

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Grafik Penjualan VR di indonesia (Sumber: <i>Statista Market Insights</i> , 2023)	2
Gambar I. 2 Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan <i>Non-VR</i> dan <i>VR</i> (Sumber: Handayani, 2022)	5
Gambar I. 3 Diagram <i>Fishbone</i>	7
Gambar II. 1 Polar OH1	18
Gambar II. 2 Tampilan <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Polar Flow</i>	19
Gambar II. 3 <i>Millealab Creator</i>	21
Gambar II. 4 <i>Millealab Viewer</i>	21
Gambar II. 5 <i>VR Box</i>	22
Gambar II. 6 <i>Between-Subjects Design</i>	28
Gambar II. 7 <i>Within-Subjects Design</i>	29
Gambar III. 1 Model Konseptual	34
Gambar III. 2 Skema Kelompok <i>VE</i>	39
Gambar III. 3 Skema Kelompok <i>Non-VE</i>	39
Gambar III. 4 Sistematika Perancangan.....	44
Gambar III. 5 Lanjutan Sistematika Perancangan.....	45
Gambar IV. 1 Hasil Rancangan	61
Gambar IV. 2 <i>Storyboard</i> Penelitian.....	62
Gambar IV. 3 Partisipan pengguna <i>VR Box</i>	62
Gambar IV. 4 Tampilan Ruang Materi Literasi Teknologi.....	63
Gambar IV. 5 Tampilan Ruang Materi <i>Hardware and Software</i>	64
Gambar IV. 6 Tampilan Ruang Materi <i>IoT</i>	64
Gambar IV. 7 Tampilan Ruang <i>Extended Reality</i>	65
Gambar IV. 8 Tampilan Pengguna <i>Virtual Environment</i>	65
Gambar IV. 9 Tampilan Media Pembelajaran <i>PowerPoint 1</i>	66
Gambar IV. 10 Tampilan Media Pembelajaran <i>PowerPoint 2</i>	66
Gambar V. 1 Grafik Perbandingan Rata-Rata <i>Heart rate</i> (5-10 Menit)	79
Gambar V. 2 Grafik Perbandingan Rata-Rata <i>Heart rate</i> (10-15 Menit)	80

Gambar V. 3 Grafik Perbandingan Nilai *Posttest*..... 83