

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian terkait VR dan media pembelajaran lain.....	15
Tabel 2.1 Penerapan Teknologi <i>Virtual reality</i>	68
Tabel 3.1 perbandingan pendekatan dalam penelitian kualitatif.....	74
Tabel 4.1 Indikator WebQual 4.0 dalam penelitian.....	110
Tabel 4.2 Indikator <i>project based learning</i> (PBL) dalam penelitian.....	111
Tabel 4.3 Desain Pertanyaan <i>Pre Test</i>	116
Tabel 4.4 Desain Pertanyaan <i>Post Test</i>	117
Tabel 4.5 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	118
Tabel 4.6 Identifikasi CPL, Value Assesment, KKNI dan <i>Heuristic law of ux</i>	124
Tabel 4.7 Desain Pertanyaan seputar <i>virtual reality</i> dalam pembelajaran.....	128
Tabel 4.8 Jadwal Penelitian.....	130
Tabel 4.9 Studi Pendahuluan <i>virtual reality</i> dalam lingkungan pembelajaran.....	131
Tabel 4.10 Profil Responden.....	137
Tabel 5.1 Pemetaan Dimensi Konteks, Misi dan Tujuan di Polman Bandung.....	141
Tabel 5.2 Pemetaan Dimensi Orientasi manajemen di Polman Bandung.....	143
Tabel 5.3 Pemetaan Dimensi Otonomi di Polman Bandung.....	144
Tabel 5.4 Pemetaan Dimensi Akuntabilitas di Polman Bandung.....	145
Tabel 5.5 Pemetaan Dimensi Partisipasi di Polman Bandung.....	147
Tabel 5.6 Identifikasi <i>Heuristic Law of UX</i> dalam perancangan <i>Virtual reality</i>	148
Tabel 5.7 Hasil Performansi testing.....	161
Tabel 5.8 Perbandingan nilai semester gasal tahun 2022 dan 2023.....	163
Tabel 5.9 Hasil Observasi berdasarkan tugas yang diberikan.....	174