**Instrumen Penilaian VR Untuk Siswa**

**Nama Responden** :  
**Kelas/Absen** :  
**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 VR****

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator Utama** | **Subindikator** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. **Keterampilan Menggambar Perspektif** | 1. Media VR membantu saya memahami bagaimana menggambar perspektif satu titik, dua titikk, tiga titik dengan lebih baik melalui pengamatan visual. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR mempermudah saya mengidentifikasi proporsi dan titik lenyap dalam gambar perspektif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan visualisasi yang mendetail tentang hubungan antara garis horizon dan elemen-elemen gambar lainnya. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memperlihatkan contoh-contoh praktis perspektif yang mendukung latihan menggambar secara mandiri. |  |  |  |  |  |
| 1. **Pemahaman Konsep** | 1. Media VR membantu saya memahami perbedaan antara perspektif satu titik, dua titik, dan tiga titik. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membuat saya lebih memahami bagaimana sudut pandang memengaruhi gambar perspektif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan pemahaman melalui visualisasi dinamis tentang konsep ruang dan kedalaman. |  |  |  |  |  |
| 1. **Kreativitas dan Inovasi** | 1. Media VR memberikan inspirasi untuk menggunakan teknik perspektif dalam karya seni saya secara kreatif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membuat saya tertarik untuk mencoba menerapkan perspektif dalam desain yang inovatif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan saya menciptakan variasi perspektif berdasarkan eksperimen dengan berbagai sudut dan jarak. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR mendukung eksplorasi desain dengan memperlihatkan cara menerapkan perspektif dalam proyek nyata. |  |  |  |  |  |
| 1. **Analisis Karya** | 1. Media VR membantu saya menganalisis kekuatan gambar perspektif yang telah saya buat. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membantu saya menganalisis kelemahan gambar perspektif saya berdasarkan tampilan visual. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan contoh analisis perspektif yang relevan dengan desain interior atau arsitektur. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membantu saya mengevaluasi efektivitas penggunaan perspektif dalam menciptakan ilusi kedalaman. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memungkinkan saya memahami pengaruh perspektif terhadap persepsi ruang dalam karya saya. |  |  |  |  |  |
| 1. **Partisipasi Aktif** | 1. Media VR membuat saya lebih aktif dalam belajar gambar perspektif karena media ini menarik dan interaktif. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman tentang perspektif dalam gambar atau desain. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR meningkatkan keterlibatan saya dalam proses belajar melalui fitur-fitur yang memicu rasa ingin tahu. |  |  |  |  |  |
| 1. **Motivasi dan Minat Belajar** | 1. Media VR meningkatkan minat saya dalam belajar menggambar perspektif dibandingkan media pembelajaran lainnya. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan motivasi kepada saya untuk lebih memahami perspektif karena visualisasinya yang menarik. |  |  |  |  |  |
| 1. Media VR memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga saya merasa lebih antusias untuk belajar. |  |  |  |  |  |

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

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