

## Revolusi Perpustakaan: Menggunakan Realiti Maya untuk Pembelajaran Inovatif

### Description



The poster features logos of Universitas Diponegoro, Universiti Kebangsaan Malaysia, and the Faculty of Cultural Studies at Universitas Diponegoro. It includes a QR code for Zoom, a calendar icon, a clock icon, and a Zoom link icon. A circular portrait of the speaker is on the right, and her contact information is at the bottom right.

**UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA**  
The National University of Malaysia

**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](https://bit.ly/VisitingLecturer24)

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

 [ilpus.fib.undip.ac.id](http://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 berpandukan 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](mailto:tsmeriam@ukm.edu.my)

## Category

1. Berita Fakulti

## Date Created

2024/12/16

## Author

root