



UNIVERSITI
KEBANGSAAN
MALAYSIA

The National University of Malaysia

GE1155 KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN

**TUGASAN 1
KOMPUTER SEBAGAI 'ALAT', 'GURU' DAN 'PELAJAR'**

PENSYARAH : CIK MAZALAH BINTI AHMAD

**DIANI AMIRA BINTI HAMZAH (A148556)
PROGRAM PENDIDIKAN KHAS
FAKULTI PENDIDIKAN KHAS
SE 2**

KOMPUTER SEBAGAI ALAT

- Komputer sebagai alat merupakan kumpulan alat elektronik yang tersusun menjadi rangkaian dalam membentuk sebuah mesin berteknologi dan mengawal sistem operasi disertai dengan program-program yang mampu menerima data, menyimpan data dan memberikan hasil.
- Komputer sebagai alat juga merupakan satu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti berikut :-
 - Menerima dan memproses input
 - menyimpan data
 - menyediakan output dalam bentuk info
- Komputer juga merupakan alat komunikasi kerana komputer membolehkan kita untuk berinteraksi secara langsung dengan manusia.
- Komunikasi data sendiri adalah pemindahan data yang telah mempunyai nilai dan dibentuk menjadi kod digital.
- Peranan komputer dalam komunikasi data juga merupakan media komunikasi data baik sebagai sumber informasi dan pemindahan serta sebagai penyambung.
- Komunikasi juga berlaku apabila ada persamaan dalam bahasa (format).
- Komponen-komponen yang terdapat dalam komunikasi ialah seperti CPU, RAM, Hardisk, Port.

KOMPUTER SEBAGAI PELAJAR

- Komputer dan internet tidak dapat dipisahkan di mana saling melengkapi antara satu sama lain.
- Pembelajaran menggunakan komputer hendaklah dilengkapi dengan internet.
- Pelbagai manfaat boleh diperolehi melalui komputer dan banyak info serta pengetahuan yang boleh kita perolehi melalui internet.
- Bagi pelajar, internet sangat bermanfaat, antara fungsinya ialah untuk di meluaskan ilmu pengetahuan dengan cara mencari sumber rujukan tambahan mengenai pelajaran yang kurang difahami.
- Pelajar boleh mengakses internet di luar waktu persekolahan.
- Pelajar pasti akan lebih bersemangat dengan sumber rujukan yang diperolehi terus dari internet.
- Komputer sebagai pelajar mampu memenuhi rasa ingin tahu seseorang pelajar.
- Hal ini boleh mengurangkan rasa bosan berbanding dengan sistem pembelajaran di sekolah dengan terpaksa berhadapan dengan guru sahaja.
- Komputer berperanan dalam mempercepatkan proses pembelajaran.
- Pelajar dapat dibantu dalam memahami sesuatu perkara yang sukar difahami dengan adanya program pendidikan dalam bentuk cakera padat.

KOMPUTER SEBAGAI GURU

- Dalam pengajaran berbantuan komputer (CAI), komputer boleh dianggap sebagai tutor atau guru.
- Dalam proses pengajaran sebenar dalam bilik darjah, guru berperanan sebagai pengajar (instructor), penerang (explaner) dan pemudahcara (facilitator).
- Semua peranan ini boleh diambil alih oleh komputer dalam CAI (Abd. Rahman, 1995). Pengajaran berbantuan komputer melibatkan sistem tutorial, permainan dan simulasi di samping aktiviti latihan tubi (PPK, 1993; Jamaludin, 1989).
- Guru Berperanan Sebagai Pengajar (Instructor). Sebagai contoh , guru memberi tugas kepada pelajar bagaimana hendak membuat tugas semasa di dalam bilik darjah atau memberi arahan ketika kelas sedang berlangsung atau sebagainya.
- Guru Berperanan Sebagai Penerang (Explaner) di mana mereka berperanan sebagai pendidik pelajar.
- Guru juga merupakan model simulasi menjadikan seorang guru itu berperanan sebagai penerang untuk pelajarnya semasa proses pengajaran dan pembelajaran.
- Guru Berperanan Sebagai Pemudahcara (Facilitator) iaitu menjadi pakar rujuk, pemudah cara dan penggalak kepada para pelajar.
- Melalui proses pengajaran dan pembelajaran sebenar dalam bilik darjah, guru berperanan sebagai pengajar pemudahcara (facilitator) yang begitu menyenangkan kepada pelajar dan semua pihak yang terlibat.
- Penyelesaian masalah dibuat dengan mengikuti perkembangan pengajaran dan memahami maklumat yang ingin disampaikan.
- Pelajar juga menyatakan kandungan kursus serta guru dapat menjadikan kelas lebih teratur dan menarik sekaligus dapat membantu pelajar mengambil nota dan yang paling penting dapat mengaplikasikan grafik, gambar dan kesenian kepitan(clipart)dalam pengajaran.
- Menurut Patricia dan William (2003), guru-guru seterusnya boleh menaip dan mempersembahkan notakepada pelajar serta boleh mencetaknya sebagai edaran kepada pelajar sebagai bahan ulang kaji pelajar.

- Kandungan dalam persembahan elektronik ini mudah untuk diubahsuai dan elemen multimedia seperti teks, audio, animasi, gambar dan video boleh disertakan.
- Manakala menurut pandangan dan kajian daripada kritikan Adam (2006, dalam Vallance & Towndrow, 2007) yang telah membuat kajian tentang perkembangan minda serta budaya bilik darjah apabila guru menggunakan aplikasi PowerPoint yang diedarkan oleh Microsoft Corporation mendapati bahan pengajaran guru lebih tersusun ini disebabkan guru perlu memilih maklumat yang perlu sahaja untuk ditayangkan pada skrin ini serba sedikit memberikan keyakinan kepada guru semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

RUJUKAN

1. <http://aliemscorporation.blogspot.com/2013/09/komputer-sebagai-alat-informasi-dan.html>
2. <http://bukitsiguntang.blogspot.com/2010/06/komputer-banyak-membantu-pelajar-dalam.html>
3. https://www.academia.edu/4681020/Aplikasi_Teknologi_Maklumat_dalam_Penulisan_II_miah
4. <http://karanganbahasamelayuspm.blogspot.com/2013/01/faedah-faedah-belajar-menggunakan.html>
5. https://www.academia.edu/1556765/SYARAT_YANG_MEMPERMUDAHKAN_PENGUNAAN_KOMPUTER_DALAM_PENGAJARAN_DAN_PEMBELAJARAN_DALAM_KALANGAN_GURU_SEKOLAH_MENENGAH_MALAYSIA_-_Bab_Satu
6. <https://docs.google.com/document/d/12J47wylfGjhrdyXh5A0q5QHpRNfv8ajowfmrEG64XfE/edit>