



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 01. Foto Dokumentasi Uji Lapangan



Lampiran 02. Foto Dokumentasi Uji Ahli Isi



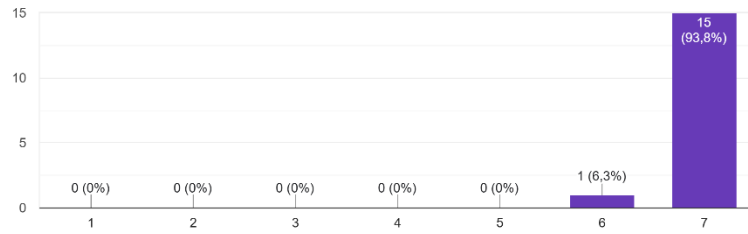
Lampiran 03. Foto Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 04. Hasil Angket Uji Lapangan

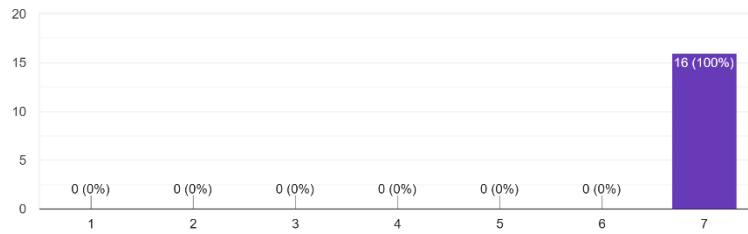
Apakah penggunaan aplikasi VR ini menyusahkan atau menyenangkan?

16 jawaban



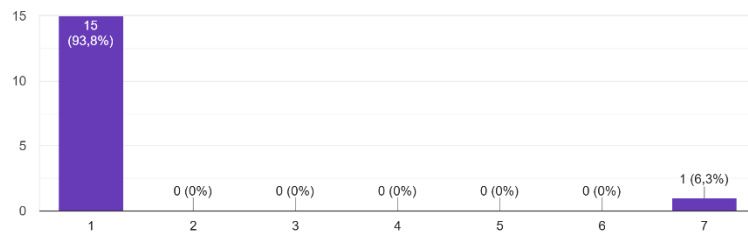
Apakah aplikasi VR ini tidak dapat dipahami atau dapat dipahami?

16 jawaban



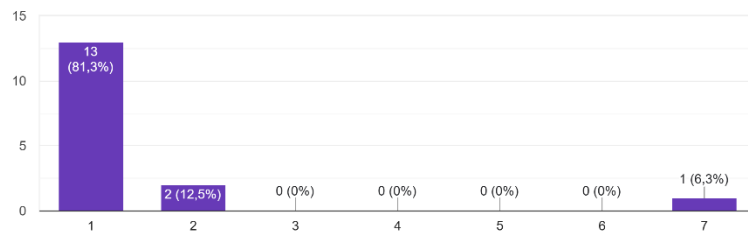
Apakah desain aplikasi ini terasa kreatif atau monoton?

16 jawaban



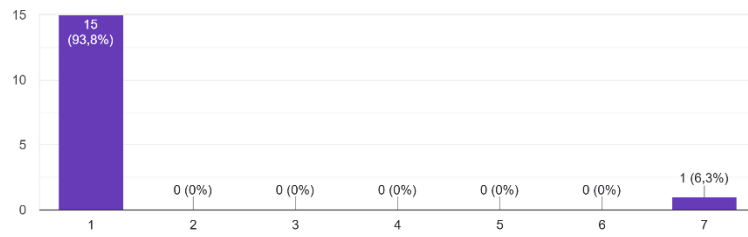
Apakah aplikasi ini mudah dipelajari atau sulit dipelajari?

16 jawaban



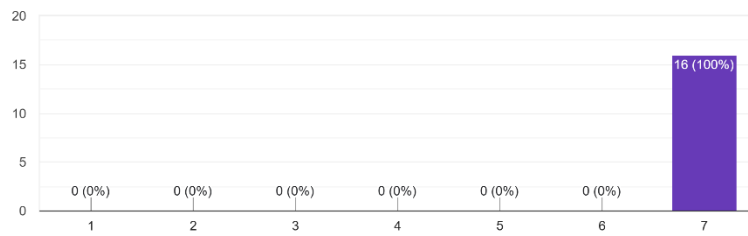
Apakah aplikasi ini bermanfaat atau kurang bermanfaat?

16 jawaban



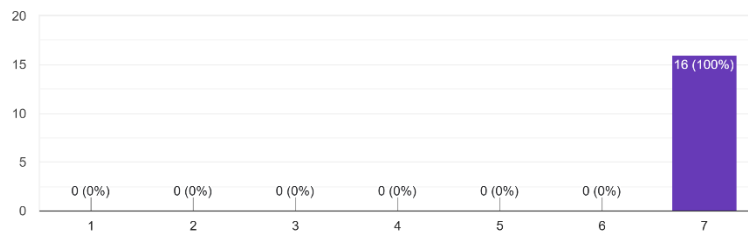
Apakah penggunaan aplikasi terasa membosankan atau mengasyikkan?

16 jawaban



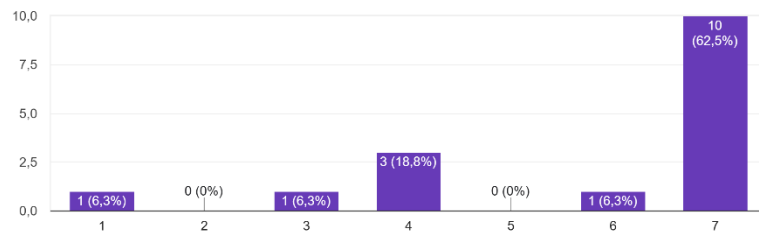
Apakah tampilan aplikasi tidak menarik atau menarik?

16 jawaban



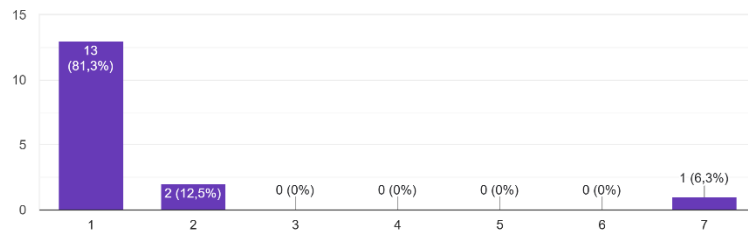
Apakah interaksi dalam aplikasi ini tidak dapat diprediksi atau dapat diprediksi?

16 jawaban



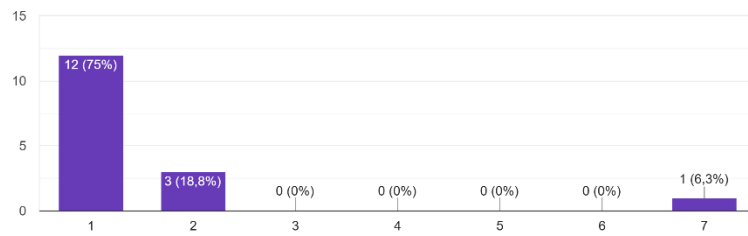
Apakah respon aplikasi terasa cepat atau lambat?

16 jawaban



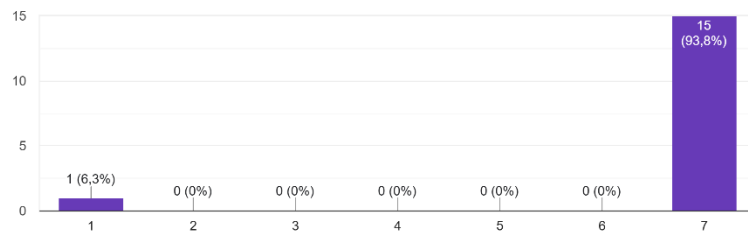
Apakah aplikasi ini memberikan kesan berdaya cipta atau konvensional?

16 jawaban



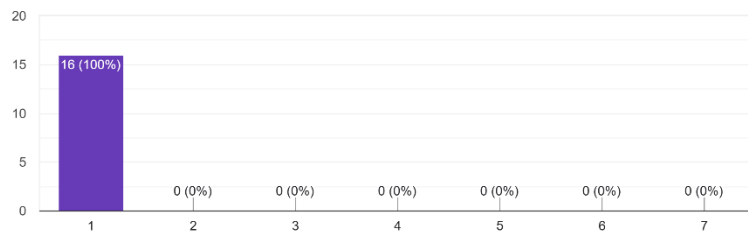
Apakah fitur dalam aplikasi menghalangi atau mendukung proses pembelajaran?

16 jawaban



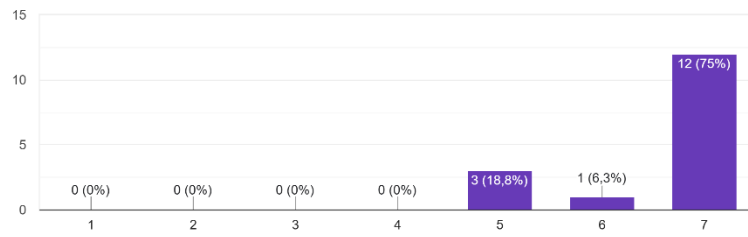
Apakah tampilan aplikasi terlihat baik atau buruk?

16 jawaban



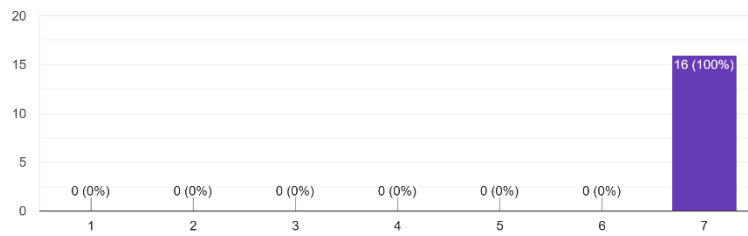
Apakah navigasi dalam aplikasi terasa rumit atau sederhana?

16 jawaban



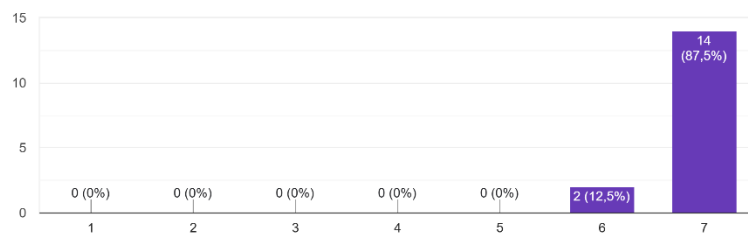
Apakah aplikasi ini tidak disukai atau menggembirakan?

16 jawaban



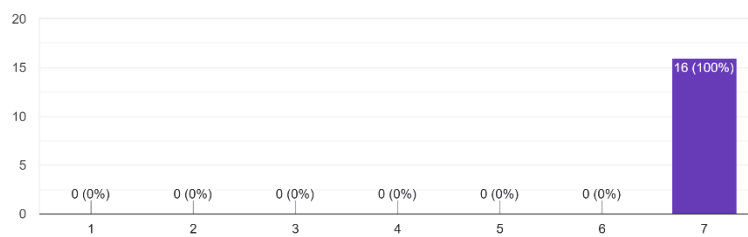
Apakah konten aplikasi ini terasa lazim atau terdepan?

16 jawaban



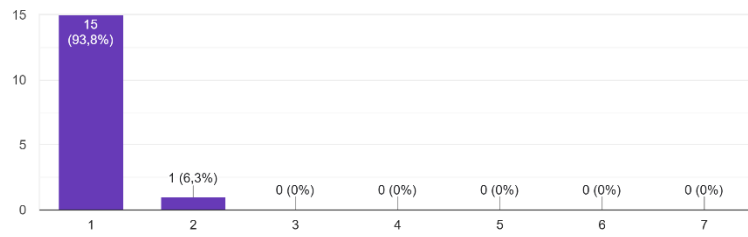
Apakah penggunaan aplikasi terasa tidak nyaman atau nyaman?

16 jawaban



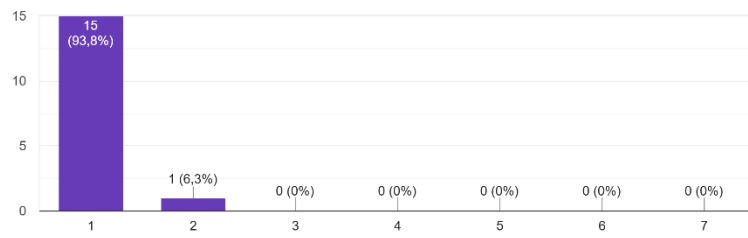
Apakah interaksi dalam aplikasi ini aman atau tidak aman?

16 jawaban



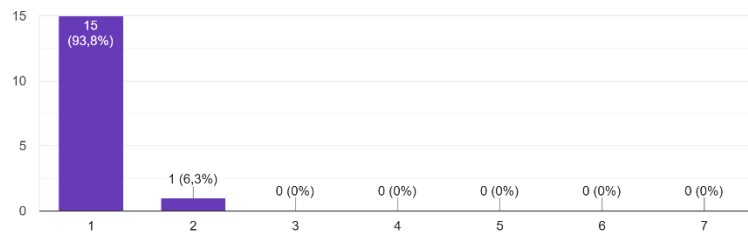
Apakah aplikasi ini memotivasi atau tidak memotivasi Anda dalam belajar?

16 jawaban



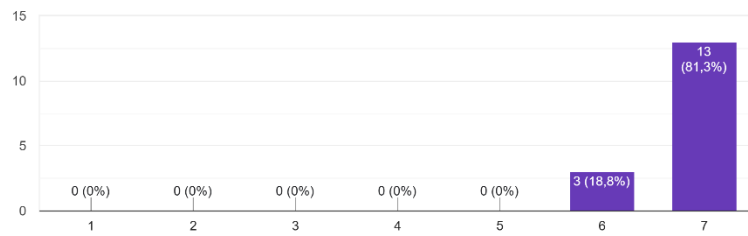
Apakah aplikasi ini memenuhi ekspektasi atau tidak memenuhi ekspektasi Anda?

16 jawaban



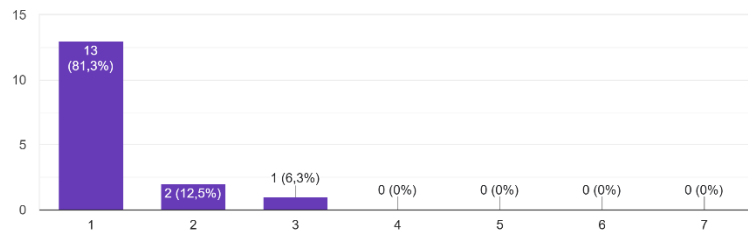
Apakah penggunaan aplikasi ini tidak efisien atau efisien?

16 jawaban



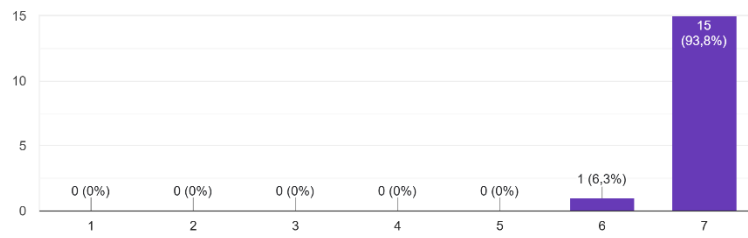
Apakah informasi dalam aplikasi ini jelas atau membingungkan?

16 jawaban



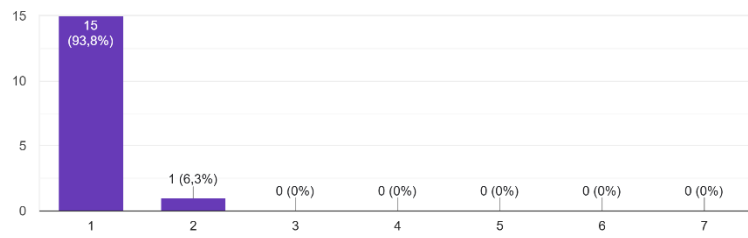
Apakah fitur dalam aplikasi terasa tidak praktis atau praktis?

16 jawaban



Apakah struktur dan konten aplikasi terorganisasi atau berantakan?

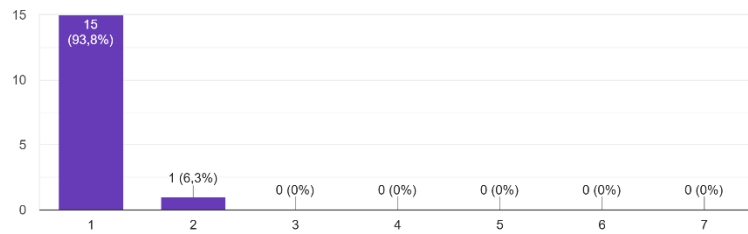
16 jawaban



UNDIKSHA

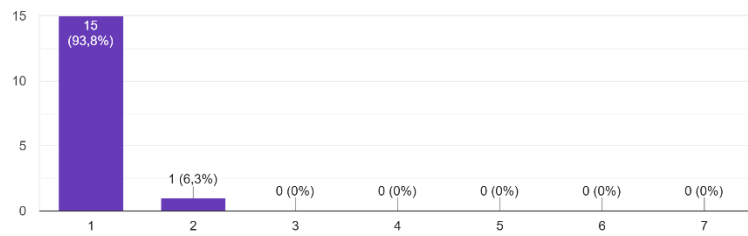
Apakah aplikasi ini ramah pengguna atau tidak ramah pengguna?

16 jawaban



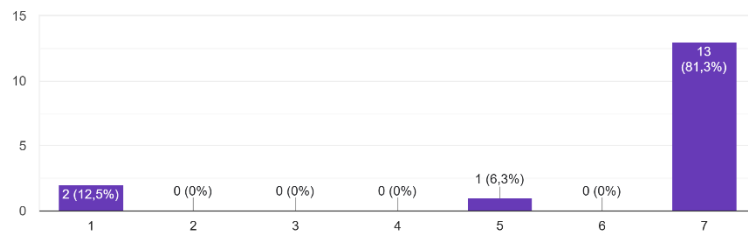
Apakah tampilan visual aplikasi terasa atraktif atau tidak atraktif?

16 jawaban



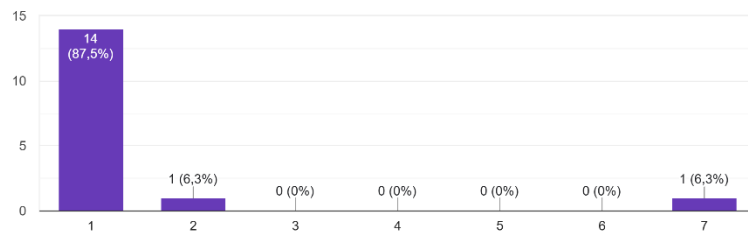
Apakah fitur dan desain aplikasi ini terasa konservatif atau inovatif?

16 jawaban



Secara keseluruhan, apakah aplikasi ini memberikan pengalaman yang baik atau kurang baik?

16 jawaban



Lampiran 05. Hasil Angket Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY UNTUK SIMULASI PENGENALAN ANATOMI RESPIRASI

Nama :

Tanggal Penilaian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
TAMPILAN MEDIA VIRTUAL REALITY SIMULASI PENGENALAN ANATOMI RESPIRASI			
1	Kesesuaian warna background dengan huruf	✓	
2	Keserasian komposisi warna pada virtual reality, fitur, dan objek 3D	✓	
3	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
4	Ketepatan dalam mendesain ruangan pembelajaran	✓	
5	Ketepatan dalam perakitan materi	✓	
6	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
7	Kesesuaian perataan paragraph teks.	✓	
8	Kerapian penyusunan tampilan Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
9	Keserasian komposisi media sudah menarik	✓	

10	Kenyamanan penyusunan tampilan Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi Ketika digunakan	✓	
11	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
12	Kualitas resolusi yang digunakan	✓	
INTERAKTIVITAS			
13	Adanya tombol interaktif yang bisa atau mengarahkan ke simulasi	✓	
14	Kemandirian dalam penggunaan Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
15	Kemudahan pengoperasian Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dalam mengakses simulasi praktikum	✓	
16	Kesesuaian Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
METODE PEMBELAJARAN			
17	Ketepatan penggunaan strategi metode pembelajaran simulasi Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dengan topik pembelajaran	✓	

EVALUASI			
19	Kesesuaian hasil evaluasi	√	
20	Kesesuaian hasil evaluasi dengan tujuan pembelajaran	√	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi ini dinyatakan :

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon memberi tandan lingkaran pada nomr sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

Sarankan dg saran dr mitra

.....

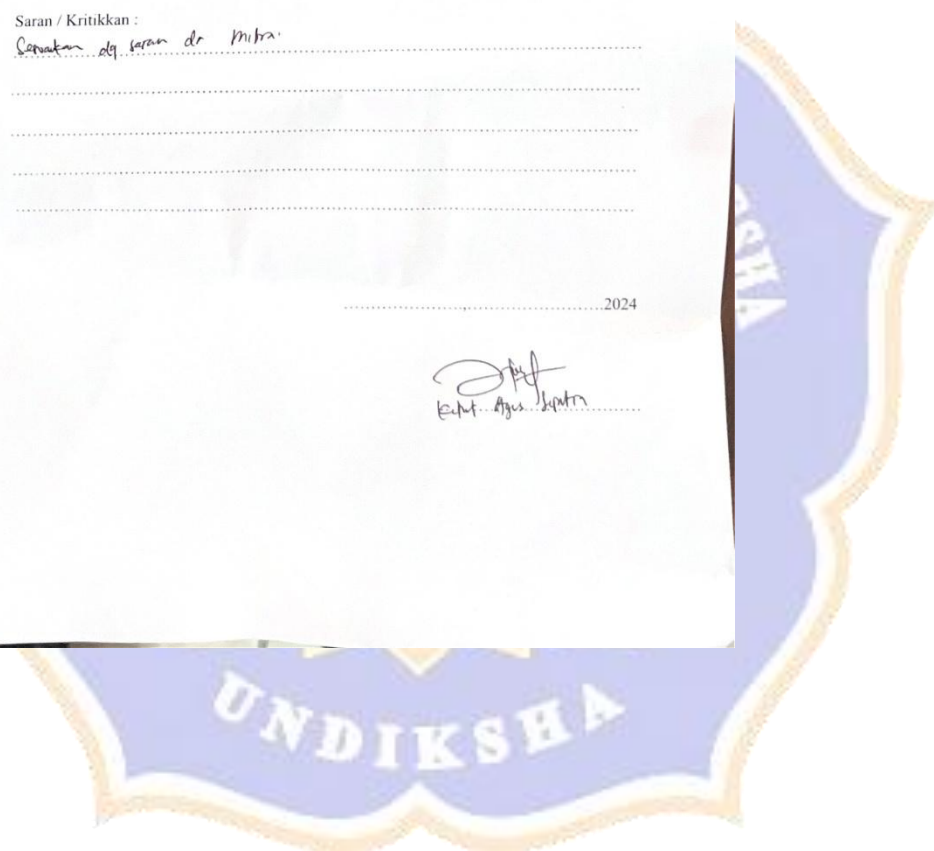
.....

.....

.....

.....2024

[Signature]
Ekm Agus Putra



Lampiran 06. Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY UNTUK SIMULASI PENGENALAN ANATOMI RESPIRASI

Nama : _____

Tanggal Penilaian : _____

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dengan indicator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
5	Keaktualan materi pada Virtual Reality simulasi penenalan anatomi respirasi	✓	
6	Refrensi materi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

8	Konsep materi yang ada pada Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi sesuai dengan kontekstual ATP	✓	
9	Konsep dari materi yang disampaikan pada Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
KEBAHASAAN			
10	Keterbacaan tulisan dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
11	Kejelasan informasi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
12	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
13	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
PENYAJIAN			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
15	Kemampuan penyajian pada Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada pengajar	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓	

19	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	
20	Kesesuaian ilustrasi Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi dengan materi	✓	
21	Ketepatan ilustrasi gambar, alur dengan uraian materi dalam Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk Virtual Reality simulasi pengenalan anatomi respirasi ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon memberi tandan lingkaran pada nomr sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

Anatomi paru di periksa sampai ke tingkat lobus

.....

.....

.....

.....

Selasa 10/12/2024

dr. Ferry H. H. Cahana