KOMPUTER SEBAGAI ALAT, PENGAJAR DAN PELAJAR

TUGASAN 1

KUMPULAN 4

A146380 MASYITAH BINTI MUHAMMAD NASIR

A146402 NUR AMALINA HANIS BT PARMIN

PENGENALAN

Era teknologi yang berkembang pesat kini semakin menular dalam arena antarabangsa dan kini lebih terkenal dengan penggunaan komputer dari segi pendidikan. Perubahan yang melanda dalam dunia pendidikan sememangnya mempunyai pelbagai fungsi yang ditekankan terutamanya dalam memberi dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada pelajar. Seterusnya, dapat menaikkan prestasi pelajar dengan pendedahan teknologi. Aspek pendidikan seharusnya diubah daripada sesuatu yang berdasarkan memori kepada pengetahuan, pemikiran, dan kreatif dengan berbantukan teknologi terkini. Pengajaran dan pembelajaran berbantukan komputer ( PPBK ) adalah aturcara komputer dimana ia menggunakan teknik-teknik kepintaran buatan untuk membantu seseorang belajar dimana pengajaran komputer berfungsi sebagai tutor. Terdapat banyak fungsi yang dapat dibahagikan dalam beberapa kumpulan antaranya fungsi komputer kepada guru, alat dan pelajar.



KOMPUTER SEBAGAI ALAT

 Fungsi komputer sebagai ‘alat’ ialah menerima data, menyimpan data dan persembahan maklumat, untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran dan pelbagai lagi. Ia memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada pelajar dan memainkan peranan seperti latih tubi, tutorial, simulasi dan permainan berbentuk pembelajaran dan penyelesaian masalah. Sebagai contoh guru boleh menggunakan komputer untuk menaip segala nota dan latihan untuk dipaparkan serta dikongsikan kepada pelajar. Jadi ia dapat mengurangkan penggunaan kertas. Ia juga memudahkan pelajar dan guru mencari informasi yang lebih meluas dan dapat kongsikan maklumat-maklumat penting kepada pelajar dengan mudah, cepat dan betul.

Pelajar boleh menggunakan komputer untuk membuat soalan latihan dan mencari nota tambahan serta berkomunikasi dengan guru atau rakan sekelas untuk perbincangan topik yang kurang difahami atau mahu mengkongsikan informasi baru.

KOMPUTER SEBAGAI PENGAJAR

Fungsi komputer sebagai ‘guru’ ialah berperanan menyampaikan pengajaran yang telah diprogramkan. Contohnya kepelbagaian penyampaian pembelajaran melalui latihan, nota, tutorial dan simulasi yang telah guru sediakan dapat menarik perhatian pelajar dan menimbulkan rasa minat dalam pembelajaran mereka. Pengajar boleh menggunakan komputer untuk membentuk persembahan bahan kuliah, soal-jawab dengan pelajar dalam bentuk dialog, menyemak jawapan pelajar dalam sesuatu ujian dan mengulangkaji bahan pengajaran yang diperlukan. Proses pengajaran dan pembelajaran juga boleh berlaku secara individu. Dengan ini pelajar boleh mengambil seberapa banyak masa untuk menelaah mengikut kemampuannya. Komputer juga berfungsi sebagai pembimbing atau fasilitator. Dengan adanya komputer, ia boleh ditugaskan untuk mengajar hanya seorang pelajar sahaja. Pelajar mempunyai hubungan terus dengan komputer dan berpeluang untuk bertanya hal yang dikehendaki di samping dapat menggalakkan interaksi antara pelajar dan komputer. Ini sangat penting terutamanya kepada pelajar yang malu bertanya di dalam kelas kerana takut untuk mendedahkan yang dia tidak tahu mengenai perkara yang diajar. Ringkasnya, komputer yang mempunyai program yang baik, dapat memenuhi keperluan seseorang pelajar secara individu.

KOMPUTER SEBAGAI PELAJAR

Fungsi komputer sebagai pelajar merujuk kepada pengguna, iaitu pelajar menggunakan komputer untuk mengatur cara program komputer. Ini bermaksud pengguna menggubal atau membuat komputer sebagai sumber enjin pencarian dan pendokumentasi maklumat-maklumat. Komputer sebenarnya tidak mengawal susunan atau jenis operasi yang dilakukan oleh pengguna, sebaliknya pengguna yang mengawal komputer. Sebagai contoh, komputer berfungsi sebagai modul atau alat bagi pengguna menggunakan secara teratur dan sistematik. Banyak contoh-contoh perisian aplikasi seperti pangkalan data, hamparan elektronik dan pemprosesan perkataan contohnya di sekolah-sekolah Britain dan Amerika Syarikat. Oleh itu satu sumber atau alat yang boleh membantu pengguna untuk menyelesaikan masalah tersebut dan seterusnya mengasah kemahiran penyelesaian masalah di kalangan pengguna. Simulasi komputer merupakan satu program komputer yang mereplikakan pengalaman kehidupan sebenar dalam sesuatu bentuk. Menurut Maddux, et al. (1996), simulasi komputer merupakan model atau gambaran kepada sesuatu keadaan atau situasi yang berlaku dalam kehidupan yang nyata. Dengan itu, pengguna dapat menggunakan komputer seperti apa yang pengguna mahu.

RUMUSAN

Kesimpulannya, penggunaan teknologi komputer dalam bidang pendidikan bukanlah sesuatu yang baru, malah telah lama diperkenalkan di negara-negara maju seperti Amerika dan Eropah sejak awal tahun 60 an lagi. Fungsi komputer memainkan peranan yang amat penting dalam tiga aspek antaranya alat, pengajar dan pelajar. Komputer pada zaman kini banyak membantu generasi akan datang yang bakal mengorak langkah dalam membangunkan arena dan merealisasikan hasrat kerajaan dimana kegunaan komputer dalam pendidikan akan ke arah mewujudkan masyarakat berteknologi selaras dengan hasrat Wawasan 2020.

RUJUKAN

1. Diani Amira Bt Hamzah, http ://dianiamira .weebly.com /uploads/3/9/3/0/ 39306795/ tugasan\_1.pdf , [6 OKTOBER 2105]
2. Johan@Eddy Luaran, [http://i-learn. uitm.edu.my/v2/wp -content/uploads/2013/02 /Perkembangan-Cabaran-dan-Aplikasi-Teknologi-Maklumat-dalam-Pengajaran-dan-Pembelajaran-di-Malaysia.pdf](http://i-learn.uitm.edu.my/v2/wp-content/uploads/2013/02/Perkembangan-Cabaran-dan-Aplikasi-Teknologi-Maklumat-dalam-Pengajaran-dan-Pembelajaran-di-Malaysia.pdf) , [6 OKTOBER 2015]
3. Penulis laman Sekolah Kebangsaan Melati, [https://skmelatitawau .wordpress.com/2010/ 01/03/peranan-komputer-dalam-pendidikan/](https://skmelatitawau.wordpress.com/2010/01/03/peranan-komputer-dalam-pendidikan/) , [6 OKTOBER 2015]
4. Normunyati binti Hashim, <http://www.geocities.ws/fmurni/imurni.html> , [6 OKTOBER 2015]
5. Norazila Suboh, <http://norazilasuboh.weebly.com/refleksi-diri/archives/09-2014> , [6 OKTOBER 2015]