

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PAKTA INTEGRITAS PLAGIARISME	vii
PAKTA INTEGRITAS TRANSPARANSI.....	viii
PAKTA INTEGRITAS KOMITMEN KEMAJUAN UNIVERSITAS	ix
COPYRIGHT TESIS MAGISTER.....	x
HALAMAN PENGAKUAN	xi
HALAMAN DAFTAR PUBLIKASI	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Lingkup penelitian.....	11
1.5 Rasionalisasi Peneitian	11
1.6 Signifikasi Penelitian.....	12
1.7 Kesenjangan Penelitian	13
1.8 State of the Art.....	15
1.9 Pertanyaan Penelitian	23
1.10 Peran Peneliti.....	23
1.11 Sistematika Penulisan.....	24

BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	27
2.1 Metode Review.....	27
2.2 Tren Penelitian.....	27
2.3 Bechmark / Best Practice.....	28
2.4 Perspektif Teori	30
2.5.1 Pengertian <i>Virtual reality</i> (VR)	30
2.5.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Virtual reality</i> (VR).....	31
2.5.3 Prinsip, Elemen dan Komponen dalam <i>Virtual reality</i>	38
2.5.4 Skenario dalam pembuatan <i>Virtual reality</i>	45
2.5.5 Perkembangan Teknologi <i>Virtual reality</i>	47
2.5.6 Good University Governance (GUG).....	48
2.5.7 Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi	55
2.5.8 Jenis Model Pembelajaran	58
2.5.9 <i>Project based learning</i> (PBL) di Indonesia	62
2.5.10 Elemen <i>Project Based Learning</i>	63
2.5.11 Penerapan Teknologi <i>Virtual Reality</i> dalam dunia pendidikan	67
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 72
3.1 Perancangan Penelitian.....	72
3.2 Model Konseptual	79
3.3 Sistematika Penelitian	81
3.4 Asumsi Penelitian.....	83
3.5 Sumber data penelitian	84
3.5.1 Data Primer.....	84
3.5.2 Data Sekunder.....	85
3.6 Instrumen Penelitian.....	86
3.7 Bias Penelitian.....	87
3.8 Uji Keabsahan	88
3.8.1 Uji Kredibilitas	88
3.8.2 Uji Transferabilitas	88

3.8.3 Uji Keterikatan.....	89
3.8.4 Uji Konfirmasi	89
3.9 Pertimbangan Etika	89
BAB IV PENGUMPULAN DATA	92
4.1 Metode Pengumpulan Data	92
4.1.1 Studi Literatur dan Dokumen	92
4.1.2 Observasi	93
4.1.3 Wawancara.....	93
4.2 Gambaran Umum	93
4.2.1 Objek Penelitian.....	93
4.2.2 Persiapan Penelitian.....	98
4.2.3 Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	130
4.2.4 Studi Pendahuluan	130
4.2.5 Uji Keabsahan Penelitian.....	136
BAB V HASIL PENELITIAN.....	140
5.1 Identifikasi Aspek Perancangan <i>Virtual reality</i>	140
5.1.1 Identifikasi Good University Governance	140
5.1.2 Identifikasi <i>Heuristic Law of UX</i>	147
5.2 Perancangan Simulasi <i>Virtual reality</i>	153
5.2.1. Pembuatan skenario dan <i>storyboard</i>	154
5.2.2 Pemilihan Teknologi.....	156
5.2.3. Perancangan <i>prototype</i>	157
5.2.4. Perancangan asset, model	157
5.3 Proses Pengembangan Simulasi VR (<i>featured development</i>)	158
5.3.1 Proses pembuatan Model/Asset 3D	158
5.3.2 Pengembangan Simulasi VR	158
5.3.3 VR <i>Tuning</i>	159

5.3.4 Testing	160
5.4 Hasil Tes Performansi Mahasiswa	161
5.5 Hasil Wawancara.....	165
5.5.1 Hasil Wawancara Mahasiswa 1	165
5.5.2 Hasil Wawancara Mahasiswa 2	166
5.5.3 Hasil Wawancara Mahasiswa 3	167
5.5.4 Hasil Wawancara Mahasiswa 4	168
5.5.5 Hasil Wawancara Mahasiswa 5	168
5.5.6 Hasil Wawancara Dosen 1	169
5.5.7 Hasil Wawancara Dosen 2.....	170
5.5.8 Hasil Wawancara PLP 1	171
5.5.9 Hasil Wawancara PLP 2	172
5.6 Hasil Observasi.....	173
BAB VI KESIMPULAN DAN DISKUSI	176
6.1 Kesimpulan.....	176
6.1.1 Aspek apa saja yang diidentifikasi dalam perancangan dan pengembangan <i>virtual reality</i> terkait pembelajaran <i>project based learning</i> (PBL)?.....	176
6.1.2 Bagaimana Penerapan <i>Virtual reality</i> dalam pembelajaran <i>Project based learning</i> (PBL) dalam rangka meningkatkan performansi mahasiswa di Politeknik?	176
6.1.3 Apa manfaat penerapan <i>virtual reality</i> dalam pembelajaran <i>project based learning</i> bagi performansi mahasiswa Politeknik?	179
6.2 Metode Interpretasi.....	180
6.3 Tantangan Penelitian	181
6.4 Kritik dan Saran.....	182
6.5 Rekomendasi	182
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN 1 : FORMULIR WAWANCARA.....	195

LAMPIRAN 2 : FORMULIR PRETEST DAN POST TEST	198
LAMPIRAN 3 : FOTO DOKUMENTASI TESTING VIRTUAL REALITY.....	201
LAMPIRAN 4 : PANDUAN OBSERVASI.....	204
LAMPIRAN 5 : REKAPITULASI NILAI SEMESTER GASAL 2022	206
LAMPIRAN 6 : REKAPITULASI NILAI SEMESTER GASAL 2023	207
LAMPIRAN 7 : TAMPILAN APLIKASI VR SIMULASI	208