

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* PADA  
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D**



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan  
Sarjana Terapan Pada Jurusan Teknik Komputer  
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

**Oleh:**

**EVA UTAMI TAMARA**

**061740721655**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2021**

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* PADA  
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D**



**OLEH :**  
**EVA UTAMI TAMARA**  
**061740721655**

**Palembang, 08 September 2021**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing I,**

**Herlambang Saputra, Ph.D**

**NIP. 198103182008121002**

**Dosen Pembimbing II,**

**Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197503052001121005**

**Mengetahui,**

**Ketua Teknik Komputer,**

**Azwardi, S.T., M.T**  
**NIP. 19700523200501004**

**Ketua Program Studi,**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom**  
**NIP. 197703292001122002**

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* PADA  
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D**



**OLEH :**  
**EVA UTAMI TAMARA**  
**061740721655**

**Palembang, 08 September 2021**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing I,**

**Herlambang Saputra, Ph.D**

**NIP. 198103182008121002**

**Dosen Pembimbing II,**

**Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197503052001121005**

**Mengetahui,**

**Ketua Teknik Komputer,**

**Azwardi, S.T., M.T**

**NIP. 19700523200501004**

**Ketua Program Studi,**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197703292001122002**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139**

**Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918**

**Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id**



**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Eva Utami Tamara  
NIM : 061740721655  
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia  
Digital  
Judul Skripsi : Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media  
Pembelajaran Animasi 3D

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 08 September 2021

Yang Membuat Pernyataan



Eva Utami Tamara  
NIM. 061740721655

***Motto:***

*“Semangat, nanti selesai. Sip!”*

*Untuk:*

- Keluargaku*
- Temanku*
- Diriku*

---

---

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* PADA MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D

---

---

(Eva Utami Tamara, 2021, 95 Halaman)

Penelitian ini fokus pada penggunaan *virtual reality* sebagai inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran animasi 3D untuk menangani masalah pembelajaran tatap muka. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui efektifitas penggunaan *virtual reality* dalam menyampaikan informasi mengenai materi animasi 3D sehingga layak diterapkan dan digunakan pada mata kuliah tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Responden dalam penelitian ini berjumlah 5 orang ahli dan 30 orang mahasiswa D-4 Teknik Komputer, yang didapatkan dari penyebaran kuesioner *online*. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa sikap 5 orang responden ahli mengenai media pembelajaran animasi 3D berbasis *virtual reality* ini sejumlah 80% berada di kategori “Sangat Setuju” dan sikap 30 orang responden mahasiswa D4 Teknik Komputer sejumlah 87,19% berada di kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci : Animasi 3D, Media Pembelajaran, *Virtual Reality*.



---

---

## ABSTRACT

### IMPLEMENTATION OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY IN 3D ANIMATION LEARNING MEDIA

---

---

(Eva Utami Tamara, 2021, 95 Pages)

This study focuses on the use of virtual reality as an innovation in deliver 3D animation learning materials to deal with face-to-face learning problems. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using virtual reality in conveying information about 3D animation material so that it is feasible to be applied and used in these courses. The method used in this research was a survey method using questionnaire technique. The respondents in this study amounted to 5 experts and 30 students of D-4 Computer Engineering, which were obtained from the distribution of online questionnaires. Results of this study showed that 5 expert respondents regarding virtual reality based 3D animation learning media are 80% in the category of “Strongly Agree” and 30 respondents from D-4 Computer Engineering students are 87,19% in category of “Strongly Agree”.

Keywords: 3D Animation, Learning Media, Virtual Reality

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Implementasi Teknologi *Virtual Reality* Pada Media Pembelajaran Animasi 3D”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan ujian skripsi Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Herlambang Saputra, Ph.D** dan **Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
2. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Rio Permata dan Demby Pratama selaku narasumber bahan materi skripsi.
8. Keluarga besar 8 TI.A angkatan 2017 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.



9. Bapak Hady Sumarna dan Farhan yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Ridho Sapta Pratama, sebagai *support system* yang selalu mendukung dalam setiap proses pembuatan skripsi dan projek skripsi.
11. Tidak lupa, laptop beserta *google scholar* yang telah banyak membantu, memberi pengetahuan, dan referensi dalam penyelesaian skripsi dan projek skripsi yang saya buat.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Palembang, 08 September 2021



Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGUJIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Media Pembelajaran .....	4
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	5
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran .....	5
2.2 <i>Virtual Reality</i> (VR) .....	6
2.2.1 Elemen – Elemen <i>Virtual Reality</i> .....	7
2.2.2 Jenis – Jenis <i>Virtual Reality</i> .....	8
2.3 Animasi .....	10
2.3.1 Animasi 3D .....	10
2.3.2 Pemodelan Animasi 3D .....	11
2.3.3 Jenis-Jenis Animasi 3D .....	12

2.3.4	Alur Pembuatan Animasi 3D Menggunakan <i>Blender</i> .....	13
2.3.4.1	<i>Modeling</i> .....	14
2.3.4.2	<i>Texturing</i> .....	15
2.3.4.3	<i>Rendering</i> .....	16
2.4	<i>Software</i> .....	16
2.4.1.	Pengertian <i>Software</i> .....	16
2.4.2.	<i>Software</i> yang Digunakan .....	17
2.5	Android .....	18
2.6	Metodologi Pengembangan Multimedia .....	19
2.7	Kuesioner .....	21
2.8	Metode Analisis Data .....	21
2.9	Skala Likert .....	22
2.10	Referensi Jurnal Penelitian .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Kerangka Penelitian .....	26
3.2	Tahap Perancangan .....	27
3.2.1	Perancangan Media Pembelajaran .....	27
3.2.1.1	Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	28
3.2.1.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	29
3.2.1.3	Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ) .....	33
3.2.1.4	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	36
3.2.1.5	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) dan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) yang digunakan .....	37
3.2.2	Populasi dan Sampel .....	38
3.2.2.1	Populasi .....	38
3.2.2.2	Sampel .....	38
3.2.3	Teknik Pengambilan Sampel .....	38
3.2.4	Perancangan Kuesioner .....	39
3.2.4.1	Kuesioner <i>Alpha</i> .....	39
3.2.4.2	Kuesioner <i>Beta</i> .....	40

3.3	Persiapan Data .....	42
3.3.1	Materi Informasi .....	42
3.3.2	Pengujian Alat .....	42
3.3.3	Objek Penelitian .....	42
3.3.4	Metode Pengumpulan Data .....	42
3.4	Tes Kinerja Sistem .....	43
3.4.1	Pengujian Kualitas Data .....	43
3.4.2	Pengujian Terhadap Responden .....	44
3.4.3	Contoh Kasus Menggunakan Skala Likert .....	46

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil .....	49
4.1.1	Realisasi Tampilan Lingkungan Virtual Reality .....	49
4.1.2	Realisasi Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	49
4.2	Pengujian .....	53
4.2.1	Deskripsi Pengujian .....	53
4.2.2	Pengujian Alat <i>Virtual Reality</i> .....	53
4.2.3	Tampilan Awal <i>Oculus Quest</i> .....	54
4.2.4	Pengujian Aplikasi .....	55
4.2.4.1	Prosedur Pengujian Aplikasi .....	55
4.2.4.2	Data Hasil Penilaian Aplikasi .....	55
4.2.5	Pengujian <i>Alpha</i> (Ahli) .....	56
4.2.6	Pengujian Beta (Mahasiswa) .....	61
4.2.7	Analisis Data .....	66
4.2.7.1	Analisis Data Pengujian <i>Alpha</i> .....	67
4.2.7.2	Analisis Data Pengujian Beta .....	76
4.2.7.3	Hasil Analisis Data Responden <i>Alpha</i> .....	88
4.2.7.4	Hasil Analisis Data Responden Beta .....	89
4.2.7.5	Hasil Analisis Pengujian <i>Alpha</i> .....	89
4.2.7.6	Hasil Analisis Pengujian Beta .....	90
4.2.7.7	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	92

4.3 Pembahasan .....	92
----------------------	----

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	94
----------------------	----

5.2 Saran .....	94
-----------------	----

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar <i>Non-Immersive Simulations</i> .....	8
Gambar 2.2 Gambar <i>Semi-Immersive Simulations</i> .....	9
Gambar 2.3 Gambar <i>Fully-Immersive Simulations</i> .....	9
Gambar 2.4 Gambar Pemodelan 3D <i>Polygonal</i> .....	11
Gambar 2.5 Gambar <i>Vertex, Edge, dan Face</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Gambar Animasi 3D Penuh Film Toy Story</i> .....	12
Gambar 2.7 Gambar Animasi 3D dan 2D Film <i>Brother Bear</i> .....	12
Gambar 2.8 Gambar Animasi 3D dan <i>Live Action Film Star Wars</i> .....	13
Gambar 2.9 Gambar Hasil <i>Modeling</i> .....	15
Gambar 2.10 Gambar Hasil <i>Texturing</i> .....	15
Gambar 2.11 Gambar Hasil <i>Rendering</i> .....	16
Gambar 2.12 Perkembangan Sistem Operasi <i>Android</i> .....	18
Gambar 2.13 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	19
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian .....	27
Gambar 3.2 Bagan Produksi .....	28
Gambar 3.3 Gambar <i>Flowchart</i> .....	33
Gambar 4.1 Tampilan Ruang <i>Virtual Reality</i> Tampak Samping .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Ruang <i>Virtual Reality</i> Tampak Depan .....	49
Gambar 4.3 Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi yang Telah Ter- <i>Install</i> .....	50
Gambar 4.4 <i>Splash Screen</i> Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	50
Gambar 4.5 Tampilan Main Menu Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	50
Gambar 4.6 Tampilan Video Animasi Penjelasan Animasi 3D .....	51
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	51
Gambar 4.8 Tampilan Video <i>Modeling</i> Solder Timah .....	51
Gambar 4.9 Tampilan Video <i>Texturing</i> Solder Timah .....	52
Gambar 4.10 Tampilan Video <i>Rendering</i> Solder Timah .....	52
Gambar 4.11 Tampilan Menu Kuis Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	52

Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>About</i> Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	53
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Exit</i> Aplikasi VR Media Pembelajaran .....	53
Gambar 4.14 Gambar <i>Oculus Quest</i> .....	54
Gambar 4.15 Tampilan <i>User Interface</i> pada <i>Oculus Quest</i> .....	54



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert .....	22
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep .....	29
Tabel 3.2 Rancangan Sketsa <i>Virtual Reality</i> .....	29
Tabel 3.3 Rancangan Sketsa <i>User Interface</i> .....	30
Tabel 3.4 Contoh Materi Audio .....	34
Tabel 3.5 Contoh Materi Gambar .....	35
Tabel 3.6 Contoh Materi Font .....	35
Tabel 3.7 Contoh Materi Video .....	35
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i> .....	40
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Beta .....	41
Tabel 3.10 Studi Kasus .....	46
Tabel 3.11 Skor Jawaban Responden .....	46
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas Alat <i>Virtual Reality</i> .....	54
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi .....	55
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i> .....	57
Tabel 4.4 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan .....	58
Tabel 4.5 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....	58
Tabel 4.6 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	59
Tabel 4.7 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik secara tampilan?” .....	59
Tabel 4.8 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi warna?” .....	60
Tabel 4.9 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi audio?” .....	60
Tabel 4.10 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah	

	anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi tipografi (teks)?” .....	60
Tabel 4.11	Pertanyaan Kuesioner Beta .....	62
Tabel 4.12	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia .....	63
Tabel 4.13	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin .....	64
Tabel 4.14	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui informasi tentang apa itu animasi 3D?” .....	65
Tabel 4.15	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>modeling</i> ?” .....	65
Tabel 4.16	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>texturing</i> ?” .....	65
Tabel 4.17	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>rendering</i> ?” .....	65
Tabel 4.18	Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah animasi 3D?” .....	66
Tabel 4.19	Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik secara tampilan?” .....	67
Tabel 4.20	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik secara tampilan?” .....	67
Tabel 4.21	Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi warna?” .....	69
Tabel 4.22	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi warna?” .....	69

Tabel 4.23 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi audio?” .....	71
Tabel 4.24 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi audio?” .....	72
Tabel 4.25 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi tipografi (teks)?” .....	74
Tabel 4.26 Skor Jawaban Responden A Pertanyaan “Apakah anda setuju, media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini menarik dari segi tipografi (teks)?” .....	74
Tabel 4.27 Studi Kasus Beta “Apakah Anda setuju, setelah melihat pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui informasi tentang apa itu animasi 3D?” .....	76
Tabel 4.28 Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui informasi tentang apa itu animasi 3D?” .....	77
Tabel 4.29 Studi Kasus Beta “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>modeling</i> ?” .....	79
Tabel 4.30 Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>modeling</i> ?” .....	79
Tabel 4.31 Studi Kasus Beta “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>texturing</i> ?” .....	81
Tabel 4.32 Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>texturing</i> ?” .....	81
Tabel 4.33 Studi Kasus Beta “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>rendering</i> ?” .....	83

Tabel 4.34	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat setelah media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini Anda mengetahui proses <i>rendering</i> ?” .....	83
Tabel 4.35	Studi Kasus Beta “Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah animasi 3D?” .....	85
Tabel 4.36	Skor Jawaban Responden Beta Pertanyaan “Apakah Anda setuju bahwa media pembelajaran berbasis <i>virtual reality</i> ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah animasi 3D?” .....	86
Tabel 4.37	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner .....	92