

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Telaah Pustaka	9
1. Definisi keselamatan dan kesehatan kerja	9
2. Metode Pembelajaran K3 Konvensional	9
3. <i>Virtual reality</i>	10
4. Penggunaan VR dalam Pembelajaran dan Pelatihan K3	12
5. Media Pembelajaran VR Minat K3	13
6. <i>Benefit</i> dan Kekurangan VR	17
7. Pengalaman Pengguna dan Kebergunaan <i>Virtual reality</i>	18
8. Kriteria Pemakaian VR	21
B. Kerangka Teori	23
C. Kerangka Konsep	24
D. Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis dan Desain Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25

D. Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
E. Definisi Operasional.....	26
F. Instrumen Penelitian dan Cara Pengumpulan Data.....	26
G. Cara Analisis Data.....	28
H. Etika Penelitian	29
I. Keterbatasan Penelitian	30
J. Jalannya Penelitian.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	31
2. Gambaran Umum Informan	31
3. Hasil Analisis Data Kualitatif Pengalaman Pengguna (UX).....	32
4. Hasil Analisis Data Kualitatif Persepsi Kebergunaan (<i>Usability</i>).....	52
5. Potensi <i>virtual reality</i> dalam pembelajaran K3	55
B. Pembahasan.....	57
1. Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	57
2. Persepsi tentang kebergunaan produk (<i>Usability</i>).....	60
3. Potensi VR sebagai media pembelajaran K3.....	64
4. Perbandingan Media Pembelajaran VR dan Konvensional.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	75