

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP - UKI TORAJA)**

Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811
☎ (0423) 22468, 22887, ☎ (0423) 22073, (E-mail) fkupukitoraja@gmail.com

Nomor : TA 00 0 3/1213/UKI Toraja DFKIP/2024
Lampiran :
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada

Yth **Kepala SMA Kristen Makale**

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan skripsi. Sehubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin

Adapun mahasiswa yang dimaksud :

Nama : Herlin Sanda
NIM : 221115028
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Kristen Makale
Pembimbing : 1. Ervianti, S.Pd., M.Pd.
2. Hasni, S.Pd., M.Pd.

Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.



Makale, 20 Desember 2024

Daud Rofi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0930098202

Lampiran 2. Surat permohonan izin validasi ahli media



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP-UKI TORAJA)**

Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811

Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkipukitoraja@gmail.com

Nomor : PK.03.08/76.3/UKI Toraja.FKIP.TP/2025
Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
Yth : **Ibu Anna Pertiwi, M.Pd.**

di
Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir,
dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai
Validator Ahli Media yang dibuat oleh mahasiswa

N a m a : Herlin Sanda
N I M : 221115028
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***“Pengembangan Media pembelajaran berbasis virtual reality pada mata
pelajaran informatika di kelas X SMA Kristen Makale”***

Dibimbing : **1. Ervianti, S.Pd., M.Pd.**
Oleh : **2. Hasni, S.Pd., M.Pd**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima
kasih.

Makale, 23 Januari 2025
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan


Ervianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0914089203
TORAJA

Lampiran 3. Surat permohonan izin validasi ahli materi



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP-UKI TORAJA)**

*Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811
Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkpukitoraja@gmail.com*

Nomor : PK.03.08/77.3/UKI Toraja.FKIP.TP/2025
Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
Yth : **Bapak Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, M.Kom.**

di
Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir,
dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai
Validator Ahli Materi yang dibuat oleh mahasiswa

N a m a : Herlin Sanda
N I M : 221115028
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***“Pengembangan Media pembelajaran berbasis virtual reality pada mata
pelajaran informatika di kelas X SMA Kristen Makale”***

Dibimbing : **1. Ervianti, S.Pd., M.Pd.**
Oleh : **2. Hasni, S.Pd., M.Pd.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makale, 23 Januari 2025

Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan


Ervianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN:0514089203



Lampiran 4. Surat keterangan telah melakukan penelitian



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 893.3/600-UPT SMA KR-MKL/TATOR/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Kristen Makale Kabupaten Tana Toraja menerangkan bahwa :

Nama : HERLIN SANDA
NIM : 221115028
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Benar telah mengadakan penelitian di SMA Kristen Makale dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMA KRISTEN MAKALE" tanggal 21 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tana Toraja, 11 Februari 2025
Kepala Sekolah,

Hermi Ranggalele, S.Pd.
NUPS. 547307007

Lampiran 5. Angket validasi ahli media

Angket Validasi Ahli Media

Nama Ahli Media : Anna Perlian
NIP / NIDN : 0612089201
Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*
Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Kristen Makale
Peneliti : Herlin Sinda
Keterangan :
5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Ragu ragu
2 = Tidak setuju
1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

A. Tabel penilaian

No	Indicator	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Materi						
1	Materi yang ada dalam media <i>virtual reality</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2	Penggunaan media <i>virtual reality</i> sesuai materi pembelajaran			✓		
Ilustrasi						
3	Media tampilan <i>virtual reality</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya					✓
4	Media <i>virtual reality</i> dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi dari sistem komputer				✓	

5	Ilustrasi pada media <i>virtual reality</i> memudahkan dalam memahami materi yang disajikan				✓
Kualitas dan tampilan					
6	Kesesuaian animasi pada media <i>virtual reality</i> dengan materi				✓
7	Animasi yang disajikan dalam <i>virtual reality</i> sesuai dengan dunia peserta didik				✓
8	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada media <i>virtual reality</i>		✓		
9	Ukuran huruf dan warna yang digunakan mudah dibaca				✓
10	Kualitas grafis pada <i>virtual reality</i> terlihat realistis (dunia nyata)				✓
11	Tata letak elemen pada media <i>virtual reality</i> ini teratur dan mudah dipahami				✓
Daya tarik					
12	Tampilan media <i>virtual reality</i> ini mudah diakses dan dijalankan		✓		
13	Penggunaan media <i>virtual reality</i> membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran				✓
14	Penggunaan <i>virtual reality</i> dapat meminimalisir salah persepsi materi yang terjadi			✓	
Kesesuaian dengan siswa					
15	Media pembelajaran <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaannya				✓
16	Media <i>virtual reality</i> dapat digunakan berulang dalam jangka waktu panjang				✓

B. Komentar ahli media secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada materi sistem komputer.

Identitas di dalam aplikasi, tanggal, penjelasan, dan akan
perhatikan kembali. Pengukuran sistem yang akan
mendapat akses oleh user atau badan.

Lampiran 6. Angket validasi ahli materi

Angket Validasi Ahli Materi

Nama Ahli Materi :
 NIP :
 Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*
 Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda
5. (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

A. Tabel penilaian

No	Indikator	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum				✓	
2	Kesesuaian materi dengan RPP					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Mempermudah dalam memahami materi pembelajaran					✓

5	Kesesuaian urutan materi pembelajaran yang disampaikan					✓
Keakuratan Materi						
6	Informasi yang disajikan dalam materi akurat dan benar					✓
7	Materi ini Sesuai dengan teori dan konsep yang berlaku dalam bidang pelajaran informatika					✓
8	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa					✓
9	Kelengkapan materi pada proses pembelajaran				✓	
Tata Bahasa						
10	Penggunaan Bahasa secara efektif dan efisien pada materi pembelajaran					✓
11	Kejelasan kalimat dan tata materi pada pembelajaran					✓
12	Kesesuaian materi dengan gaya belajar siswa					✓

B. Komentar ahli materi secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada materi sistem computer.

Navigasi dalam ruang virtual sebaiknya dipergelas Tombol / button dibuat lebih "mencolok" agar pengguna tahu bahwa dapat di-klik (clickable)

D. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media, maka media pembelajaran berbasis *virtual reality* dinyatakan:

4. Valid digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi
5. Valid untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran dengan revisi
6. Tidak Valid digunakan dalam pembelajaran

Ahli Materi

(Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, M.Kom)

Lampiran 7. Angket respon guru

Angket Guru

Nama Guru : Permenas Zersarmos, S.kom
 NIP :
 Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju
 2

Petunjuk:

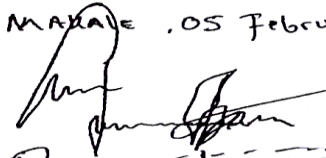
1. Tulis indentitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

No	Indikator	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>					✓
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawah					✓
3	Memudahkan dalam memahami materi					✓
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk di operasikan					✓

Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan					✓
6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran					✓
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik					✓
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami					✓
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif					✓
10	Materi yang dipelajari lebih jelas				✓	

Kritik/saran:

.. lebih banyak gambar ..

Makale, 05 Februari 2025

 Permenas Zersarmos S.kom

Lampiran 8. Angket respon siswa

Angket Siswa

Nama : Alfin Dangan
 Kelas : V-F
 Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

No	Indikator	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>				✓	
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawah					✓
3	Memudahkan dalam memahami materi				✓	
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dioperasikan					✓
Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan					✓

6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran					✓
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik					✓
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami					✓
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif				✓	
10	Materi yang dipelajari lebih jelas					✓

Kritik/saran:

.....

Rabu 5 Februari 2025


 Alfin Dangan

Lampiran 9. Angket respon siswa

Angket Siswa

Nama : Sintiana Sassan
 Kelas : X - F
 Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

pendapat anda		Jawaban				
No	Indikator	1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>					✓
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawah				✓	
3	Memudahkan dalam memahami materi					✓
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dioperasikan					✓
Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan					✓

6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran				✓	
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik					✓
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami					✓
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif					✓
10	Materi yang dipelajari lebih jelas					✓

Kritik/saran:

.....

Rabu, 05, Februari, 2025



Sintiana Sassan

Lampiran 10. Angket respon siswa

Angket Siswa

Nama : Laurenzya Datu Limbong
 Kelas : XI
 Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

pendapat anda		Jawaban				
No	Indikator	1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>					✓
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawa					✓
3	Memudahkan dalam memahami materi					✓
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dioperasikan				✓	
Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan					✓

6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran					✓
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik			✓		
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami				✓	
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif				✓	
10	Materi yang dipelajari lebih jelas					✓

Kritik/saran:

.....

Makale 4 Februari 2025
R.M.G.
 Laurenzya Datu L.

Lampiran 11. Angket respon siswa

Angket Siswa

Nama : Evelyne Taula'bi
Kelas : XF
Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
Peneliti : Herlin Sanda
Keterangan :
5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Ragu ragu
2 = Tidak setuju
1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

No	Indikator	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>				✓	
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawah				✓	
3	Memudahkan dalam memahami materi					✓
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk di operasikan				✓	
Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan				✓	

6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran					✓
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik					✓
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami					✓
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif				✓	
10	Materi yang dipelajari lebih jelas				✓	

Kritik/saran:

.....
.....
.....

5 Februari 2025
Evelyne Taula'bi
Evelyne Taula'bi

Lampiran 12. Angket respon siswa

Angket Siswa

Nama : Lora Lumbong Allo
 Kelas : X F
 Judul penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale
 Peneliti : Herlin Sanda
 Keterangan :
 5 = Sangat setuju
 4 = Setuju
 3 = Ragu ragu
 2 = Tidak setuju
 1 = Sangat tidak setuju

Petunjuk:

1. Tulis identitas dengan benar
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dan tepat
4. Berilah tanda centan (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat anda

		Jawaban				
No	Indikator	1	2	3	4	5
Kepraktisan						
1	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i>					✓
2	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dibawa					✓
3	Memudahkan dalam memahami materi				✓	
4	Media <i>virtual reality</i> mudah untuk dioperasikan				✓	
Penggunaan						
5	Membantu dalam mencapai tujuan					✓

6	Media <i>virtual reality</i> fleksibel dalam penggunaan didalam pembelajaran				✓	
7	Membuat proses pembelajaran lebih menarik					✓
8	Penggunaan Bahasa pada media <i>virtual reality</i> mudah dipahami					✓
9	Media <i>virtual reality</i> membuat proses pembelajaran lebih interaktif					✓
10	Materi yang dipelajari lebih jelas					✓

Kritik/saran:

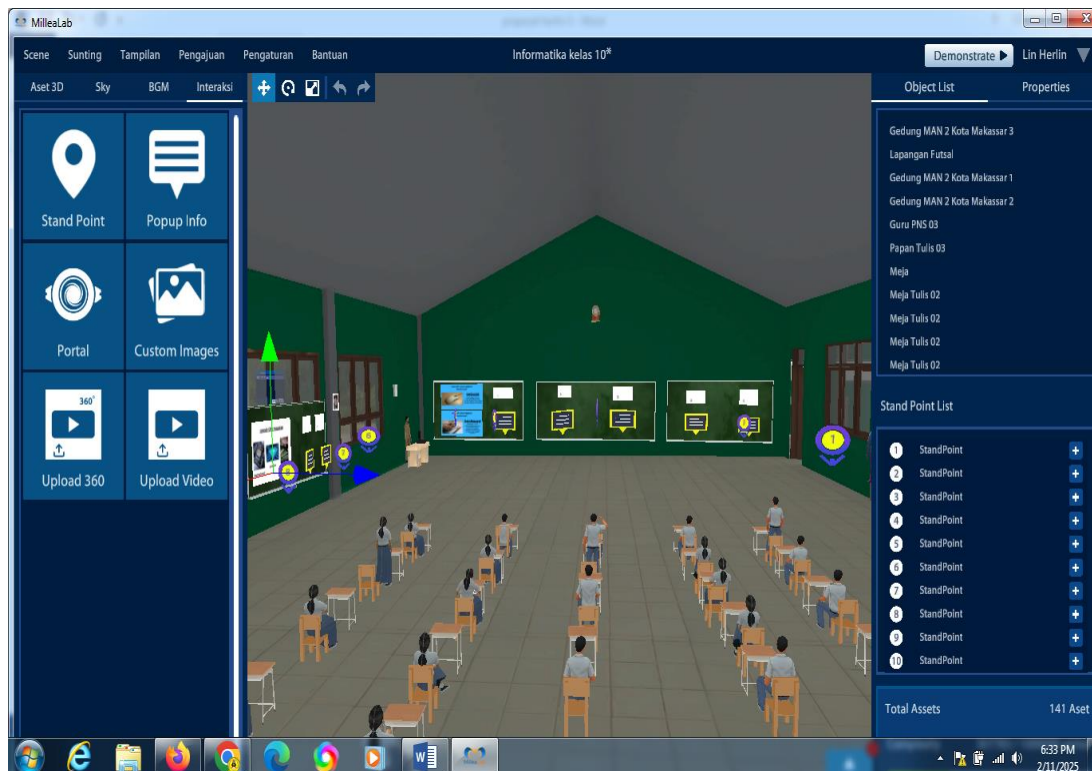
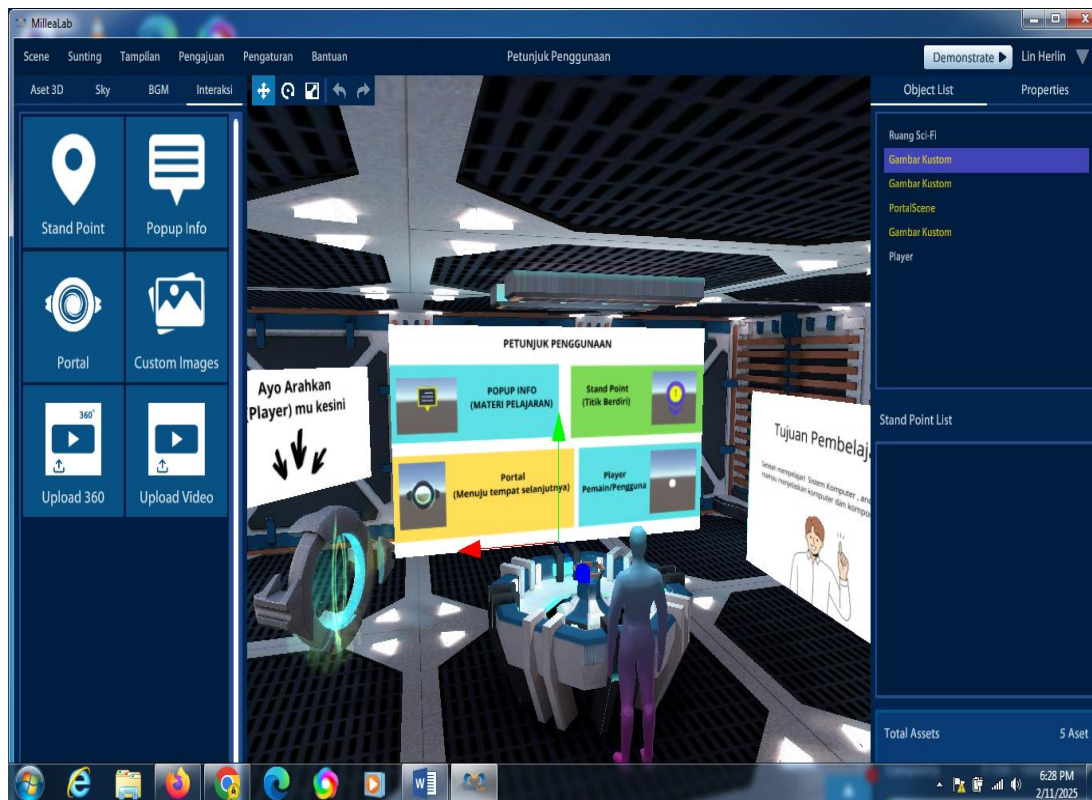
.....

Rabu 05-02-2

Herlin Sanda

Lora Lumbong

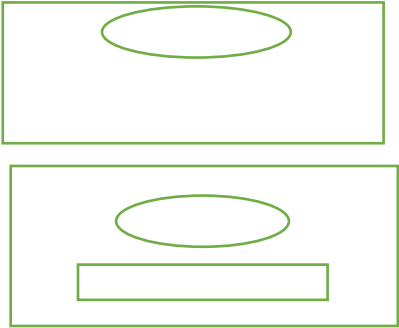
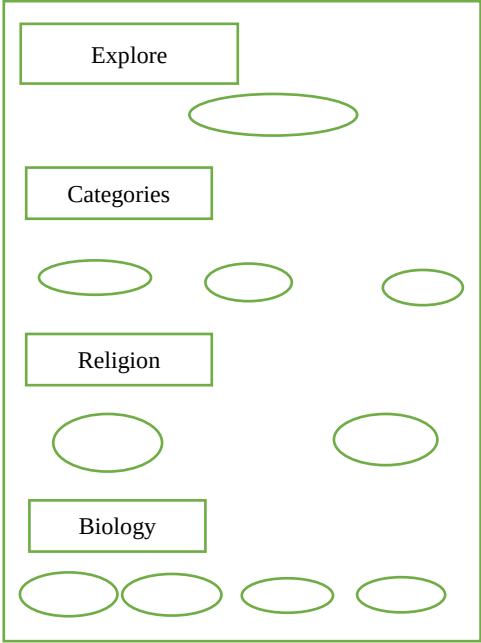
Lampiran 13. Tampilan media pembelajaran berbasis virtual reality

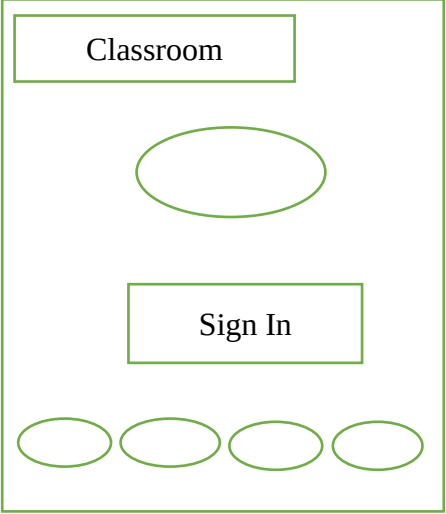
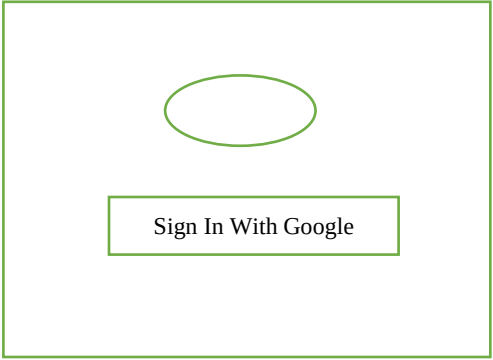


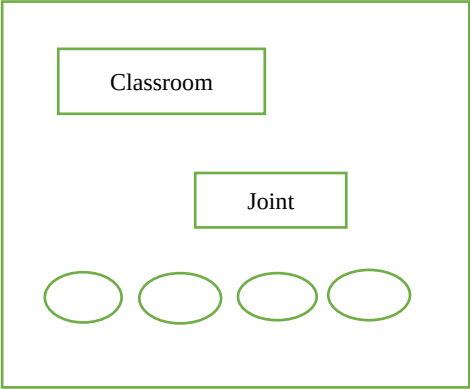
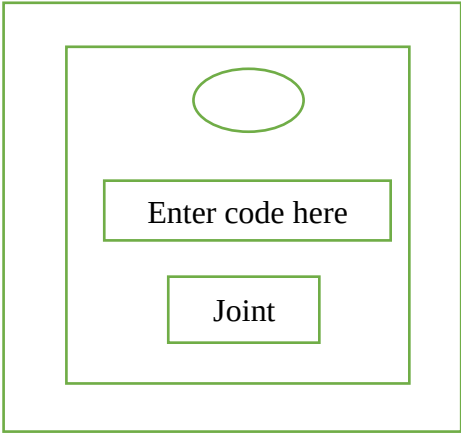
Lampiran 14. Hasil angket respon siswa

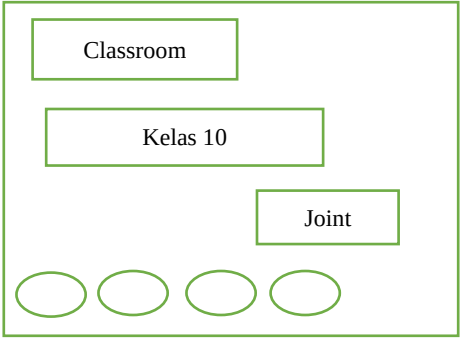
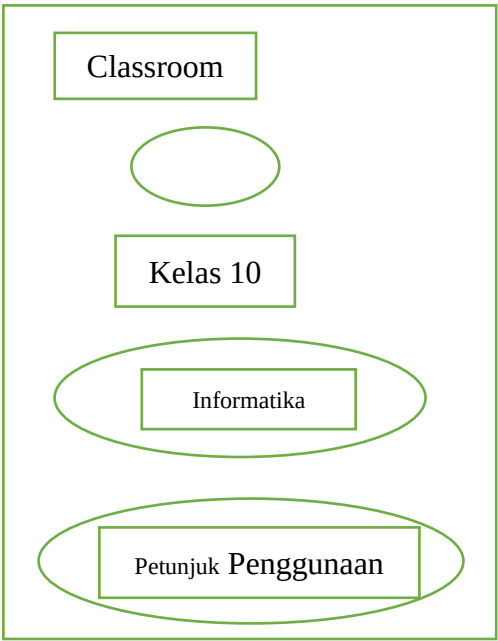
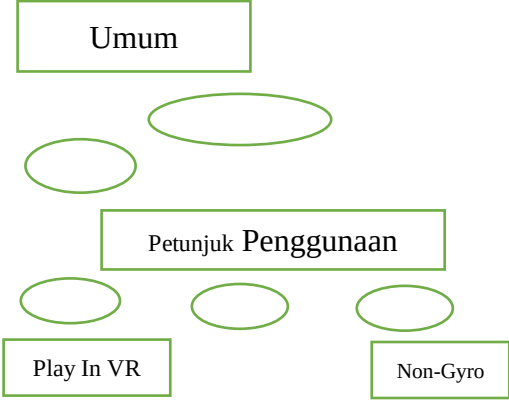
No	Nama siswa	skor
1	floresia	40
2	Devi sriwanty	37
3	kurniati	41
4	jein	40
5	asrianti	43
6	frincaen	41
7	reldi	45
8	alfrianus	42
9	aprilia	42
10	asri	49
11	tasya	37
12	Hasnawati	40
13	seiya	40
14	gonovena	39
15	radiyaful	41
16	lawensya	48
17	Sintiana	48
18	febbri	44
19	Alfin	47
20	Eveline	44
21	Riko	46
22	Natalia	43
23	Indria	43
24	Rofino	44
25	Anastasya	44
26	Selianti	48
27	Lara	47
28	Riani	35
29	Afderian	42
30	Juriel	47
31	melpiani	43
Jumlah		1.336

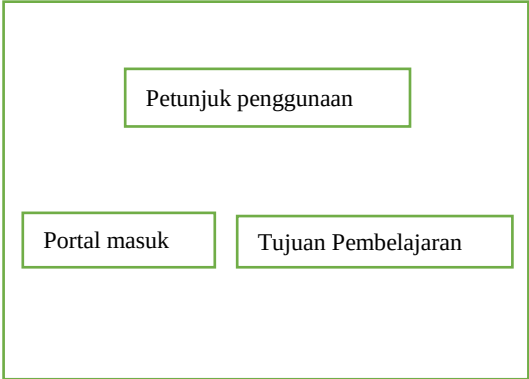
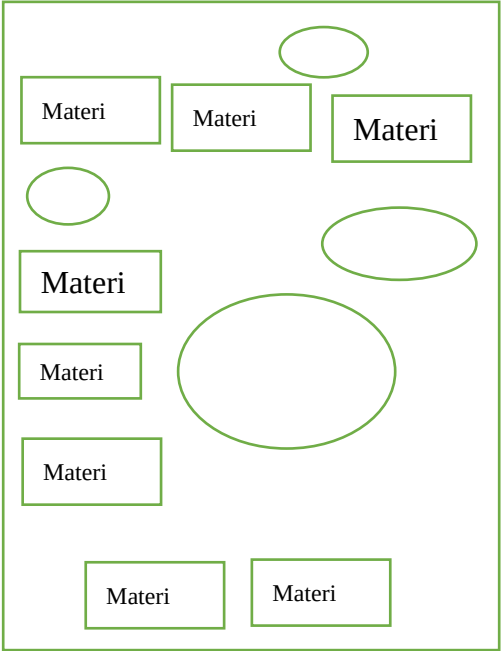
Lampiran 15. Storyboard

No	Desain	Deskripsi
1		Pada tampilan awal akan tampil berupa gambar dan tulisan dari Aplikasi tersebut.
2		Setelah tampilan awal dibuka akan muncul tampilan ke dua berupa pilihan dari aplikasi tersebut, kemudian pilih gambar pada bagian bawah kedua, gambar tersebut menandakan kelas yang akan dipilih.

3		Setelah memilih tampilan ke dua, akan muncul tampilan ke tiga berupa <i>classroom</i>, kemudian pilih <i>sign in</i>
4		Tampilan halaman ke empat akan muncul <i>sign in with google</i>

5	 The diagram shows a large rectangular frame containing three elements: a rectangular box at the top labeled 'Classroom', a smaller rectangular box in the center labeled 'Joint', and four empty ovals arranged horizontally at the bottom.	Setelah masuk menggunakan akun <i>google</i> kemudian akan tampil <i>joint</i> untuk memasukkan kode kelas
6	 The diagram shows a large rectangular frame containing three elements: a single empty oval at the top, a rectangular box in the center labeled 'Enter code here', and a smaller rectangular box at the bottom labeled 'Joint'.	Tampilan berikutnya setelah memilih <i>joint</i> akan muncul tampilan berupa <i>enter code here</i>, dan <i>joint</i>.

7		Setelah memasukkan kode, Tampilan berikutnya akan muncul kelas yang telah dipilih
8		Setelah memilih kelas, akan muncul berupa pelajaran yang akan dipelajari dan petunjuk dari penggunaan media yang akan digunakan, Hal pertama yang akan dipilih pada bagian ini adalah Petunjuk penggunaan
9		Tampilan berikutnya setelah memilih petunjuk penggunaan akan muncul beberapa pilihan yaitu <i>play in VR</i>/Mainkan di VR, <i>Play in Gyro</i>/Mainkan di Gyro, <i>Play in non-Gyro</i>/tidak mainkan di Gyro, Pada bagian ini ada yang menggunakan alat <i>Virtual Reality</i>, dan menggunakan Handphone.

		
10		Setelah memilih Petunjuk penggunaan akan muncul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan portal untuk masuk kemateri, Kemudian setelah melihat petunjuk penggunaan, lalu pilih portal masuk untuk masuk ke materi yang akan dipelajari
11		Setelah masuk ke dalam portal akan muncul materi yang akan dipelajari

Lampiran 16. Dokumentasi Foto hasil penelitian





RIWAYAT HIDUP



Herlin Sanda, lahir pada tanggal 18 April 2002 dikecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Anak ke dua dari 4 Bersaudara dan merupakan Putri dari Ayah Yusuf Sande dan Ibu Fransiska Rombe Tabang, Penulis Menempuh pendidikan formal pada usia 6 Tahun di SDN 211 Beringin tepatnya Kecamatan Tanah lili kabupaten Luwu Utara pada tahun 2009, dan selesai pada tahun 2014, Selanjutnya Penulis melangkah ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanah lili pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2017, setelah itu penulis Menempuh Jenjang Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Luwu Utara pada tahun 2018 dan selesai pada Tahun 2020, Setelah lulus Sekolah Menengah Atas Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi Prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja pada tahun 2021 dan menyelesaikan perguruan Tinggi Sarjana S1 Pada tahun 2025.