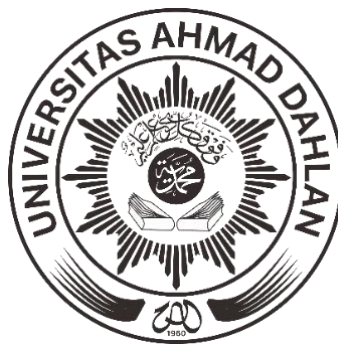


**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 PADA
TEMA 6 “MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN” DI
SD MUHAMMADIYAH KLEPU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk memenuhi Persyaratan guna memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



Oleh :

Eva Rismawati Nur Afina

1900005318

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 PADA
TEMA 6 “MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN” DI
SD MUHAMMADIYAH KLEPU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eva Rismawati Nur Afina
NIM 1900005318**

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



**Dr. Vera Yuli Erwiana, M. Pd
NIPM. 19900725 201508 011 12125**

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 PADA TEMA 6 “MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN” DI SD MUHAMMADIYAH KLEPU

yang disiapkan dan disusun oleh

Eva Rismawati Nur Afina

1900005318

Telah dipertahankan di depan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 15/9 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN PANITIAN UJIAN SKRIPSI

Ketua : Dr. Vera Yuli Erviana, M.Pd.

Penguji 1 : Dr. Fitri Indriani, M.Pd.I

Penguji 2 : Lisa Retnasari, M.Pd.

Yogyakarta, 15-9-2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

Dekan,



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

NPM. 19710317 201601 111 0763796

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Rismawati Nur Afina

NIM : 1900005318

Email : eva1900005318@webmail.uad.ac.id

Fakultas : FKIP

Judul Tugas Akhir : Efektivitas Penggunaan Media *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 6 "Merawat Hewan dan Tumbuhan" Di SD Muhammadiyah Klepu

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan keserjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh dosen pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan di daftar pustaka.
Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 2023



Eva Rismawati Nur Afina
NIM. 1900005318

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eva Rismawati Nur Afina

NIM : 1900005318

Email : eva1900005318@webmail.uad.ac.id

Fakultas : FKIP

Judul Tugas Akhir :Efektivitas Penggunaan Media *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 6 "Merawat Hewan dan Tumbuhan" Di SD Muhammadiyah Klepu

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):



Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi *Respository* Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

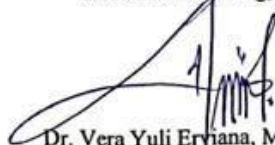
Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 2023



Eva Rismawati Nur Afina

Dosen Pembimbing,



Dr. Vera Yuli Eryiana, M.Pd
NIPM. 19900725 201508 011 12125

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eva Rismawati Nur Afina
NIM : 1900005318
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Di SD Muhammadiyah Klepu ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian- bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2023

Penulis



Eva Rismawati Nur Afina
1900005318

MOTTO

“Barang siapa belum pernah merasakan pahitnya mencari ilmu walau sesaat, ia akan menelan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya.”

Imam Syafi’i

“Dengan ilmu kita menuju kemuliaan.”

Ki Hajar Dewantara

KATA PERSEMBAHAN

Ucapan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan Kesehatan serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Meskipun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga dapat bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Karya skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak tercinta Rusmanan dan ibu tersayang Yulinarsih, terima kasih karena selalu memberikan dukungan baik secara materi maupun mental, terima kasih karena selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat bertahan dan menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Tanpa dukungan dan kasih sayang mungkin penulis tidak akan bisa sampai pada tahap ini.
2. Diri penulis sendiri, terima kasih karena sudah berusaha dan bertahan semaksimal mungkin untuk mencapai pada titik ini. Pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun dengan proses yang tidak mudah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat, hidayah dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Di SD Muhammadiyah Klepu**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya. Skripsi ini disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Penulis menyadari dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muchlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
2. Muhammad Sayuti, M.Pd, M.Ed, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
3. M. Ragil Kurniawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan.

4. Dr. Vera Yuli Erviana M.Pd selaku dosen pembimbing atas ketulusan hati dan kesabarannya dalam mengarahkan, mendukung dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Mukti Sintawati, S.Si.,M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan banyak ilmu serta motivasi kepada penulis.
7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Ahmad Dahlan yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Kedua orang tua dan adik tercinta penulis atas kesabaran dan dukungannya secara material, moral, do'a serta kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Sahabat Penulis Nor Sania Aripah, Yovi Sepriyansah, Adhitya Nur Rasyid, Salsabila Desti, Ayu Meiratara, Ravena, Meisella, Dewi Ani, Hani Indriani, dan Danita Alga atas bantuan, dukungan serta motivasi yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih untuk diri penulis sendiri karena telah berhasil hingga titik ini dan menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada mereka semua. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan, sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan bagi siapapun yang membacanya, *Aamiin*.

Yogyakarta, April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
KATA PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN.....	10
A. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Virtual Reality	21
3. Pembelajaran Tematik	24
4. Minat Belajar	27
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	30

C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
D. Variabel Penelitian.....	41
a. Variabel bebas	41
b. Variabel terikat	42
E. Definisi Operasional	42
1. Media virtual reality	42
2. Minat belajar.....	42
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Teknik pengumpulan data.....	43
2. Instrumen pengumpulan data.....	46
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	51
1. Validitas Instrumen.....	51
2. Reliabilitas Instrumen	54
H. Teknik Analisis Data	56
1. Uji Deskriptif Data	56
2. Uji Prasyarat Analisis	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Data	59
1. Persiapan Penelitian.....	60
2. Deskripsi Data Penelitian	61
B. Analisis Data.....	77
C. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Keterbatasan Penelitian	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91

LAMPIRAN.....	96
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar (KD)	26
Tabel 2. Ringkasan Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Relevan.....	35
Tabel 3. Desain Penelitian	40
Tabel 4. Kisi-Kisi Kuisioner Minat Belajar Peserta Didik	47
Tabel 5. Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	48
Tabel 6. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi	51
Tabel 8. Hasil Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
Tabel 9. Hasil Validitas Soal Kuisioner	54
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	55
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Soal Kuisioner.....	55
Tabel 12. Data Total Skor <i>Pretest</i>	66
Tabel 13. Data Statistik Skor <i>Pretest</i>	67
Tabel 14. Data Total Skor <i>Posttest</i>	68
Tabel 15. Data Statistic Skor <i>Posttest</i>	69
Tabel 16. Data Total Skor Kuisioner sebelum <i>Pretest</i>	70
Tabel 17. Data Statistic Skor Kuisioner sebelum <i>Pretest</i>	71
Tabel 18. Data Total Skor Kuisioner setelah <i>Posttest</i>	72
Tabel 19. Data Statistic Skor Kuisioner setelah <i>Posttest</i>	73
Tabel 20. Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
Tabel 21. Perbandingan Data Kuisioner	75
Tabel 22. Frekuensi Data Kuisioner	76
Tabel 23. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
Tabel 24. Hasil Data Uji <i>Paired Sample T-test</i>	79
Tabel 25. Hasil Output Uji <i>Paired Sample T-test</i>	79
Tabel 26. Hasil Uji Linearitas.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	37
Gambar 2. Penjelasan Materi Kepada Peserta Didik.....	138
Gambar 3. Pembagian Soal Pretest dan Kuisisioner	138
Gambar 4. Penjelasan <i>Virtual Reality</i> Kepada Peserta Didik.....	139
Gambar 5. Membantu Peserta didik Menggunakan <i>Virtual Reality</i>	139
Gambar 6. Peserta Didik Sedang Menggunakan Virtual Reality	140
Gambar 7. Pembagian Soal Posttest dan Kuisisioner.....	140

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Perbandingan data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	96
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Proposal Skripsi	97
Lampiran 3. Lembar Pengesahan Proposal Skripsi	98
Lampiran 4. SK Dosen Validasi	99
Lampiran 5. Lembar Pernyataan Validasi	100
Lampiran 6. Lembar Pengesahan Validasi Instrumen.....	101
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Universitas.....	102
Lampiran 8. Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	103
Lampiran 9. Lembar Soal Pretest dan Posttest	105
Lampiran 10. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest	113
Lampiran 11. Lembar Observasi Sebelum	114
Lampiran 12. Lembar Observasi Sesudah	115
Lampiran 13. Hasil Pretest Peserta Didik.....	116
Lampiran 14. Hasil Posttest Peserta Didik	117
Lampiran 15. Hasil Skor Kuisioner Sebelum Pretest	118
Lampiran 16. Hasil Skor Kuisioner Sesudah Posttest	119
Lampiran 17. Hasil Validitas Soal Pretest dan Posttest.....	120
Lampiran 18. Hasil Validitas Soal Kuisioner	127
Lampiran 19. Hasil Reliabilitas Soal Pretest dan Posttest.....	128
Lampiran 20. Hasil Reliabilitas Soal Kuisioner	129
Lampiran 21. Lembar RPP	130
Lampiran 22. Dokumentasi	138

Afina. E. R. N. 2023. Efektivitas Penggunaan Media *Virtual Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Di SD Muhammadiyah Klepu. *Skripsi*. Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat pada aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Meskipun begitu, masih terdapat permasalahan yang ditemui dalam dunia pendidikan, salah satunya minat belajar peserta didik yang rendah dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media berbasis teknologi yang belum optimal. Untuk menunjang pembelajaran di masa perkembangan teknologi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang saat ini berkembang adalah media *virtual reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media *virtual reality* pada kelas 2 pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4 di SD Muhammadiyah Klepu dan untuk mengetahui efektivitas media *virtual reality* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas 2 pada Tema 6 “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Pembelajaran 4 di SD Muhammadiyah Klepu.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Klepu sejak bulan Maret 2023 hingga Agustus 2023 dengan sampel penelitian kelas I yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah kuisioner, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan uji prasyarat analisis.

Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai *Pretest* dengan rata-rata sebesar 62,25. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh rata-rata sebesar 87,75. Dari hasil kuisioner dapat diperoleh skor maksimal sebelum *Pretest* sebesar 7 dengan frekuensi 1 anak dan skor minimal sebesar 3 dengan frekuensi 6. Sedangkan skor maksimal setelah *Posttest* sebesar 8 dengan frekuensi 17 anak dan skor minimal 5 dengan frekuensi 1 anak. Dari hasil uji linearitas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,684. Berdasarkan persyaratan data yang digunakan dalam penelitian ini bahwa signifikansi besar dari 0,05 ($0,684 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear. Dari hasil uji *T-test* yang dilakukan diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai Sig. Tersebut $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan hasil test antara sebelum dan sesudah diberikan media *virtual reality*. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *virtual reality* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah Klepu.

Kata Kunci: Media *Virtual Reality*, Minat Belajar, Sekolah Dasar

Afina. E. R. N. 2023. *The Effectiveness of Using Virtual Reality Media to Increase Learning Interest of Grade 2 on Theme 6 "Caring for Animals and Plants" at SD Muhammadiyah Klepu*. Thesis. Yogyakarta, Ahmad Dahlan University.

ABSTRACT

This research is motivated by the development of technology which is growing rapidly in aspects of life, one of which is in the aspect of education. Even so, there are still problems encountered in the world of education, one of which is the low interest of students in learning. This happens because the use of technology-based media is not optimal. To support learning in times of technological development, namely by using learning media. One of the learning media that is currently developing is virtual reality media. This study aims to determine the implementation of the learning process with and without using virtual reality media in class 2 on Theme 6 "Caring for Animals and Plants" Subtheme 1 Learning 4 at SD Muhammadiyah Klepu and to determine the effectiveness of virtual reality media to increase students' interest in learning in class 2 on Theme 6 "Caring for Animals and Plants" Subtheme 1 Learning 4 at SD Muhammadiyah Klepu.

The type of experimental research used in this research is Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest type. This research was conducted at SD Muhammadiyah Klepu from March 2023 to August 2023 with a research sample of class I totaling 24 students. The data collection techniques used were questionnaires, observation, tests and documentation. The data analysis technique used is descriptive analysis and prerequisite test analysis.

The results of this study obtained a Pretest score with an average of 62.25. While the Posttest value obtained an average of 87.75. From the results of the questionnaire, it can be obtained that the maximum score before the Pretest is 7 with a frequency of 1 child and a minimum score of 3 with a frequency of 6. While the maximum score after the Posttest is 8 with a frequency of 17 children and a minimum score of 5 with a frequency of 1 child. From the results of the linearity test, the significance result is 0.684. Based on the data requirements used in this study that the significance is greater than 0.05 ($0.684 > 0.05$). Thus it can be concluded that the variables in this study have a linear relationship. From the results of the T-test conducted, significant results were obtained. This is evidenced by the Sig value. (2-tailed) of 0.000 which is the Sig value. This is < 0.05 , so H_a is accepted and H_o is rejected. This means that the hypothesis states that there is a difference in test results between before and after being given virtual reality media. In other words, $t_{count} > t_{table}$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. Based on these results, it can be concluded that the use of virtual reality media is effective to increase the learning interest of grade 2 students of SD Muhammadiyah Klepu.

Keywords: Virtual Reality Media, Learning Interest, Elementary School