**Instrumen Penilaian Ahli Media**

**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 Media VR****

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator Utama** | **Subindikator** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. **Kualitas Data** | 1. Kejelasan penyampaian data yang mudah dipahami oleh pengguna. |  |  |  |  |  |
| 1. Relevansi data dengan tujuan pembelajaran atau tujuan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Kelengkapan informasi yang ditampilkan |  |  |  |  |  |
| 1. Keandalan data, termasuk konsistensi dalam penyajian |  |  |  |  |  |
| 1. **Interaktivitas** | 1. Responsivitas sistem terhadap interaksi pengguna |  |  |  |  |  |
| 1. Kemudahan eksplorasi di dalam VR |  |  |  |  |  |
| 1. Variasi fitur interaktif yang mendukung pengalaman pengguna |  |  |  |  |  |
| 1. Relevansi interaksi dengan tujuan pembelajaran atau tujuan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Ketersediaan umpan balik langsung (feedback) dari sistem VR terhadap tindakan pengguna. |  |  |  |  |  |
| 1. **Usabilitas** | 1. Kemudahan navigasi dalam lingkungan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Kesederhanaan antarmuka pengguna (user interface) |  |  |  |  |  |
| 1. Kemampuan memahami cara penggunaan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Keandalan sistem (minimnya bug atau gangguan teknis) |  |  |  |  |  |
|  | 1. Kecepatan sistem dalam memuat (loading) konten atau fitur. |  |  |  |  |  |
| 1. **Kehadiran dan Kedalaman Pengalaman** | 1. Tingkat keterlibatan pengguna secara emosional dengan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Realisme lingkungan virtual |  |  |  |  |  |
| 1. Konsistensi pengalaman pengguna dengan dunia nyata |  |  |  |  |  |
| 1. Kedalaman pengalaman (immersive experience) yang dirasakan |  |  |  |  |  |
| 1. **Kualitas Visual** | 1. Ketajaman dan resolusi grafis |  |  |  |  |  |
| 1. Realisme visual dari objek dan lingkungan dalam VR |  |  |  |  |  |
| 1. Konsistensi elemen visual dengan tema atau tujuan VR |  |  |  |  |  |
| 1. Kesesuaian elemen visual dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan |  |  |  |  |  |
| 1. Kualitas pencahayaan dan bayangan dalam VR. |  |  |  |  |  |
| 1. Keseimbangan warna dan detail tekstur yang ditampilkan dalam VR. |  |  |  |  |  |

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

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