

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Teknologi di era ini berkembang sangat pesat salah satunya pada bidang pendidikan. Penyampaian materi tidak hanya melalui tatap muka, sekarang ini banyak cara untuk menyampaikan materi salah satunya dengan menggunakan media teknologi yaitu *Virtual Reality*.

Pengembangan media pembelajaran sangat di butuhkan pada saat ini, guna memudahkan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sistem *online* digital dimana mahasiswa mampu memahami pembelajaran dengan melihat secara *virtual* dengan menggunakan internet. Pendidik juga menyediakan metode pembelajaran yang menarik juga memudahkan mahasiswa dalam menerima pembelajaran.

Dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* maka seseorang dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya seolah-olah berada pada dunia nyata. Media *Virtual Reality* sendiri mengacu pada pengembangan teknologi pendidikan khususnya pada media pembelajaran. Teknologi *Virtual Reality* adalah teknologi yang juga digunakan untuk pembelajaran yang menampilkan sesuatu yang terlihat seperti nyata. Saat ini di Indonesia penggunaan *Virtual Reality* sendiri masih sangat sedikit untuk pengembangan di bidang pembelajaran juga hampir tidak ada.

Sistem Perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya sendiri saat ini sudah sudah sangat baik. Terutama pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital itu sendiri menggunakan *Blended System* yang merupakan penggabungan pembelajaran tertulis dan teknologi jaringan berupa *Learning Manajemen System*, *google meet* bahkan pengajar juga bisa mengirim data melalui sosial media. Maka untuk lebih meningkatkan sistem pembelajaran Politeknik ini yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sekarang yaitu menggunakan teknologi *Virtual Reality* yang dapat membantu mahasiswa melakukan praktik secara langsung dan mudah

dimengerti karena menggunakan teknologi ini dapat membuat mahasiswa seolah-olah dapat berinteraksi secara langsung dengan alat praktik.

Pada penelitian diatas, maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu membuat sebuah media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* yang mampu memberikan pemahaman materi kepada mahasiswa dalam memahami materi. Maka berdasarkan pemaparan tersebut, diambil judul skripsi **“Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Virtual Reality pada Mata Kuliah Fotografi Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran yang berbasis *Virtual Reality* untuk membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran?
2. Bagaimana Teknologi *Virtual Reality* diterapkan dalam Pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan akhir ini, maka dirumuskan batasan masalah, yaitu:

1. Menampilkan materi fotografi dasar berupa pengenalan kamera, *exposure* ada fotografi dan *Type of shot* pada fotografi dengan menggunakan *Virtual Reality*.
2. Objek penelitian dalam analisis data merupakan mahasiswa, siswa SMK dan Umum.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tersedianya media yang memberikan pemahaman materi kepada mahasiswa menggunakan teknologi *Virtual Reality*.
2. Membuat inovasi baru dalam dunia pembelajaran di Politeknik Negeri Sriwijaya

3. Terciptanya Teknologi baru di dunia pendidikan yang menarik dan mengenalkan Teknologi *Virtual Reality*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan pemahaman pembelajaran fotografi dasar dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality*.
2. Memudahkan pendidik dalam penyampaian materi perkuliahan.
3. Memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* kedalam bidang pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam proposal tugas akhir ini yaitu terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam pembuatan Teknologi ini.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan tentang kegiatan penelitian dan metode yang digunakan.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan *Testing*, implementasi hingga kelebihan dan kelemahan yang dimiliki Teknologi ini

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran