalimat yang digunakan untuk menyampaikan kembali ucapan seseorang. Contoh kalimat tidak langsung ✓ Ayah menyuruhku untuk mengantarkan surat ini ke kantor pos ✓ Dia berkata bahwa dia akan datang ke pesta ulan tahunmu ✓ Adik berkata pada ibu supaya dibelikan sepeda baru ✓ Guru mengumumkan bahwa ujian akan diadakan hari Jum’at Ciri-ciri kalimat langsung 1. Menggunakan tanda petik (“...”) 2. Kalimat sama persis dengan ucapan asli 3. Biasanya diikuti kata seperti kata, ucap, tanya, ujar 4. Huruf pertama kalimat di dalam tanda petik menggunakan huruf kapital Ciri-ciri kalimat tidak langsung 1. Tidak menggunakan tanda petik 2. Kalimatnya berubah dari ucapan asli 3. Biasanya menggunakan kata bahwa 4. Huruf kapital digunakan seperti kalimat biasa

Presenter di rooftop segitiga	Untuk petunjuk yang ketiga yaitu rooftop rumah segitiga disini kita akan belajar mengenai cara merubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung begitupun sebaliknya kalimat tidak langsung menjadi kalimat langsung, apakah kalian sudah siap untuk belajar merubahnya? Ayokk kalo sudah siap ibu akan membawa kalian ke alam kalimat langsung dan tidak langsung
Muncul penjelasan materi	Mengubah kalimat Kalimat langsung: Ibu berkata, “Jangan bermain terlalu lama.” Menjadi kalimat tidak langsung: Ibu berkata bahwa saya tidak boleh bermain terlalu lama. Langkah mudah mengubah kalimat: 1. Hilangkan tanda petik 2. Ubah kata ganti orang jika perlu 3. Tambahkan kata bahwa 4. Sesuaikan kalimat agar mudah dipahami
Quiz	1. Cermati soal dengan baik 2. Setiap soal diberikan waktu 5 detik untuk menjawab 3. Selamat mengerjakan 1. Ibu guru berkata, “Hari ini kita belajar di luar kelas.” Kalimat di atas termasuk... a. Kalimat tidak langsung b. Kalimat langsung c. Kalimat perintah Jawaban : b 2. Pak Tani mengatakan bahwa sapi harus dirawat dengan baik. Kalimat tersebut termasuk.... a. Kalimat langsung b. Kalimat tanya c. Kalimat tidak langsung Jawaban : c 3. “Aku senang belajar di luar kelas,” kata Sinta. Ciri kalimat langsung pada kalimat tersebut adalah.... a. Menggunakan kata bahwa b. Memakai tanda petik

	c. Berbentuk laporan Jawaban : b 4. Kalimat tidak langsung biasanya menggunakan kata.... a. Bahwa b. Karena c. Dan Jawaban : a 5. Kalimat yang menggunakan tanda petik ("...") disebut.... a. Kalimat perintah b. Kalimat tanya c. Kalimat langsung Jawaban : c
Presenter duduk di hutan	Nah untuk petunjuk yang keempat yaitu hutan, disini kita akan melakukan pengulangan yaitu kita tadi membahas tentang materi kalimat langsung dan tidak langsung pengertiannya, kedua ciri-ciri kalimat langsung dan tidak langsung, dan yang ketiga yaitu mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung serta sebaliknya, apakah kalian sudah paham materi hari ini yang diberikan ibu yuli? Semoga apa yang diberikan ibu yuli bermanfaat untuk kalian yaa.. Sekian dari ibu yuli apabila ada kesalahan dari ibu yuli meminta maaf Wassalamualaikum wr wb Sampai bertemu di video selanjutnya
Gambar motor jalan	End thanks for watching see you to my video

Lampiran 6. Surat Permohonan Ahli Materi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/307/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Gigih Winandika, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Virtual Reality Trip Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

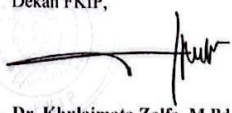
Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 26 Februari 2026
Dekan FKIP,



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah. <http://www.unugha.ac.id>, E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 7. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Kurikulum	1, 2, 3	3
2.	Aspek Kualitas/Isi	4, 5, 6, 7, 8	5
3.	Aspek Keakuratan Materi	9, 10	2
Jumlah			10

Lampiran 8. Rubrik Penilaian Ahli Materi

RUBRIK PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek	Indikator		Skala Penilaian
Aspek Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka <i>deep learning</i>	4	Materi sepenuhnya sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan mendukung pembelajaran bermakna (<i>deep learning</i>)
		3	Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka, namun penerapan <i>deep learning</i> belum maksimal
		2	Materi cukup sesuai dengan Kurikulum Merdeka, tetapi masih bersifat umum dan kurang mendalam
		1	Materi tidak sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan tidak mendukung pembelajaran bermakna
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)	4	Materi sangat sesuai dengan CP dan TP Bahasa Indonesia kelas III secara lengkap dan tepat
		3	Materi sesuai dengan CP dan TP, namun belum seluruh tujuan tercakup optimal
		2	Materi cukup sesuai dengan CP dan TP, tetapi masih terdapat ketidaksesuaian pada beberapa bagian
		1	Materi tidak sesuai dengan CP dan TP yang ditetapkan
	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat	4	Cakupan materi lengkap, runtut, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
		3	Cakupan materi cukup lengkap dan runtut, namun masih ada bagian yang perlu diperdalam
		2	Cakupan materi terbatas dan belum sepenuhnya runtut
		1	Cakupan materi sangat terbatas dan tidak runtut
Aspek Kualitas / Isi		4	Media sangat sesuai dan mendukung penyampaian materi kalimat langsung dan tidak langsung

	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan	3	Media sesuai dengan materi, namun beberapa bagian belum optimal mendukung pembelajaran
		2	Media cukup sesuai, tetapi banyak bagian yang kurang mendukung materi
		1	Media tidak sesuai dengan materi yang diajarkan
	Materi yang disampaikan pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	4	Materi disajikan sangat jelas, sistematis, dan mudah dipahami peserta didik
		3	Materi disajikan jelas dan cukup sistematis, namun masih perlu penyederhanaan
		2	Materi kurang jelas dan penyajiannya kurang sistematis
		1	Materi tidak jelas dan sulit dipahami peserta didik
	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	4	Materi sangat menarik dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
		3	Materi cukup menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik
		2	Materi kurang menarik dan hanya sedikit menumbuhkan rasa ingin tahu
		1	Materi tidak menarik dan tidak menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
	Kesesuaian gambar, video, dan ilustrasi dengan materi	4	Gambar, video, dan animasi sangat sesuai dan sangat membantu pemahaman materi
		3	Gambar, video, dan animasi sesuai dan cukup membantu pemahaman materi
		2	Gambar, video, dan animasi kurang sesuai dan kurang membantu pemahaman materi
		1	Gambar, video, dan animasi tidak sesuai dengan materi.
	Materi dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran	4	Materi sangat mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik
		3	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Aspek Keakuratan Materi	Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	2	Materi kurang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik
		1	Materi tidak mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik
		4	Materi sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		3	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		2	Materi kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		1	Materi tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
	Keakuratan soal dengan materi	4	Soal sangat sesuai, akurat, dan mengukur kompetensi yang ditargetkan
		3	Soal sesuai dan cukup akurat dengan materi
		2	Soal kurang sesuai dan kurang mengukur kompetensi secara tepat
		1	Soal tidak sesuai dengan materi yang disajikan

Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Langsung dan Tidak Langsung
Sasaran Program : Siswa Kelas III SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar
Peneliti : Yuliana Putri Aryanti
Validator : Gigih Winandika, M.Pd.
Tanggal : 26/02/2026

A. Tujuan

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kevalidan materi pada media video animasi *virtual reality trip*.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon kesediaan bapak/ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media video animasi *virtual reality trip* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
1 = Tidak Setuju (TS)
2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1 TS	2 KS	3 S	4 SS
Aspek Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka deep learning				✓
	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) di dalam misi				✓
	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat				✓
Aspek Kualitas/Isi	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan			✓	
	Materi yang disampaikan pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami				✓
	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik			✓	
	Kesesuaian gambar, video, dan ilustrasi dengan materi		✓		
	Materi dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran				✓
Aspek Keakuratan Materi	Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
	Keakuratan soal dengan materi			✓	
Total					
Persentase $P = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum xi \text{ (jumlah nilai ideal)}} \times 100\%$		$\frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Materi

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar.

Presentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Cukup Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

..... lanjut ke tahap selanjutnya

.....

.....

.....

.....

Cilacap, 26/02/.....2026

Ahli Materi



(Gigih winandita)

Lampiran 10. Surat Permohonan Ahli Media



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/306/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Virtual Reality Trip Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

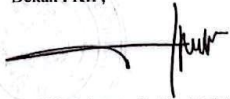
Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 26 Februari 2026
Dekan FKIP,



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Tampilan Desain	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Aspek Kognitif Siswa	6	1
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	7, 8, 9, 10	4
Jumlah			10

Lampiran 12. Rubrik Penilaian Ahli Media

RUBRIK PENILAIAN AHLI MEDIA

Aspek	Indikator		Skala Penilaian
Aspek Tampilan Desain	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca	4	Bentuk, ukuran, dan warna tulisan sangat jelas serta mudah dibaca oleh siswa
		3	Tulisan jelas dan dapat dibaca, namun ukuran atau warna kurang optimal pada beberapa bagian
		2	Tulisan kurang jelas dan cukup menyulitkan siswa untuk membaca
		1	Tulisan tidak jelas dan sulit dibaca oleh siswa
	Suara dan animasi yang disajikan dalam media jelas	4	Suara narasi, efek suara, dan animasi sangat jelas serta sinkron
		3	Suara dan animasi jelas, namun sinkronisasi belum sepenuhnya optimal
		2	Suara kurang jelas dan animasi kurang mendukung pemahaman
		1	Suara tidak jelas dan animasi mengganggu proses pembelajaran
	Kesesuaian keterpaduan antara ilustrasi, warna dan musik pada media pembelajaran	4	Ilustrasi, warna, dan musik sangat serasi dan mendukung suasana belajar
		3	Ilustrasi, warna, dan musik cukup serasi dan mendukung pembelajaran
		2	Ilustrasi, warna, dan musik kurang serasi
		1	Ilustrasi, warna, dan musik tidak serasi dan mengganggu pembelajaran
	Kesesuaian musik pengiring yang digunakan pada media pembelajaran	4	Musik pengiring sangat sesuai, tidak mengganggu, dan meningkatkan fokus belajar
		3	Musik pengiring sesuai dan tidak mengganggu pembelajaran
		2	Musik pengiring kurang sesuai dan cukup mengganggu konsentrasi
		1	Musik pengiring tidak sesuai dan sangat mengganggu pembelajaran
	Kesesuaian durasi pada media pembelajaran	4	Durasi media sangat sesuai dengan materi dan rentang perhatian siswa
		3	Durasi media sesuai, namun terdapat bagian yang dapat diringkas
		2	Durasi media kurang sesuai dan terlalu panjang atau terlalu singkat

		1	Durasi media tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
Aspek Kognitif Siswa	Media yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa	4	Media sangat mampu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa
		3	Media mampu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa
		2	Media kurang mampu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa
		1	Media tidak mampu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan dalam akses dan pengoperasian media pembelajaran	4	Media sangat mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa
		3	Media mudah diakses dan dioperasikan, namun memerlukan sedikit bimbingan
		2	Media cukup sulit diakses dan dioperasikan oleh siswa
		1	Media sulit diakses dan tidak mudah dioperasikan
	Kelancaran dalam penggunaan media pembelajaran	4	Media berjalan sangat lancar tanpa kendala teknis
		3	Media berjalan lancar dengan sedikit kendala teknis
		2	Media sering mengalami kendala teknis
		1	Media tidak berjalan lancar dan sering mengalami gangguan
	Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja dan akses penggunaan	4	Media sangat fleksibel dan dapat digunakan kapan saja serta di berbagai perangkat
		3	Media dapat digunakan kapan saja, namun terbatas pada perangkat tertentu
		2	Media kurang fleksibel dalam waktu dan perangkat penggunaan
		1	Media tidak fleksibel dan sulit digunakan
	Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	4	Media sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran
		3	Media membantu siswa memahami materi pembelajaran
		2	Media kurang membantu siswa memahami materi pembelajaran
		1	Media tidak membantu siswa memahami materi pembelajaran

Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA	
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI <i>VIRTUAL REALITY TRIP</i> PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR	
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Kalimat Langsung dan Tidak Langsung
Sasaran Program	: Siswa Kelas III SD
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Video Animasi <i>Virtual Reality Trip</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar
Peneliti	: Yuliana Putri Aryanti
Validator	: Sanji Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.
Tanggal	: 17 / 01 / 2022
A. Tujuan	
Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kevalidan media pada media video animasi <i>virtual reality trip</i> .	
B. Petunjuk Penilaian	
1. Peneliti memohon kesediaan bapak/ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media video animasi <i>virtual reality trip</i> dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.	
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.	
3. Keterangan pilihan jawaban:	
1 = Tidak Setuju (TS)	
2 = Kurang Setuju (KS)	
3 = Setuju (S)	
4 = Sangat Setuju (SS)	

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1 TS	2 KS	3 S	4 SS
Aspek Tampilan Media	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca				✓
	Suara dan animasi yang disajikan dalam media jelas		✓		
	Keterpaduan kesesuaian antara ilustrasi, warna dan music pada media pembelajaran			✓	
	Kesesuaian musik pengiring yang digunakan pada media pembelajaran				✓
	Kesesuaian durasi pada media pembelajaran				✓
Aspek Kognitif Siswa	Media yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa			✓	
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan dalam akses dan pengoperasian media pembelajaran				✓
	Kelancaran dalam penggunaan media pembelajaran				✓
	Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja dan akses penggunaan			✓	
	Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi				✓
Total					
Persentase					
$P = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum xi \text{ (Jumlah nilai ideal)}} \times 100\%$		$\frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Media

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar.

Presentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Cukup Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

KLAKAN LAMPTKAN PENELITIAN.

.....

.....

.....

.....

Cilacap, 21/02/2026
Ahli Media


(.....)

Lampiran 14. Surat Permohonan Ahli Bahasa



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/L/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/308/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Virtual Reality Trip Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Yuliana Putri Aryanti
NIM : 22CJ10028
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 26 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No 17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, <http://www.unugha.ac.id>, E-mail: fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 15. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Aspek	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Lugas	1, 2, 3	3
2.	Aspek Komunikatif	4, 5	2
3.	Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	6, 7	2
4.	Aspek Kaidah Bahasa	8, 9, 10	3
Jumlah			10

Lampiran 16. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa

RUBRIK PENILAIAN AHLI BAHASA

Aspek	Indikator		Skala Penilaian
Aspek Lugas	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4	Tata bahasa sangat tepat dan sepenuhnya sesuai dengan perkembangan bahasa siswa
		3	Tata bahasa tepat dan sesuai, namun terdapat sedikit bagian yang perlu penyederhanaan
		2	Tata bahasa cukup tepat, tetapi masih terdapat beberapa kesalahan
		1	Tata bahasa tidak tepat dan tidak sesuai dengan perkembangan siswa
	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat	4	Ejaan sangat tepat dan konsisten sesuai kaidah bahasa Indonesia
		3	Ejaan umumnya tepat, namun terdapat sedikit kesalahan penulisan
		2	Ejaan kurang tepat dan cukup banyak kesalahan penulisan
		1	Ejaan tidak tepat dan banyak kesalahan penulisan
	Media pembelajaran memiliki kalimat yang baku	4	Seluruh kalimat baku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
		3	Sebagian besar kalimat baku, namun masih terdapat sedikit kalimat tidak baku
		2	Banyak kalimat tidak baku yang digunakan
		1	Kalimat tidak baku dan tidak sesuai kaidah bahasa
Aspek Komunikatif	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	4	Pesan disampaikan sangat jelas dan mudah dipahami oleh siswa
		3	Pesan disampaikan jelas, namun terdapat bagian yang perlu penjelasan tambahan
		2	Pesan kurang jelas sehingga sebagian siswa sulit memahami
		1	Pesan tidak jelas dan sulit dipahami oleh siswa
	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4	Bahasa sangat sederhana, jelas, dan mudah dimengerti oleh siswa
		3	Bahasa sederhana dan cukup mudah dimengerti oleh siswa
		2	Bahasa kurang sederhana dan cukup sulit dimengerti

		1	Bahasa tidak sederhana dan sulit dimengerti oleh siswa
Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	4	Bahasa sangat sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		3	Bahasa sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		2	Bahasa kurang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		1	Bahasa tidak sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	Bahasa sangat sesuai dengan perkembangan emosional dan karakteristik siswa
		3	Bahasa sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		2	Bahasa kurang sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		1	Bahasa tidak sesuai dengan perkembangan emosional siswa
Aspek Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PUEBI	4	Penggunaan bahasa sangat sesuai dengan kaidah PUEBI
		3	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI, namun terdapat sedikit kesalahan
		2	Penggunaan bahasa kurang sesuai dengan PUEBI
		1	Penggunaan bahasa tidak sesuai dengan PUEBI
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Bahasa sangat mudah dipahami oleh seluruh siswa
		3	Bahasa mudah dipahami oleh sebagian besar siswa
		2	Bahasa cukup sulit dipahami oleh siswa
		1	Bahasa sulit dipahami oleh siswa
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	Bahasa sangat komunikatif dan interaktif bagi siswa
		3	Bahasa komunikatif dan cukup interaktif
		2	Bahasa kurang komunikatif
		1	Bahasa tidak komunikatif

Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Langsung dan Tidak Langsung
Sasaran Program : Siswa Kelas III SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar
Peneliti : Yuliana Putri Aryanti
Validator : Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.
Tanggal : 02/03/2026

A. Tujuan

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kevalidan bahasa pada media video animasi *virtual reality trip*.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon kesediaan bapak/ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media video animasi *virtual reality trip* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
1 = Tidak Setuju (TS)
2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
Aspek Lugas	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa				✓
	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat				✓
	Media pembelajaran memiliki kalimat yang baku				✓
Aspek Komunikatif	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan			✓	
	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓
Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				✓
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				✓
Aspek Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI			✓	
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa			✓	
	Menggunakan bahasa yang komunikatif			✓	
Total					
Persentase					
$P = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum xi \text{ (Jumlah nilai ideal)}} \times 100\%$		$\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Presentase Kelayakan Bahasa

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar.

Presentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Cukup Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

Layak digunakan

Cilacap, 02/03/.....2026

Ahli Bahasa



(Ahmad Mukhlisin

Lampiran 18. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Guru

KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN GURU

No.	Aspek	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Aspek Kurikulum	1, 2, 3	3
2.	Aspek Keakuratan Materi	4, 5, 6	3
3.	Aspek Kaidah Bahasa	7, 8	2
4.	Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	9, 10	2
5.	Aspek Tampilan Media	11, 12, 13	3
6.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	14, 15	2
Jumlah			15

Lampiran 19. Rubrik Penilaian Guru

RUBRIK PENILAIAN GURU

Aspek	Indikator		Skala Penilaian
Aspek Kurikulum	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum merdeka <i>deep learning</i>	4	Materi sangat sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan mendukung pembelajaran bermakna (<i>deep learning</i>)
		3	Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka, namun penerapan <i>deep learning</i> belum maksimal
		2	Materi cukup sesuai, tetapi masih bersifat umum dan kurang mendalam
		1	Materi tidak sesuai dengan Kurikulum Merdeka
	Kesesuaian materi dalam pembelajaran yang disajikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	Materi sangat sesuai dengan CP dan TP secara lengkap dan tepat
		3	Materi sesuai dengan CP dan TP, namun belum seluruh tujuan tercapai optimal
		2	Materi cukup sesuai, tetapi masih terdapat ketidaksesuaian
		1	Materi tidak sesuai dengan CP dan TP
	Cakupan materi yang terkandung dalam media pembelajaran sudah tepat	4	Cakupan materi lengkap, runtut, dan sesuai tingkat perkembangan siswa
		3	Cakupan materi cukup lengkap, namun masih perlu pendalaman
		2	Cakupan materi terbatas dan kurang runtut
		1	Cakupan materi sangat terbatas dan tidak runtut
Aspek Keakuratan Materi	Keakuratan gambar, video dan ilustrasi dengan materi	4	Gambar, video, dan ilustrasi sangat akurat dan mendukung pemahaman materi
		3	Gambar, video, dan ilustrasi akurat dan cukup mendukung materi
		2	Gambar, video, dan ilustrasi kurang akurat
		1	Gambar, video, dan ilustrasi tidak sesuai dengan materi
	Kesesuaian soal dengan materi	4	Soal sangat sesuai dan mengukur kompetensi yang ditargetkan
		3	Soal sesuai dengan materi, namun variasi masih terbatas
		2	Soal kurang sesuai dan kurang mengukur kompetensi

	Keakuratan definisi dan konsep	1	Soal tidak sesuai dengan materi
		4	Definisi dan konsep sangat akurat serta sesuai kaidah keilmuan
		3	Definisi dan konsep akurat, namun masih perlu penyempurnaan
		2	Definisi dan konsep kurang akurat
		1	Definisi dan konsep tidak akurat
Aspek Kaidah Bahasa	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	4	Penggunaan bahasa sangat sesuai dengan kaidah PUEBI
		3	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI, namun terdapat sedikit kesalahan
		2	Bahasa cukup sulit dipahami oleh siswa
		1	Bahasa sulit dipahami oleh siswa
	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PUEBI dalam kamus bahasa Indonesia	4	Penggunaan bahasa sangat sesuai dengan kaidah PUEBI
		3	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI, namun terdapat sedikit kesalahan
		2	Penggunaan bahasa kurang sesuai dengan PUEBI
		1	Penggunaan bahasa tidak sesuai dengan PUEBI
Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	4	Materi sangat sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		3	Materi sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		2	Materi kurang sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		1	Materi tidak sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	Materi sangat sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		3	Materi sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		2	Materi kurang sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		1	Materi tidak sesuai dengan perkembangan emosional siswa
Aspek Tampilan Media	Bentuk tulisan yang digunakan pada media pembelajaran mudah terbaca	4	Tulisan sangat jelas, proporsional, dan mudah dibaca
		3	Tulisan jelas dan dapat dibaca, namun kurang optimal di beberapa bagian
		2	Tulisan kurang jelas dan menyulitkan siswa membaca

	Penyajian warna, animasi, gambar dan suara jelas	1	Tulisan tidak jelas dan sulit dibaca
		4	Warna, animasi, gambar, dan suara sangat jelas dan saling mendukung
		3	Warna, animasi, gambar, dan suara sangat jelas dan saling mendukung
		2	Warna, animasi, gambar, dan suara kurang jelas
		1	Warna, animasi, gambar, dan suara tidak jelas dan mengganggu
	Komposisi video menarik dan mendukung materi	4	Komposisi video sangat menarik dan sangat mendukung materi
		3	Komposisi video menarik dan mendukung materi
		2	Komposisi video kurang menarik dan kurang mendukung materi
		1	Komposisi video tidak menarik dan tidak mendukung materi
Aspek Kemudahan Penggunaan Media	Media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	4	Media sangat membantu siswa dalam memahami materi
		3	Media membantu siswa memahami materi
		2	Media kurang membantu siswa memahami materi
		1	Media tidak membantu siswa memahami materi
	Media pembelajaran mudah digunakan kapan saja	4	Media sangat mudah digunakan kapan saja dan di berbagai perangkat
		3	Media mudah digunakan, namun terbatas pada perangkat tertentu
		2	Media kurang fleksibel dalam penggunaan
		1	Media sulit digunakan dan tidak fleksibel

Lampiran 20. Lembar Penilaian Guru Uji Kelompok

LEMBAR PENILAIAN GURU
PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Langsung dan Tidak Langsung
Sasaran Program : Siswa Kelas III SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar
Peneliti : Yuliana Putri Aryanti
Validator : Siti Kaliyah, S.Pd.
Tanggal : 9-3-2024

A. Tujuan

Lembar penilaian guru ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kevalidan media pada media video animasi *virtual reality trip*.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon kesediaan bapak/ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media video animasi *virtual reality trip* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
1 = Tidak Setuju (TS)
2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
Aspek Kurikulum	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa				✓
	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat				✓
	Media pembelajaran memiliki kalimat yang baku				✓
Aspek Komunikatif	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan				✓
	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓
Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa			✓	
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				✓
Aspek Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI				✓
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓
	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
Total					
Persentase					

$$p = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum xi \text{ (Jumlah nilai ideal)}} \times 100\% = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$

D. Tabel Interpretasi dan Presentase Kepraktisan Media

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan (/) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar.

Presentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Praktis	✓
51%-75%	Praktis	
26%-50%	Cukup Praktis	
0%-25%	Tidak Praktis	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Cilacap, 9 Maret 2026

Responden



(Siti Kalijah....)

Lampiran 21. Lembar Penilaian Guru Uji Lapangan

LEMBAR PENILAIAN GURU

PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SISWA SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Langsung dan Tidak Langsung
Sasaran Program : Siswa Kelas III SD
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi *Virtual Reality Trip* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar
Peneliti : Yuliana Putri Aryanti
Validator : Sainah, S.Pd.
Tanggal :

A. Tujuan

Lembar penilaian guru ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu mengenai kevalidan media pada media video animasi *virtual reality trip*.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon kesediaan bapak/ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media video animasi *virtual reality trip* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
1 = Tidak Setuju (TS)
2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
Aspek Kurikulum	Media pembelajaran menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa				✓
	Media pembelajaran menggunakan ejaan yang tepat				✓
	Media pembelajaran memiliki kalimat yang baku				✓
Aspek Komunikatif	Media pembelajaran memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan			✓	
	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓
Aspek Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				✓
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				✓
Aspek Kaidah Bahasa	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran sesuai dengan PEUBI				✓
	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa				✓
	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
Total					
Persentase					

$P = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum xi \text{ (Jumlah nilai ideal)}} \times 100\%$	$\frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$
--	---------------------------------------

D. Tabel Interpretasi dan Presentase Kepraktisan Media

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap **Media Pembelajaran Video Animasi Virtual Reality Trip Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Siswa Sekolah Dasar.**

Presentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Praktis	✓
51%-75%	Praktis	
26%-50%	Cukup Praktis	
0%-25%	Tidak Praktis	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Cilacap, ...2026

Responden


 (.....Sainah, S. Pd)

Lampiran 22. Hasil Kelayakan Media

HASIL NILAI KELAYAKAN MEDIA

No.	Responden	Butir Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	X1	3	2	4	3	4	4	4	3	27
2.	X2	4	3	4	4	3	3	4	4	29
3.	X3	4	3	4	4	4	4	4	4	31
4.	X4	4	3	3	4	3	3	4	4	28
5.	X5	4	4	3	3	3	4	3	4	28
6.	X6	3	4	2	4	4	3	4	4	28
7.	X7	4	3	3	4	4	4	3	3	28
8.	X8	4	4	4	4	4	4	4	4	32
9.	X9	4	4	4	4	4	4	4	4	32
10.	X10	3	3	3	3	3	2	4	4	25
11	X11	3	4	4	3	3	4	4	3	28
12	X12	4	2	3	3	3	4	4	3	26
13	X13	4	3	3	3	4	4	3	4	29
14	X14	4	4	4	4	4	3	3	4	30
15	X15	4	4	3	4	4	4	3	4	30
16	X16	4	3	4	4	4	4	4	4	31
17	X17	4	3	4	4	3	4	3	4	29
18	X18	4	3	2	3	4	3	3	4	26
19	X19	3	4	4	3	4	3	4	4	29

20	X20	4	4	4	4	4	3	3	3	29
21	X21	3	3	3	4	2	3	4	4	26
22	X22	3	4	3	4	3	3	3	3	26
23	X23	3	2	3	4	3	4	4	4	27
Σ X	Total	84	76	78	84	81	81	83	86	654
Σ Xi	Nilai Max.	92	92	92	92	92	92	92	92	736
%	Persentase Kelayakan	91,3	82,6	84,8	91,3	88,0	88,0	90,2	93,5	88,86
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Lampiran 23. Hasil Kepraktisan Media

HASIL NILAI KEPRAKTISAN MEDIA

No.	Responden	Butir Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	X1	3	2	4	3	4	4	4	3	27
2.	X2	4	3	4	4	3	3	4	4	29
3.	X3	4	3	4	4	4	4	4	4	31
4.	X4	4	3	3	4	3	3	4	4	28
5.	X5	4	4	3	3	3	4	3	4	28
6.	X6	3	4	2	4	4	3	4	4	28
7.	X7	4	3	3	4	4	4	3	3	28
8.	X8	4	4	4	4	4	4	4	4	32
9.	X9	4	4	4	4	4	4	4	4	32
10.	X10	3	3	3	3	3	2	4	4	25
11	X11	3	4	4	3	3	4	4	3	28
12	X12	4	2	3	3	3	4	4	3	26
13	X13	4	3	3	3	4	4	3	4	29
14	X14	4	4	4	4	4	3	3	4	30
15	X15	4	4	3	4	4	4	3	4	30
16	X16	4	3	4	4	4	4	4	4	31
17	X17	4	3	4	4	3	4	3	4	29
18	X18	4	3	2	3	4	3	3	4	26
19	X19	3	4	4	3	4	3	4	4	29

20	X20	4	4	4	4	4	3	3	3	29
21	X21	3	3	3	4	2	3	4	4	26
22	X22	3	4	3	4	3	3	3	3	26
23	X23	3	2	3	4	3	4	4	4	27
Σ X	Total	84	76	78	84	81	81	83	86	654
Σ Xi	Nilai Max.	92	92	92	92	92	92	92	92	736
%	Persentase Kelayakan	91,3	82,6	84,8	91,3	88,0	88,0	90,2	93,5	88,86
Kriteria Kelayakan		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan

1. Observasi



2. Tes Gaya Belajar



3. Wawancara Guru



4. Uji Kelompok





5. Penilaian Guru





6. Uji Lapangan





Lampiran 25. Petunjuk Penggunaan Perangkat Produk

VIDEO ANIMASI *VIRTUAL REALITY TRIP* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dikembangkan oleh:

1. Yuliana Putri Aryanti
2. Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.
3. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.

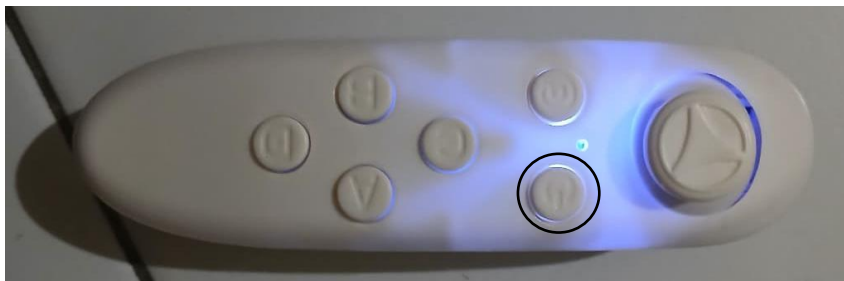
Petunjuk!

Petunjuk pengoperasian perangkat *vr box* pada pembelajaran:

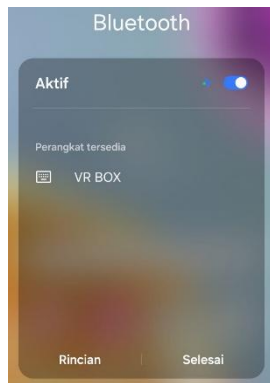
1. Siapkan perangkat yang akan digunakan seperti *smartphone*, *vr box*, dan remote *vr box*.



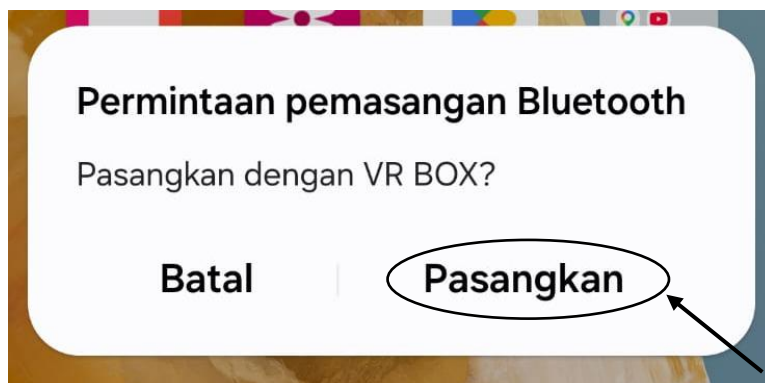
2. Nyalakan tombol *power* (lingkaran hitam) pada remote hingga remote menyala berwarna biru.



3. Aktifkan *Bluetooth* pada *smartphone*, carilah perangkat VR BOX pada daftar perangkat yang tersedia.



4. Sambungkan perangkat tersebut menggunakan *smartphone*, lalu sampai muncul tulisan pasangkan.



5. Setelah itu pastikan kembali pada perangkat sudah tertulis tersambung serta periksa pada *smartphone* sudah muncul panah jika remote di gerakan ke kanan dan kiri.



6. Buka video animasi pembelajaran melalui tautan *youtube* yang telah disediakan, yaitu:

<https://youtu.be/mm2cQqfZdOA?si=m5sIFNqordSHOxab> selanjutnya, atur tampilan video ke mode layar penuh (*full screen*) dan posisi *landscape* agar tampilan lebih optimal.



7. Kemudian keluarkan tempat *smartphone* yang berada di samping *vr box* tersebut.



8. Letakan *smartphone* pada tatakan hitam dengan posisi yang benar.



9. Masukkan tatakan hitam tersebut ke dalam *vr box* kembali.

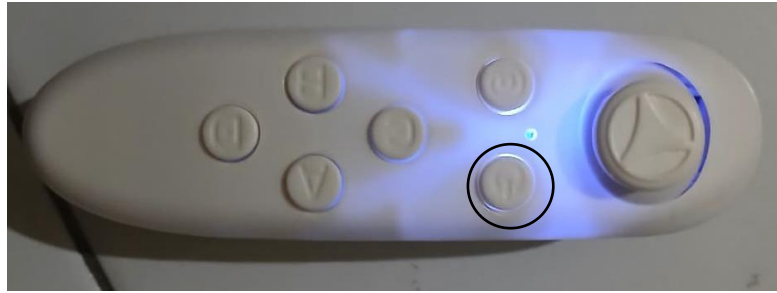


10. Jika sudah *vr box* siap untuk dipasangkan pada kepala.



Tombol yang terdapat remote *vr box* sebagai berikut:

1. Tombol *on* (menyalakan) dan *off* (mematikan) pada remot



2. Tombol membesarkan suara.



3. Tombol mengecilkan suara.



4. Tombol *pause* (menjeda video)



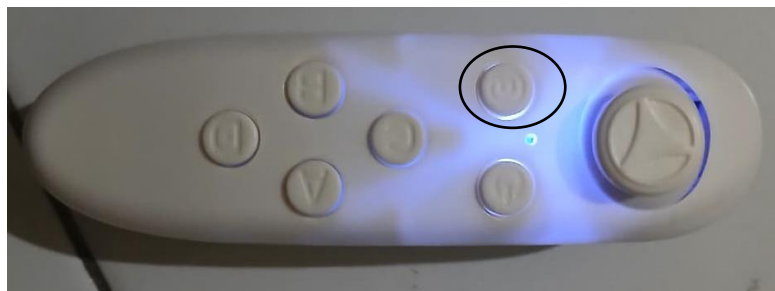
5. Tombol mengembalikan secara otomatis ke halaman awal *smartphone*.



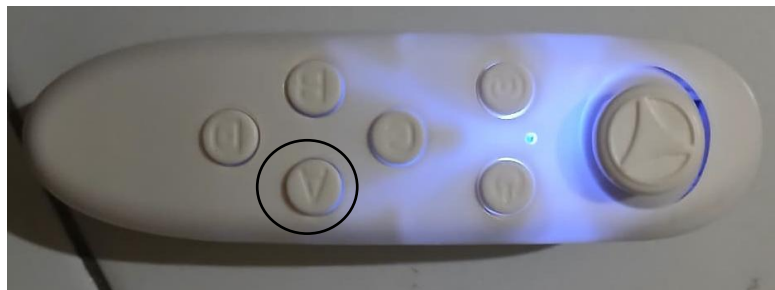
6. Tombol mengerakkan panah pada *smartphone*.



7. Tombol untuk mencari perangkat *Bluetooth* jika tidak ditemukan pada perangkat yang tersedia.



8. Tombol untuk mengembalikan secara perlahan ke halaman sebelumnya atau menuju ke halaman awal *smartphone*.



9. Tombol untuk memilih aplikasi yang diinginkan.



Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Yuliana Putri Aryanti
Tempat dan Tanggal Lahir	: Cilacap, 21 Juli 2004
Status	: Belum Menikah
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Jl. Dr. Sutomo, Gunungsimping, Cilacap Tengah
No. HP	: 081215074629
Email	: yulianaputriaryanti21@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

- | | |
|------------------|--|
| 1. PAUD | : Paud Permata Hati Cilacap |
| 2. TK | : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Cilacap |
| 3. SD | : SD Negeri Gunungsimping 03 Cilacap |
| 4. SMP | : SMP Negeri 4 Cilacap |
| 5. SMK/Sederajat | : SMK Negeri 1 Cilacap |
| 6. S1 | : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap |