



Lampiran 1. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Lab Undiksha

Hasil Wawancara

Narasumber : Putu Juli Astiti, S.Pd.

Ibu Juli : Selamat pagi, adik dari mana?

Adiputra : Selamat pagi, maaf mengganggu waktunya bu, nama saya Adi Putra mahasiswa pendidikan teknik informatika undiksha, jadi tujuan saya kesini ingin mewawancarai ibu selaku kepala sekolah TK Laboratorium Undiksha mengenai topik skripsi yang ingin saya kembangkan yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality"

Ibu Juli : Oh ia dik, kalau begitu kira-kira apa yang ingin adik tanyakan?

Adiputra : Untuk di TK Lab sendiri kurikulum apa yang digunakan?

Ibu Juli : Disini sudah menggunakan kurikulum 2013 dik

Adiputra : Berarti untuk pengenalan jenis pekerjaan sendiri sudah termasuk ya bu?

Ibu Juli : Ia dik, kebetulan pengenalan jenis pekerjaan termasuk dalam kurikulum 2013 tepatnya di tema Pekerjaan pada semester genap yang meliputi Macam Pekerjaan dan Tempatnya, tugas-tugas dari masing-masing pekerjaan tersebut, dan alat pendukung pekerjaan mereka

Adiputra : Untuk pembelajaran dikelas sendiri khususnya untuk tema pekerjaan bagaimana bu cara mengajarnya? / media belajar apa yang biasanya dipakai?

Ibu Juli : Oh jadi untuk media pembelajaran yang dipakai masih terbatas dik, biasanya guru-guru hanya akan menjelaskan dengan gambar-gambar seadanya dan bantuan papan tulis. Karena kalau kita mengajak anak-anak langsung ke lapangan untuk melihat berbagai macam profesi yang ada misalnya polisi lalu lintas, resikonya sangat besar dik selain itu membutuhkan biaya untuk pengadaannya.

Adiputra : Oh begitu bu, jadi saya rencananya akan membuat skripsi tentang media pembelajaran untuk anak TK khususnya pengenalan pekerjaan dengan bantuan teknologi *Virtual Reality*.

Ibu Juli : Maaf dik, kalau ibu boleh tahu apa itu *Virtual Reality*?

Adiputra : Jadi *Virtual Reality* itu merupakan teknologi yang bisa membuat lingkungan sekitar kita menjadi seperti nyata dan bisa berinteraksi juga, untuk menggunakannya kita perlu memakai kacamata khusus atau biasa disebut *cardboard*. Nantinya anak-anak jika ingin melihat bagaimana sih profesi dokter? , tempat kerja, dll . cukup menggunakan kacamata ini saja bu tanpa perlu harus ketempat aslinya.

Ibu Juli : Wow! Sangat bagus dik idenya, selain para guru bisa memanfaatkannya sebagai media pembelajaran pasti anak-anak juga merasa senang sekali dan tidak bosan lagi dalam mengikuti pembelajaran khususnya tema pekerjaan ya dik. Oh ya dik apa ada lagi yang ingin adik tanyakan?

Adiputra : Untuk pengujiannya nanti saya mungkin membutuhkan beberapa anak untuk mencobanya bu

Ibu Juli : Oh tenang saja dik, di TK ini sendiri ada TK A dan TK B mungkin kamu bisa mengambil kelas TK A untuk dijadikan sampel

Adiputra : Terima kasih banyak bu atas waktu dan informasinya, mungkin segitu dulu wawancara kali ini bu jika ada yang kurang saya akan kesini lagi lain waktu bu

Ibu Juli : Iya sama-sama dik, semoga informasi yang ibu beri bisa bermanfaat dan skripsinya lancar ya dik.

Singaraja, 5 Mei 2018



Juli: Putu Astuti: .S.Pd

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Telkom

Hasil Wawancara

Narasumber : Komang Indah Swandayani S.Pd.AUD.

Ibu Indah : Selamat pagi, ada yang bisa saya bantu?

Adiputra : Selamat pagi, maaf mengganggu waktunya bu, nama saya Adi Putra mahasiswa pendidikan teknik informatika undiksha, jadi tujuan saya ke sini ingin mewawancarai ibu selaku kepala sekolah TK Sandhy Putra Telkom Singaraja mengenai topik skripsi yang ingin saya kerjakan yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality"

Ibu Indah : Oh ya dik, kalau begitu kira-kira apa yang ingin adik tanyakan?

Adiputra : Untuk di TK Telkom ini sendiri kurikulum apa yang digunakan bu?

Ibu Indah : Disini sudah menggunakan kurikulum 2013 dik

Adiputra : Untuk kelasnya sendiri, total ada berapa kelas ya bu disini?

Ibu Indah : Totalnya ada 5 dik, TK A ada 2 kelas, TK B ada 2 kelas, dan satunya playgroup

Adiputra : Oh nggih bu, untuk pengenalan jenis pekerjaan sendiri berarti sudah diajarkan juga ya bu?

Ibu Indah : Ya dik, kebetulan pengenalan jenis pekerjaan termasuk dalam kurikulum 2013 tepatnya di tema Pekerjaan pada semester genap yang meliputi Macam Pekerjaan dan Tempatnya, tugas-tugas dari masing-masing pekerjaan tersebut, dan alat pendukung pekerjaan mereka

Adiputra : Untuk pembelajaran dikelas sendiri khususnya untuk tema pekerjaan bagaimana bu cara mengajarnya? / media belajar apa yang biasanya dipakai?

Ibu Indah : Oh jadi untuk media pembelajaran yang dipakai masih terbatas dik, biasanya guru-guru hanya akan menjelaskan dengan gambar-gambar seadanya dan bantuan papan tulis.

Adiputra : Apakah ada kendala lain dalam proses pembelajaran pengenalan jenis pekerjaan ya bu?

Ibu Indah : Itu tadi dik karena keterbatasan media pembelajaran tadi, anak-anak kurang antusias jadinya dalam pembelajaran

Adiputra : Oh begitu bu, jadi saya rencananya akan membuat skripsi tentang media pembelajaran untuk anak TK khususnya pengenalan pekerjaan dengan bantuan teknologi *Virtual Reality*.

Ibu Indah : Maaf dik, kalau ibu boleh tahu apa itu *Virtual Reality*?

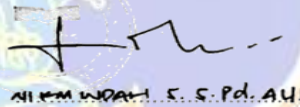
Adiputra : Jadi *Virtual Reality* itu merupakan teknologi yang bisa membuat lingkungan sekitar kita menjadi seperti nyata dan bisa berinteraksi juga, untuk menggunakannya kita perlu memakai kacamata khusus atau biasa disebut *cardboard*. Nantinya anak-anak jika ingin melihat bagaimana sih profesi polisi misalnya? . tempat kerjanya. dll . cukup menggunakan kacamata ini saja bu tanpa perlu harus ketempat aslinya.

Ibu Indah : Jadi Menurut ibu dengan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* untuk pengenalan jenis pekerjaan akan sangat bagus ya dik, terutama kan untuk anak usia dini dimana rasa ingin tahu mereka sangat besar. Selain bisa melihat langsung mereka juga sekaligus bisa berinteraksi dengan aneka fitur didalamnya. Ibu setuju bila akan diterapkan di untuk anak TK terutama di TK Telkom ini

Adiputra : Iya bu, mungkin sampai disini dulu bu wawancara kali ini jika ada pertanyaan lain saya akan kesini lagi lain waktu

Ibu Indah : Iya sama-sama dik, semoga informasi yang ibu beri bisa bermanfaat dan skripsinya lancar ya dik.

Singaraja, 21 Mei 2018


NIM 11020115055 Pd. AUD



Lampiran 3. Rancangan Angket Uji Coba Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual reality

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses

Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*

Identitas

Nama :

Jenis *Smartphone* :

Sistem Operasi :

Processor :

RAM :

** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul splash screen dan setelah beberapa saat akan masuk ke menu utama		
2	Setelah splash screen akan muncul 4 pilihan menu yaitu : Pilih Pekerjaan, Ensiklopedia, Tentang, dan Keluar		
Mulai VR			
3	Saat menu pilih pekerjaan dipilih maka akan muncul menu pilihan kategori dengan 4 softbutton yaitu guru, dokter, peternak, dan tukang kayu		
4	Saat dipilih <i>softbutton</i> dokter maka akan menampilkan <i>Virtual reality</i> tentang dokter meliputi lingkungan tempat kerjanya dan alat pendukung pekerjaannya.		
6	Player bergerak secara manual		
7	Saat melihat pada objek pekerja dan alat-alat pendukungnya maka akan muncul label informasi dari		

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
	masing-masing objek tersebut		
8	Saat melihat label informasi baik pada objek pekerja ataupun alat-alat pendukung pekerjaannya, maka akan ditampilkan penjelasan tentang objek tersebut diikuti dengan suara narasinya, saat <i>player</i> mengarahkan pandangan ke arah tombol X, maka detail akan hilang dan kembali <i>player</i> kembali menjelajah VR.		
10	Saat <i>player</i> melihat ke arah objek yang bertuliskan tulisan “keluar” maka secara tampilan akan kembali ke menu pilih pekerjaan		
Ensiklopedia			
11	Saat menu dipilih maka akan muncul objek 3D dari para pekerja dengan diikuti informasinya, <i>softbutton next</i> (>), dan <i>softbutton back</i> (<), dan <i>softbutton</i> keluar / X.		
12	Saat <i>softbutton next</i> (>) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan selanjutnya.		
13	Saat <i>softbutton back</i> (<) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan sebelumnya.		
14	Saat <i>softbutton</i> keluar / X di tekan maka informasi Ensiklopedia akan hilang dan kembali kemenu utama		
Tentang			
15	Saat menu ini dipilih maka akan menampilkan informasi tentang pengembang dan aplikasi serta <i>softbutton</i> keluar / X.		
16	Saat <i>softbutton</i> keluar / X di tekan maka informasi Tentang akan hilang dan kembali kemenu utama		
Keluar			
17	Saat menu ini dipilih maka akan secara otomatis keluar		

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
	dari aplikasi.		

Saran

Singaraja ,..... 2021



Lampiran 4. Rancangan Angket Uji Coba Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual reality pada tiga perangkat smartphone Android yang berbeda.

Angket Penggunaa Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality* Pada Perangkat *Smartphone* Yang Berbeda

Identitas

Nama :

Jenis *Smartphone* :

Sistem Operasi :

Processor :

Ukuran Layar :

RAM :

** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Keterangan		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Tampilan antarmuka aplikasi mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Aplikasi berjalan pada perangkat sesuai sistem operasi smartphone saat ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Aplikasi hanya membutuhkan penyimpanan kurang dari 300mb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

4	Aplikasi dapat dijalankan tanpa koneksi internet	Ya	Tidak	
5	Aplikasi dapat berjalan tanpa mengganggu aplikasi lain			

Saran

Singaraja, 2021



Lampiran 5. Rancangan Angket Ahli Media Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual reality

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran

Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*

Identitas Ahli Media

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema					
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)					
		Kesesuaian warna karakter dan tombol					
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.					
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol					
		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan					
		Kesesuaian bentuk					

		<p>karakter pekerja, tempat bekerja, dan alat-alat pendukungnya dalam bentuk 3D</p> <p>Kesesuaian bentuk objek pendukung (pohon, rumput, dll)</p>					
3	Interaktif menu & Ikon	<p>Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon</p> <p>Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi</p>					
4	Audio	<p>Kejelasan bahasa dalam narasi</p> <p>Keseuaian musik latar dengan tema</p>					
Kualitas Teknis							
5	Pengoperasian Aplikasi	<p>Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi</p> <p>Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi</p> <p>Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi</p>					
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang					
7	Penanganan Kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi					

Saran

Singaraja ,..... 2021



NIP.

Lampiran 6. Rancangan Angket Uji Isi Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual reality

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran

Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*

Identitas Ahli Isi

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Jurusan/Fakultas :

Tangga Penilaian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
1	Isi Materi dari Aplikasi	Kesesuaian isi pada pekerjaan “Guru”					
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Dokter”					
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Peternak”					
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Tukang Kayu”					
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Guru”					
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Dokter”					
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Peternak”					

		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Tukang Kayu”					
2	Pemakaian Kata dan Bahasa	Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan “Guru”					
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan “Dokter”					
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan “Peternak”					
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan “Tukang Kayu”					
3	Pembelajaran	Isi “Aplikasi Dunia Pekerjaan Berbasis <i>Virtual Reality</i> ” dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini					

Saran

Singaraja ,..... 2021

.....

NIP.



Lampiran 7. Source Code

Toogle.cs

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.VR;
5  using UnityEngine.XR;
6
7  public class toggle : MonoBehaviour
8  {
9      // Start is called before the first frame update
10     public void Start ()
11     {
12         StartCoroutine (ActivatorVR ("cardboard"));
13     }
14
15     public IEnumerator ActivatorVR (string YESVR)
16     {
17         XRSettings.LoadDeviceByName (YESVR);
18         yield return null;
19         XRSettings.enabled = true;
20     }
21
22     // Update is called once per frame
23     void Update ()
24     {
25     }
26 }
27
28
```

No Toogle Cs



```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.XR;
5
6
7  public class notoggle : MonoBehaviour
8  {
9      // Start is called before the first frame update
10     void Start ()
11     {
12         StartCoroutine (DeactivatorVR ("none"));
13     }
14
15     public IEnumerator DeactivatorVR (string NOVR)
16     {
17         XRSettings.LoadDeviceByName (NOVR);
18         yield return null;
19         XRSettings.enabled = false;
20     }
21     // Update is called once per frame
22     void Update ()
23     {
24     }
25 }
26
27

```

Gazeinteraction.cs

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.EventSystems;
5
6  public class gazeinteraction : MonoBehaviour
7  {
8      public float gazeTime = 0.5f;
9      private float timer;
10     private bool gazedAt;
11
12     // Use this for initialization
13     void Start ()
14     {
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     void Update ()
19     {
20         if (gazedAt)
21         {
22             timer += Time.deltaTime;
23             if (timer >= gazeTime)
24             {
25                 // execute pointerdown handler
26                 ExecuteEvents.Execute (gameObject, new PointerEventData (EventSystem.current), ExecuteEvents.pointerDownHandler);
27                 timer = 0.5f;
28             }
29         }
30     }
31
32     public void PointerEnter ()
33     {
34         gazedAt = true;
35         Debug.Log ("PointerEnter");
36     }
37
38     public void PointerExit ()
39     {
40         gazedAt = false;
41         Debug.Log ("PointerExit");
42     }
43
44     public void PointerDown ()
45     {
46         Debug.Log ("PointerDown");
47     }
48 }
49
50
51
52
53

```

Vrlookwalk.cs

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class vrlookwalk : MonoBehaviour
6  {
7      public Transform vrCamera;
8      public float toggleAngle = 30.0f;
9      public float speed = 3.0f;
10     public bool moveForward;
11
12     private CharacterController cc;
13
14     // Use this for initialization
15     void Start ()
16     {
17         cc = GetComponent<CharacterController>();
18     }
19
20     // Update is called once per frame
21     void Update ()
22     {
23         if (vrCamera.eulerAngles.x >= toggleAngle && vrCamera.eulerAngles.x < 90.0f)
24         {
25             moveForward = true;
26         }
27         else
28         {
29             moveForward = false;
30         }
31
32         if (moveForward)
33         {
34             Vector3 forward = vrCamera.TransformDirection(Vector3.forward);
35             cc.SimpleMove(forward * speed);
36         }
37     }
38 }
39
40

```

Spin.cs

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class spin : MonoBehaviour {
6      public float spinvalue = 90;
7
8
9
10     // Use this for initialization
11     void Start () {
12         .....
13     }
14
15     // Update is called once per frame
16     void Update () {
17         transform.Rotate (Vector3.up * spinvalue * Time.deltaTime);
18     }
19 }

```

Showhideinfo.cs

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class showhideinfo : MonoBehaviour
6  {
7      public GameObject InfoObject;
8      private bool Show = false;
9
10     // Start is called before the first frame update
11     void Start ()
12     {
13     }
14
15     // Update is called once per frame
16     void Update ()
17     {
18     }
19
20     public void ShowAndHideInfo ()
21     {
22         if (!Show)
23         {
24             InfoObject.SetActive (true) ;
25             Show = true;
26         }
27         else
28         {
29             InfoObject.SetActive (false) ;
30             Show = false;
31         }
32     }
33 }
34
35
36

```

Pindahscene.cs

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.SceneManagement;
5
6  public class pindahscene : MonoBehaviour
7  {
8      // Start is called before the first frame update
9      public void SampleScene ()
10     {
11         SceneManager.LoadScene ("SampleScene") ;
12     }
13     public void mainmenu ()
14     {
15         SceneManager.LoadScene ("mainmenu") ;
16     }
17     public void guru ()
18     {
19         SceneManager.LoadScene ("guru") ;
20     }
21     public void dokter ()
22     {
23         SceneManager.LoadScene ("dokter") ;
24     }
25     public void peternakan ()
26     {
27         SceneManager.LoadScene ("peternakan") ;
28     }
29     public void tukangkayu ()
30     {
31         SceneManager.LoadScene ("tukangkayu") ;
32     }
33     public void Exit ()
34     {
35         Application.Quit () ;
36     }
37
38
39
40

```

Lampiran 8. Hasil Uji BlackBox

Lampiran 4. Rancangan Angket Uji Coba Kebenaran Proses (BLACKBOX) Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Identitas
 Nama : P. A. Indrawan Dewantara
 Jenis Smartphone : Redmi note 8 pro
 Sistem Operasi : Android
 Processor : Helio G80
 RAM : 6 GB

** Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul splash screen dan setelah beberapa saat akan masuk ke menu utama	✓	
2	Setelah splash screen akan muncul 4 pilihan menu yaitu : Pilih Pekerjaan, Ensiklopedia, Tentang, dan Keluar	✓	
Mulai VR			
3	Saat menu pilih pekerjaan dipilih maka akan muncul menu pilihan kategori dengan 4 softbutton yaitu guru, dokter, peternak, dan tukang kayu	✓	
4	Saat dipilih <i>softbutton</i> dokter maka akan menampilkan <i>Virtual reality</i> tentang dokter meliputi lingkungan tempat kerjanya dan alat pendukung pekerjaannya.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
6	Player bergerak secara manual	✓	
7	Saat melihat pada objek pekerja dan alat-alat pendukungnya maka akan muncul label informasi dari masing-masing objek tersebut	✓	
8	Saat melihat label informasi baik pada objek pekerja ataupun alat-alat pendukung pekerjaannya, maka akan ditampilkan penjelasan tentang objek tersebut diikuti dengan suara narasinya, saat <i>player</i> mengarahkan pandangan kearah tombol X, maka detail akan hilang dan kembali <i>player</i> kembali menjelajah VR.	✓	
10	Saat <i>player</i> melihat ke arah objek yang bertuliskan tulisan "keluar" maka secara tampilan akan kembali ke menu pilih pekerjaan	✓	
Ensiklopedia			
11	Saat menu dipilih maka akan muncul objek 3D dari para pekerja dengan diikuti informasinya, <i>softbutton</i> next (>), dan <i>softbutton</i> back (<), dan <i>softbutton</i> keluar / X.	✓	
12	Saat <i>softbutton</i> next (>) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan selanjutnya.	✓	
13	Saat <i>softbutton</i> back (<) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan sebelumnya.	✓	
14	Saat <i>softbutton</i> keluar / X di tekan maka informasi Ensiklopedia akan hilang dan kembali kemenu utama	✓	
Tentang			
15	Saat menu ini dipilih maka akan menampilkan informasi tentang pengembang dan aplikasi serta <i>softbutton</i> keluar / X.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
16	Saat <i>softbutton</i> keluar / X di tekan maka informasi Tentang akan hilang dan kembali kemenu utama	✓	
Keluar			
17	Saat menu ini dipilih maka akan secara otomatis keluar dari aplikasi.	✓	

Saran

Capek Wisudalah *****

Singaraja, D.A. Februari 2021

[Signature]
 Indrawan

Lampiran 4. Rancangan Angket Uji Coba Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Identitas
 Nama : Agung P. Kamigar
 Jenis Smartphone : Redmi Note 4
 Sistem Operasi : Android 7.0
 Processor : Qualcomm Max 2.0 GHz
 RAM : 2 GB

** Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul splash screen dan setelah beberapa saat akan masuk ke menu utama	✓	
2	Setelah splash screen akan muncul 4 pilihan menu yaitu : Pilih Pekerjaan, Ensiklopedia, Tentang, dan Keluar	✓	
Mulai VR			
3	Saat menu pilih pekerjaan dipilih maka akan muncul menu pilihan kategori dengan 4 softbutton yaitu guru, dokter, peternak, dan tukang kayu	✓	
4	Saat dipilih <i>softbutton</i> dokter maka akan menampilkan <i>Virtual reality</i> tentang dokter meliputi lingkungan tempat kerjanya dan alat pendukung pekerjaannya.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
6	Player bergerak secara manual	✓	
7	Saat melihat pada objek pekerja dan alat-alat pendukungnya maka akan muncul label informasi dari masing-masing objek tersebut	✓	
8	Saat melihat label informasi baik pada objek pekerja ataupun alat-alat pendukung pekerjaannya, maka akan ditampilkan penjelasan tentang objek tersebut diikuti dengan suara narasinya, saat <i>player</i> mengarahkan pandangan kearah tombol X, maka detail akan hilang dan kembali <i>player</i> kembali menjelajah <i>VR</i> .	✓	
10	Saat <i>player</i> melihat ke arah objek yang bertuliskan tulisan "keluar" maka secara tampilan akan kembali ke menu pilih pekerjaan	✓	
Ensiklopedia			
11	Saat menu dipilih maka akan muncul objek 3D dari para pekerja dengan diikuti informasinya, <i>softbutton next</i> (->), dan <i>softbutton back</i> (<-), dan <i>softbutton keluar</i> / X.	✓	
12	Saat <i>softbutton next</i> (->) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan selanjutnya.	✓	
13	Saat <i>softbutton back</i> (<-) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan sebelumnya.	✓	
14	Saat <i>softbutton keluar</i> / X di tekan maka informasi Ensiklopedia akan hilang dan kembali kemenu utama	✓	
Tentang			
15	Saat menu ini dipilih maka akan menampilkan informasi tentang pengembang dan aplikasi serta <i>softbutton keluar</i> / X.	✓	

	✓	
--	---	--

Saran

Singaraja, 6 Februari 2021

[Signature]
Agus P. Kemiyasa



Lampiran 4. Rancangan Angket Uji Coba Kebenaran Proses (BLACKBOX) Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses
Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Identitas
 Nama : Gele Yoy. Widyawan
 Jenis Smartphone : Oppo Reno X3 5G
 Sistem Operasi : Android versi 10
 Processor : Octacore max 2.80 Ghz
 RAM : 6 GB

** Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul splash screen dan setelah beberapa saat akan masuk ke menu utama	✓	
2	Setelah splash screen akan muncul 4 pilihan menu yaitu : Pilih Pekerjaan, Ensiklopedia, Tentang, dan Keluar	✓	
Mulai VR			
3	Saat menu pilih pekerjaan dipilih maka akan muncul menu pilihan kategori dengan 4 softbutton yaitu guru, dokter, peternak, dan tukang kayu	✓	
4	Saat dipilih <i>softbutton</i> dokter maka akan menampilkan <i>Virtual reality</i> tentang dokter meliputi lingkungan tempat kerjanya dan alat pendukung pekerjaannya.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
6	Player bergerak secara manual	✓	
7	Saat melihat pada objek pekerja dan alat-alat pendukungnya maka akan muncul label informasi dari masing-masing objek tersebut	✓	
8	Saat melihat label informasi baik pada objek pekerja ataupun alat-alat pendukung pekerjaannya, maka akan ditampilkan penjelasan tentang objek tersebut diikuti dengan suara narasinya, saat <i>player</i> mengarahkan pandangan kearah tombol X, maka detail akan hilang dan kembali <i>player</i> kembali menjelajah <i>VR</i> .	✓	
10	Saat <i>player</i> melihat ke arah objek yang bertuliskan tulisan "keluar" maka secara tampilan akan kembali ke menu pilih pekerjaan	✓	
Ensiklopedia			
11	Saat menu dipilih maka akan muncul objek 3D dari para pekerja dengan diikuti informasinya, <i>softbutton next</i> (->), dan <i>softbutton back</i> (<-), dan <i>softbutton keluar</i> / X.	✓	
12	Saat <i>softbutton next</i> (->) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan selanjutnya.	✓	
13	Saat <i>softbutton back</i> (<-) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan sebelumnya.	✓	
14	Saat <i>softbutton keluar</i> / X di tekan maka informasi Ensiklopedia akan hilang dan kembali kemenu utama	✓	
Tentang			
15	Saat menu ini dipilih maka akan menampilkan informasi tentang pengembang dan aplikasi serta <i>softbutton keluar</i> / X.	✓	

Kesesuaian	Tanda	Pernyataan	Ya
17	Saat menu ini dipilih maka akan secara otomatis keluar dari aplikasi		

1505
 (Ketik Putranda)

Lampiran 3. Rancangan Angket Uji Coba Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*

Angket Kesesuaian Kebenaran Proses Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual reality*

Identitas
 Nama : Ketik Putranda
 Jenis Smartphone : Oppo A37
 Sistem Operasi : Android 5.1
 Processor : Qualcomm MSM 8916 Quadcore
 RAM : 2 GB

** Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Menu Utama			
1	Saat aplikasi dibuka maka akan muncul splash screen dan setelah beberapa saat akan masuk ke menu utama	✓	
2	Setelah splash screen akan muncul 4 pilihan menu yaitu : Pilih Pekerjaan, Ensiklopedia, Tentang, dan Keluar	✓	
Menu VR			
3	Saat menu pilih pekerjaan dipilih maka akan muncul menu pilihan kategori dengan 4 softbatton yaitu guru, dokter, peternak, dan tukang kayu	✓	
4	Saat dipilih softbatton dokter maka akan menampilkan <i>Virtual reality</i> tentang dokter meliputi lingkungan tempat kerjanya dan alat pendukung pekerjaannya.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
6	Player bergerak secara manual	✓	
7	Saat melihat pada objek pekerja dan alat-alat pendukungnya maka akan muncul label informasi dari masing-masing objek tersebut	✓	
8	Saat melihat label informasi baik pada objek pekerja ataupun alat-alat pendukung pekerjaannya, maka akan ditampilkan penjelasan tentang objek tersebut diikuti dengan suara narasinya, saat <i>player</i> mengarahkan pandangan kearah tombol X, maka detail akan hilang dan kembali <i>player</i> kembali menjelajah VR	✓	
10	Saat <i>player</i> melihat ke arah objek yang bertuliskan tulisan "keluar" maka secara tampilan akan kembali ke menu pilih pekerjaan	✓	
Ensiklopedia			
11	Saat menu dipilih maka akan muncul objek 3D dari para pekerja dengan dikuti informasinya, <i>softbatton next</i> (>), dan <i>softbatton back</i> (<), dan <i>softbatton keluar</i> / X.	✓	
12	Saat <i>softbatton next</i> (>) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan selanjutnya.	✓	
13	Saat <i>softbatton back</i> (<) dipilih maka akan menampilkan jenis pekerjaan sebelumnya.	✓	
14	Saat <i>softbatton keluar</i> / X di tekan maka informasi Ensiklopedia akan hilang dan kembali ke menu utama	✓	
Tentang			
15	Saat menu ini dipilih maka akan menampilkan informasi tentang pengembangan dan aplikasi serta <i>softbatton keluar</i> / X.	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
16	Saat <i>softbatton keluar</i> / X di tekan maka informasi Tentang akan hilang dan kembali ke menu utama	✓	
Keluar			
17	Saat menu ini dipilih maka akan secara otomatis keluar dari aplikasi.	✓	

Saran

Singaraja, 6 Feb 2021

Ketik Putranda

Lampiran 9. Hasil Uji Perangkat Smartphone

Lampiran 5. Rancangan Angket Uji Coba Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality* pada tiga perangkat smartphone Android yang berbeda.

Angket Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality* Pada Perangkat *Smartphone* Yang Berbeda

Identitas

Nama : Pw. Ari Indrawan Dewantara.....
 Jenis *Smartphone* : Redmi Note 8 pro.....
 Sistem Operasi : Android.....
 Processor : Helio G90.....
 Ukuran Layar : 6 inch.....
 RAM : 6 GB.....

** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Keterangan		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri			

			✓	
--	--	--	---	--

Saran

Aplikasi sudah Bagus

Singaraja .. 09. Feb. 2021

(Signature)
Ari Indrawan

Lampiran 5. Rancangan Angket Uji Coba Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran “Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality* pada tiga perangkat smartphone Android yang berbeda.

Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran “Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality* Pada Perangkat *Smartphone* Yang Berbeda

Identitas

Nama : Rizky Ramadhan
 Jenis Smartphone : Android
 Sistem Operasi : Android 9.0
 Processor : Snapdragon
 Ukuran Layar :
 RAM : 8

** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Keterangan		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi		✓	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi		✓	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi		✓	
4	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri	Ya	Tidak	



			✓	
--	--	--	---	--

Saran

--

Singaraja 2021


.....
Reny Ramdani



Lampiran 5. Rancangan Angket Uji Coba Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality* pada tiga perangkat smartphone Android yang berbeda.

Angket Pengguna Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality* Pada Perangkat Smartphone Yang Berbeda

Identitas

Nama : Agung P. Kamiyasa
 Jenis Smartphone : Redmi Note 1
 Sistem Operasi : Android 7.0
 Processor : Octa-core Max 2.0GHz
 Ukuran Layar : 5.5 inch
 RAM : 3 GB

** Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Keterangan		Penjelasan
		Ya	Tidak	
1	Terjadi <i>error</i> saat menginstal aplikasi		√	
2	Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi		√	
3	Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi		√	
4	Terjadi <i>error</i> saat mengakhiri	Ya	Tidak	

			√	
--	--	--	---	--

Saran

Singaraja, 6 Februari 2021

Agung P. Kamiyasa

Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Media

Lampiran 6. Rancangan Angket Ahli Media Aplikasi Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran "Dunia Pekerjaan" Berbasis *Virtual reality*

Identitas Ahli Media

Nama : I Nengah Eka Martayasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199503022019031006
 Pekerjaan : Dosen
 Tanggal Pengujian : 25 Januari 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema				✓	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)				✓	
		Kesesuaian warna karakter dan tombol				✓	
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.					✓
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol					✓

		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan					✓
		Kesesuaian bentuk karakter pekerja, tempat bekerja, dan alat-alat pendukungnya dalam bentuk 3D					✓
		Kesesuaian bentuk objek pendukung (pohon, rumput, dll)				✓	
3	Interaktif menu & Ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon					✓
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi					✓
4	Audio	Kejelasan bahasa dalam narasi					✓
		Kesesuaian musik latar dengan tema					✓
Kualitas Teknis							
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi					✓
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi					✓
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi					✓
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna					✓

		atau pihak lain diluar pengembang						
7	Penanganan Kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi						✓

Saran



Singaraja 2021

I. Nanyah Eka Mardayasa S.Pd., M.Pd
NIP.

Lampiran 6. Rancangan Angket Ahli Media Aplikasi Media Pembelajaran “Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality*

**Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran
“Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality***

Identitas Ahli Media

Nama : I GEDE PARTHA SINDU, S.Pd, M.Pd.

NIP : 198709072015041001

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 25 Januari 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
Tampilan Aplikasi							
1	Pewarnaan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema				√	
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)				√	
		Kesesuaian warna karakter dan tombol				√	
2	Grafis	Ketepatan ukuran, warna, dan pemilihan jenis tulisan.				√	
		Kesesuaian ukuran, warna dan bentuk tombol				√	

		Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan					
		Kesesuaian bentuk karakter pekerja, tempat bekerja, dan alat-alat pendukungnya dalam bentuk 3D				√	
		Kesesuaian bentuk objek pendukung (pohon, rumput, dll)				√	
3	Interaktif menu & Ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon				√	
		Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi				√	
4	Audio	Kejelasan bahasa dalam narasi				√	
		Keseuaian musik latar dengan tema				√	
Kualitas Teknis							
5	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan Aplikasi				√	
		Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi				√	
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi				√	
6	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna				√	

		atau pihak lain diluar pengembang					
7	Penanganan Kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi				√	

Saran

Suara music terlalu keras, sebaiknya diperkecil saja, lebih fokus pada suara dubbing saja.



Lampiran 11. HASIL UJI AHLI ISI

Lampiran 7. Rancangan Angket Uji Isi Aplikasi Media Pembelajaran “Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality*

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran

“Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality*

Identitas Ahli Isi

Nama : *Fride Indriyani, S. Pd*
 Pekerjaan : *GURU*
 Tanggal Penilaian : *26 Januari 2021*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
1	Isi Materi dari Aplikasi	Kesesuaian isi pada pekerjaan “Guru”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Dokter”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Peternak”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Tukang Kayu”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Guru”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Dokter”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada				✓	

		pekerjaan "Peternak"						
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan "Tukang Kayu"					✓	
2	Pemakaian Kata dan Bahasa	Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Guru"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Dokter"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Peternak"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Tukang Kayu"					✓	
3	Pembelajaran	Isi "Aplikasi Dunia Pekerjaan Berbasis <i>Virtual Reality</i> " dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini					✓	

Saran

- Aplikasi yang ditampilkan sudah cukup menarik dgn banyak gambar dan warna yang sesuai.
- mungkin cntk selanjutnya bisa di kembangkan lagi agar bisa diaplikasikan dgn laptop agar lebih menarik minat peserta didik.



Lampiran 7. Rancangan Angket Uji Isi Aplikasi Media Pembelajaran “Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality*

Angket Penilaian Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran

“Dunia Pekerjaan” Berbasis *Virtual reality*

Identitas Ahli Isi

Nama : *Ni km. Indah Swandayani, S.Pd AUD*
 Pekerjaan : *Kepala Sekolah*
 Tanggal Penilaian : *26 Januari 2021*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, KS = Kurang Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian				
			STS	TS	KS	S	SS
1	Isi Materi dari Aplikasi	Kesesuaian isi pada pekerjaan “Guru”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Dokter”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Peternak”				✓	
		Kesesuaian isi pada pekerjaan “Tukang Kayu”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Guru”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan “Dokter”				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada				✓	
		Visualisasi obyek 3D pada				✓	

		pekerjaan "Peternak"						
		Visualisasi obyek 3D pada pekerjaan "Tukang Kayu"					✓	
2	Pemakaian Kata dan Bahasa	Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Guru"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Dokter"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Peternak"					✓	
		Bahasa Indonesia yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap obyek di pekerjaan "Tukang Kayu"					✓	
3	Pembelajaran	Isi "Aplikasi Dunia Pekerjaan Berbasis <i>Virtual Reality</i> " dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini					✓	

Saran



..... 2021

[Handwritten Signature]
.....
Indah Swardayani, S. Pd AUD



RIWAYAT HIDUP



Adi Putra Parlindungan Simamora lahir di Surabaya pada tanggal 31 Desember 1996. Penulis lahir dari pasangan suami istri bapak Gembira Simamora S.H dan ibu Parulian Panjaitan. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen. Kini penulis bertempat tinggal di Jalan Pidada no 2 Desa Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD YPPI II Surabaya dan lulus pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan di SMP YPPI I Surabaya dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya pada tahun 2014 penulis lulus dari SMA YPPI II Surabaya. Dan melanjutkan ke S1 Jurusan Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester awal tahun 2021 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis *Virtual Reality*”.

