**Instrumen Penilaian Ahli Materi**

**Nama Responden** :  
**Jabatan/Posisi** :  
**Tanggal Penilaian** :

### ****PETUNJUK PENGERJAAN****

1. Bacalah setiap pernyataan pada subindikator dengan cermat.
2. Berikan penilaian dengan cara mencentang (✔) pada kolom yang sesuai berdasarkan tingkat kualitas:
   * **1 = Sangat Tidak Baik**
   * **2 = Tidak Baik**
   * **3 = Cukup**
   * **4 = Baik**
   * **5 = Sangat Baik**
3. Setelah selesai memberikan penilaian, tuliskan komentar atau saran pada bagian yang disediakan di akhir tabel.

### ****Tabel Penilaian Materi VR****

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator Utama** | **Subindikator** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. **Pemahaman Teoritis** | 1. Media VR menyajikan konsep perspektif satu titik dengan jelas, lengkap, dan mudah dipahami oleh siswa. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR menyajikan konsep perspektif dua titik dengan ilustrasi visual yang mendukung pemahaman siswa. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR menyajikan konsep perspektif tiga titik dengan baik, termasuk menunjukkan perbedaan dengan perspektif lainnya. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan penjelasan tentang prinsip dasar perspektif, seperti garis horizon, titik lenyap, dan proporsi secara visual dan interaktif. |  |  |  |  |  |
| 1. **Keterampilan Praktis** | 1. Media VR memungkinkan siswa memahami bagaimana bentuk benda berubah sesuai sudut pandang dalam gambar perspektif satu titik. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan siswa memahami bagaimana bentuk benda berubah sesuai sudut pandang dalam gambar perspektif dua titik. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan siswa memahami bagaimana bentuk benda berubah sesuai sudut pandang dalam gambar perspektif tiga titik. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan siswa menghasilkan gambar perspektif dengan proporsi yang akurat dan realistis. |  |  |  |  |  |
| 1. **Kreativitas dalam Penerapan** | 1. Media VR memberikan kebebasan kepada siswa untuk menerapkan teknik perspektif secara kreatif dalam berbagai konteks desain atau karya seni. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membantu siswa menciptakan ilusi ruang dan kedalaman yang menarik dalam lingkungan virtual. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan siswa memadukan teknik perspektif dengan elemen desain lainnya untuk menghasilkan karya yang inovatif. |  |  |  |  |  |
| 1. **Analisis Karya** | 1. Media VR membantu siswa memahami dan menganalisis kekuatan dari karya perspektif yang telah mereka buat. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membantu siswa memahami dan menganalisis kelemahan dari karya perspektif mereka secara mandiri. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan alat atau fitur yang mempermudah siswa mengidentifikasi pengaruh perspektif terhadap ilusi ruang dalam desain mereka. |  |  |  |  |  |
| 1. **Penggunaan Alat dan Media** | 1. Media VR mudah digunakan, dengan kontroler atau alat interaksi yang intuitif dan mendukung proses belajar siswa. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR menyediakan navigasi yang sederhana dan efektif untuk membantu siswa menjelajahi lingkungan virtual saat menggambar perspektif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR menggunakan teknologi simulasi 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menggambar perspektif. |  |  |  |  |  |
| 1. **Aplikasi dalam Konteks Desain** | 1. Media VR memungkinkan siswa menerapkan teknik perspektif dalam simulasi desain interior dengan akurasi dan detail yang tinggi. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan siswa menerapkan teknik perspektif dalam simulasi desain arsitektur, termasuk penyesuaian ruang dan bentuk bangunan. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membantu siswa memahami pengaruh perspektif terhadap persepsi ruang dalam berbagai konteks desain, baik interior maupun eksterior. |  |  |  |  |  |

### ****Komentar dan Saran****

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