

Revolusi Perpustakaan: Menggunakan Realiti Maya untuk Pembelajaran Inovatif

Description



VISITING LECTURER

SI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO

EXPLORING THE FUTURE: INTEGRATING VIRTUAL REALITY AND MULTIMEDIA INTO LIBRARY SERVICES FOR ENHANCED LEARNING AND ENGAGEMENT

 SELASA, 10 SEPTEMBER 2024

 08:30 - 11:30 WIB

 ZOOM MEETING LINK:
bit.ly/VisitingLecturer24

Assoc. Prof. Dr. Tengku Siti Meriam Tengku Wook
Universiti Kebangsaan Malaysia

 ilpus.fib.undip.ac.id
 [@ilpusundip](https://www.instagram.com/ilpusundip)

Pada 10 September 2024, Fakultas Ilmu Budaya di Universitas Diponegoro telah menjemput untuk menyampaikan kuliah yang bertajuk "Exploring the Future: Integrating Virtual Reality and Multimedia into Library Services for Enhanced Learning and Engagement". Intipati yang disampaikan ialah mengenai integrasi teknologi Realiti Maya (*Virtual Reality*: VR) dan multimedia dalam perpustakaan

yang berjaya mencipta pelbagai kaedah inovatif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Antaranya ialah, kemudahan lawatan maya berpanduan VR yang membolehkan pengguna meneroka perpustakaan dan koleksi khas secara mendalam tanpa perlu hadir secara fizikal. Melalui teknologi ini, pengguna dapat menelusuri dan melihat pelbagai bahan yang ada serta menyelami perpustakaan sebagai persekitaran yang mempunyai banyak sumber bernilai.

Perpustakaan juga boleh merancang lawatan VR interaktif yang memberi tumpuan kepada sudut penting seperti arkib, koleksi buku, atau pameran khas. Pengguna boleh menelusur melalui perpustakaan dan melihat dengan dekat artifak sambil mempelajari kepentingan sejarah dengan cara yang lebih menarik. Pendekatan ini sangat bermanfaat untuk menarik pengguna jarak jauh atau pelajar yang berpotensi, kerana ia memberi gambaran tentang apa yang ditawarkan oleh perpustakaan dan mendorong mereka untuk melawat secara langsung. Selain itu, lawatan VR ini juga membantu pengguna baru atau pengunjung untuk lebih mengenali ruang perpustakaan, sekali gus menjadikan mereka selesa ketika menjelajahi tempat tersebut.

Selain itu, perpustakaan boleh menggunakan teknologi VR untuk menganjur program pendidikan dan bengkel yang menarik bagi menawar pembelajaran berbentuk praktikal. Sesi ini boleh meliputi pelbagai topik, dari sains dan teknologi hingga sejarah, seni lukis, kemahiran bahasa, dan kajian budaya. Sebagai contoh, sebuah perpustakaan boleh mengadakan bengkel VR di mana peserta boleh melakukan eksperimen sains simulasi, latihan bahasa dalam suasana maya, atau turut serta dalam penggambaran sejarah. Senario interaktif seperti ini dapat merangsang pemikiran kritis, penyelesaian masalah, dan daya kreatif dalam kalangan peserta.

Program-program ini memenuhi pelbagai gaya pembelajaran, membolehkan orang ramai belajar melalui pengalaman aktif dan eksplorasi. Penggabungan elemen multimedia seperti video dan infografik dengan pengalaman VR, perpustakaan dapat mencipta persekitaran pembelajaran yang bermakna dan berkesan untuk penglibatan pengguna dengan mendalam. Pendekatan inovatif ini bukan sahaja meningkatkan pengalaman pendidikan tetapi juga memperkukuh peranan perpustakaan sebagai pusat pembelajaran penting dalam masyarakat.

Oleh:
[Tengku Siti Meriam Tengku Wook](#)
tsmeriam@ukm.edu.my

Category

1. Berita Fakulti

Date Created

2024/12/16

Author

root