

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa pandemi covid-19 ini segala sesuatu pun menjadi terhambat dan susah terutama dibidang pendidikan yang terkena dampaknya juga. Maka dari itu di era teknologi berkembang dengan cepat dan pesat ini, Pemanfaatan teknologi sendiri berpengaruh dalam segala macam hal, salah satunya adalah proses pembelajaran. Melalui teknologi yang ada, proses pembelajaran pun akan menjadi lebih efektif, menarik, dan tentu saja menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran (Fanny, 2013). Peranan media dalam proses pembelajaran sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, menarik perhatian, dan memberikan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Pemilihan media yang dijadikan sebagai proses pembelajaran tentu saja beraneka ragam, salah satunya adalah multimedia. Multimedia sendiri terbagi dalam beberapa macam, mulai dari media gambar, suara, video, teks, dan animasi (Hackbarth, 1996; Philips, 1997). Penyampaian proses Pembelajaran menggunakan sarana multimedia dapat dikatakan hal baru mengingat perkembangan teknologi dan informasi di jaman sekarang yang telah berkembang pesat dan dapat diakses dengan mudah bagi semua kalangan. Virtual Reality (VR) atau Realitas Maya adalah teknologi yang memungkinkan user atau pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan 3 dimensi yang disimulasikan oleh komputer terhadap suatu objek nyata atau imajinasi, sehingga membuat para penggunanya seolah-olah terlibat secara fisik pada lingkungan tersebut.

Keuntungan Virtual Reality memungkinkan kamu bisa berinteraksi dengan objek atau lingkungan imajinasi yang disimulasikan oleh komputer. Lingkungan imajinasi ini dikenal sebagai computer-simulated environment. VR bisa membuat kamu merasakan realita baru.

1.2 Rumusan Masalah

Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan atau sasaran tertentu yang ingin dicapai oleh peneliti. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat mengerti tentang pergerakan kamera dengan mudah.
2. Mahasiswa dapat langsung mempraktekkan secara Virtual Reality.
3. Memberikan informasi tentang kamera video kepada Mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka penulis membuat batasan permasalahan yang dibahas pada laporan ini hanya pada :

Penerapan pergerakan kamera video pada Media Pembelajaran Virtual Reality mengenai tentang kamera video

1.4 Tujuan

1. Untuk menerapkan Virtual Reality sebagai media pembelajaran Mengenal pergerakan Tilt, pan, dolly pada kamera video.
2. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan Virtual Reality sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media tertulis dan tidak tertulis kepada mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada dosen pengajar dalam memberi beberapa materi kamera video dasar menggunakan Virtual Reality kepada mahasiswa dan membuat informasi yang diberikan lebih efektif dan menarik.
2. Dengan penerapan Virtual Reality dalam media pembelajaran diharapkan mahasiswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi. karena ini di kemas untuk membuat mahasiswa agar tidak bosan hanya dengan materi tertulis dari dosen pengajar.