

LAMPIRAN SCENE APLIKASI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOMPONEN
KOMPUTER BERBASIS VIRTUAL REALITY

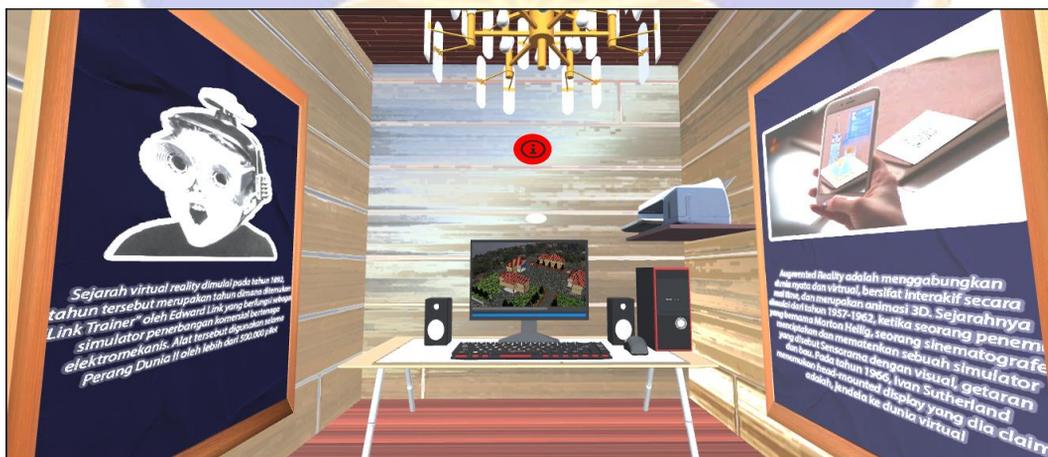




Gambar 1 Bagian Depan Scene 1



Gambar 2 Bagian Dalam Scene 1



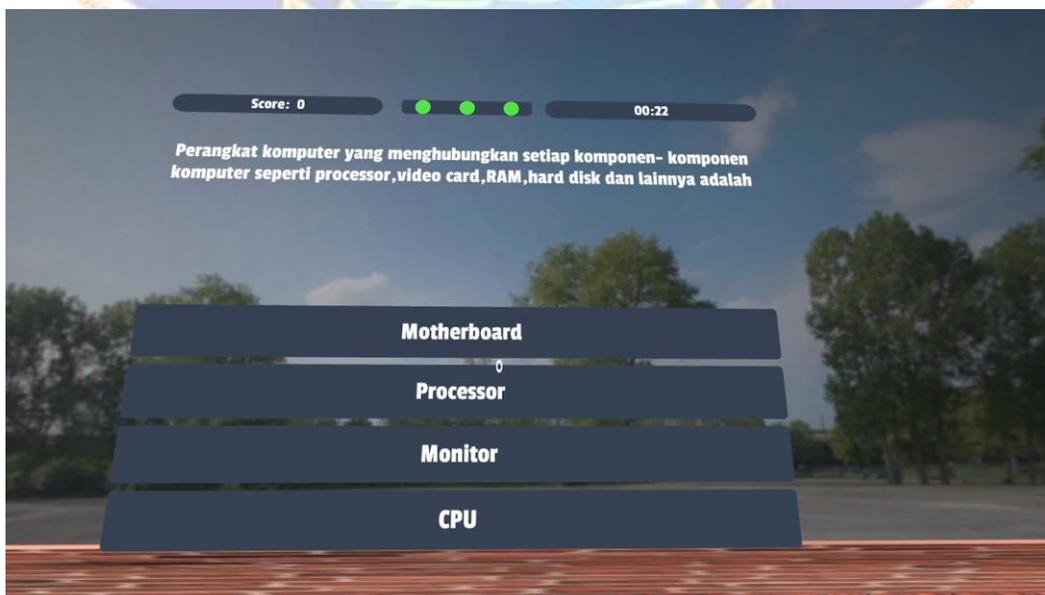
Gambar 3 Bagian Dalam Scene 2



Gambar 4 Bagian Luar Scene 2



Gambar 5 Bagian Dalam Scene 3



Gambar 6 Tampilan Quiz



**LAMPIRAN ASSET 3D APLIKASI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOMPONEN
KOMPUTER BERBASIS VIRTUAL REALITY**



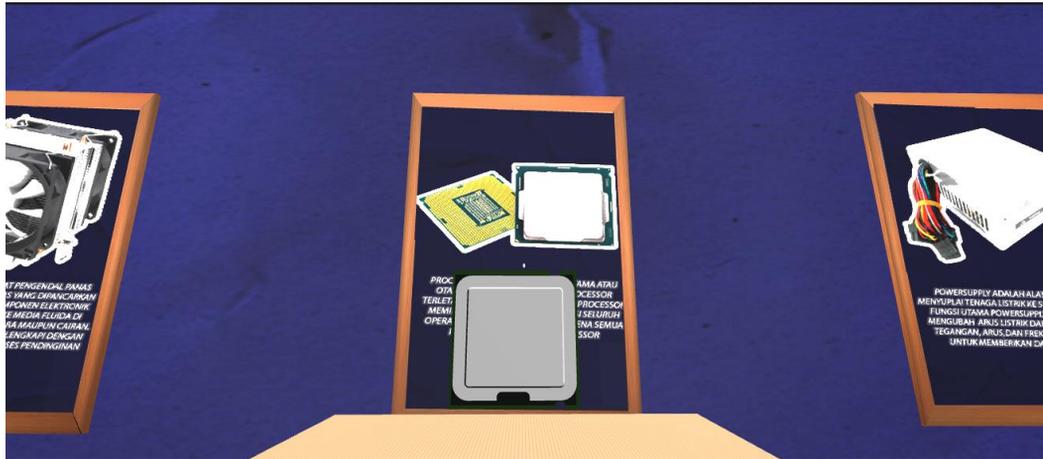
Gambar 7 Asset Komputer Scene 2



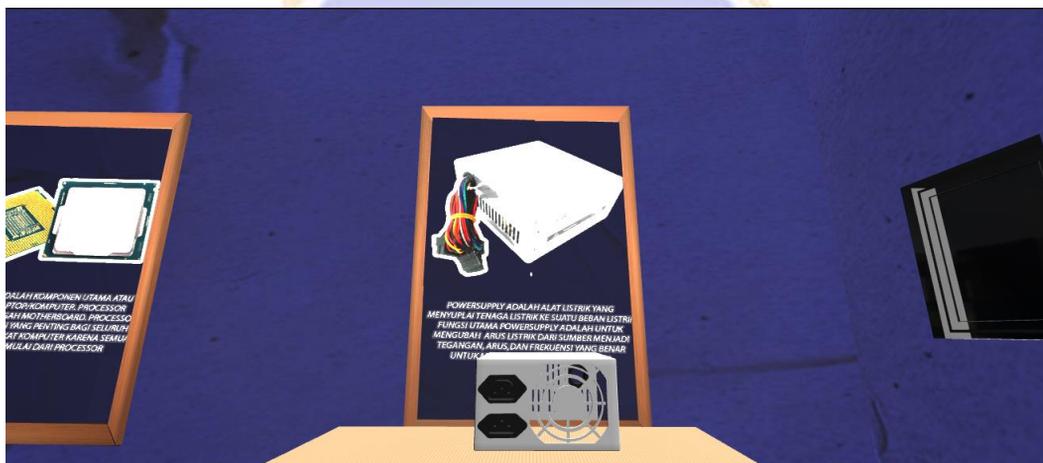
Gambar 8 Asset Ram Scene 3



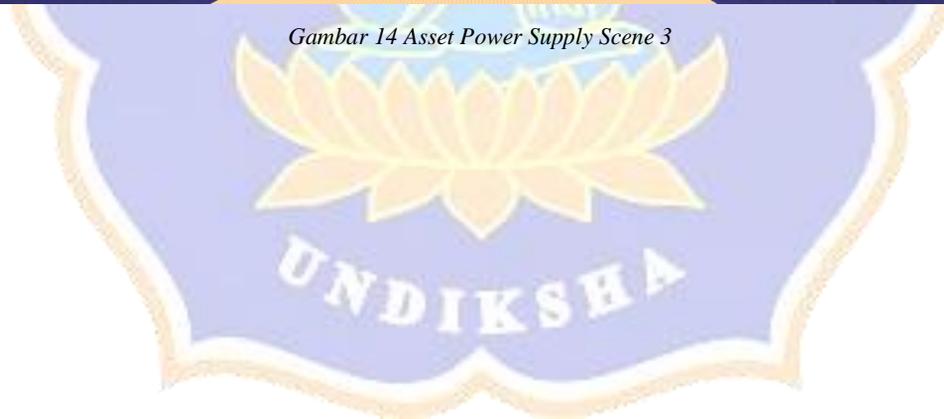
Gambar 9 Asset DVD/VCD box scene 3



Gambar 13 Asset Processor Scene 3



Gambar 14 Asset Power Supply Scene 3





LAMPIRAN UJI COBA APLIKASI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOMPONEN
KOMPUTER BERBASIS VIRTUAL REALITY



Gambar 15 Pengujian Aplikasi 1



Gambar 16 Pengujian Aplikasi 2



Gambar 17 Pengujian Aplikasi 3



Gambar 18 Pengujian Aplikasi (4)





**LAMPIRAN VALIDITAS AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN KOMPONEN
KOMPUTER BERBASIS VIRTUAL REALITY**

LAMPIRAN 2

Petunjuk Pengisian Angket

1. Isikan nilai pada lembar angket dengan memberi tanda “√” pada kotak yang sudah disediakan
2. Apabila terdapat kekeliruan dalam memilih alternatif jawaban, berikan tanda sama dengan “=” pada jawaban yang telah dibuat tadi kemudian beri tanda “√” pada jawaban yang baru yang anda anggap benar.
3. Jawablah semua pertanyaan yang ada tanpa ada yang terlewat

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

No	Kriteria	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan tampilan tombol menu	√				
2	Kejelasan penamaan tombol menu	√				
3	Kejelasan tampilan desian disetiap scene		√			
4	Kejelasan tampilan objek 3D		√			
5	Ketepatan pemilihan warna teks			√		
6	Ketepatan Pemilihan ukuran huruf		√			
7	Kejelasan informasi pada objek 3D		√			
8	Kejelasan video penjelasan di setiap objek 3D	√				
9	Kejelasan quiz pada tahap evaluasi di scene 3		√			

Komentar :

Perlu perbaikan atau penyesuaian warna agar lebih harmonis. Perlu perbaikan pada teks yang diberikan. Teks terlihat kurang rapi dan ukuran font juga perlu penyesuaian.

<input type="checkbox"/>	Dapat digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak dapat digunakan

Singaraja, 11 Desember 2021

Penilai



(I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs)

LAMPIRAN 2

Petunjuk Pengisian Angket

1. Isikan nilai pada lembar angket dengan memberi tanda “√” pada kotak yang sudah disediakan
2. Apabila terdapat kekeliruan dalam memilih alternatif jawaban, berikan tanda sama dengan “=” pada jawaban yang telah dibuat tadi kemudian beri tanda “√” pada jawaban yang baru yang anda anggap benar.
3. Jawablah semua pertanyaan yang ada tanpa ada yang terlewat

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

No	Kriteria	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan tampilan tombol menu	√				
2	Kejelasan penamaan tombol menu	√				
3	Kejelasan tampilan desian disetiap scene		√			
4	Kejelasan tampilan objek 3D	√				
5	Ketepatan pemilihan warna teks		√			
6	Ketepatan Pemilihan ukuran huruf		√			
7	Kejelasan informasi pada objek 3D	√				
8	Kejelasan video penjelasan di setiap objek 3D		√			
9	Kejelasan quiz pada tahap evaluasi di scene 3		√			

Komentar : Dapat dikembangkan lagi materi yang lebih jelas terkait pengenalan computer dan materi yang disampaikan lebih kompleks

√	Dapat digunakan tanpa revisi
□	Dapat digunakan dengan revisi
□	Tidak dapat digunakan

Singaraja, 8 Desember 2021

Penilai



(I Gede partha Sindu, S.Pd., M.Pd)