

PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMPUTER MENGGUNAKAN
PENDEKATAN PERMAINAN DALAM BELAJAR MEMBACA BAHASA
MALAYSIA



INSTITUT PENYELIDIKAN, PEMBANGUNAN DAN PENGKOMESILAN
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
40450 SHAH ALAM SELANGOR
MALAYSIA

DISEDIKAN OLEH :

NORIZAN BINTI MAT DIAH

MARINA BINTI ISMAIL

SUZANA BINTI AHMAD

JUN 2006



224

Ketua ProTRAD
(Prof Madya Dr. Nor Laila Md Noor)
Fax: 5519 9397
Tel: 5543 5376

Timb. Ketua ProTRAD
(Dr Mazani Manaf)
Tel: 5543 5467

Setiausaha
(Pn Mazni Mohamad)
Tel: 5543 5343

Bendahari
(Pn Roziah Ani)
Tel: 5543 55492

Ketua Unit Latihan Professional
(En. Abdul Rahman Gobil)
Tel: 5543 5438

Ketua Unit Penyelidikan
(Prof Madya Dr. Daud Mohamad)
Tel: 5543 5346

Ketua Unit Perundingan
(Prof Madya Dr. Yap Bee Wah)
Tel: 5543 5461



UNIT PENYELIDIKAN ProTRAD
FAKULTI TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN SAINS KUANTITATIF
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
40450 SHAH ALAM

E-mail: protrad@tmsk.itm.edu.my

Homepage: <http://protrad.tmsk.itm.edu.my>

Tarikh : 28 Jun 2004
Surat kami: 100-PT/RU/3/6-(13/04)

Puan Norizan Mat Diah
Pensyarah (Ketua Projek Penyelidikan)
Fakulti Teknologi Maklumat dan Sains Kuantitatif
UiTM, Shah Alam

Puan,

**CADANGAN PENYELIDIKAN:
PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMPUTER MENGGUNAKAN
PENDEKATAN PERMAINAN DALAM BELAJAR MEMBACA BAHASA
MALAYSIA**

Dengan segala hormatnya perkara di atas adalah dirujuk.

Sukacita dimaklumkan bahawa ProTRAD pada 13 April 2004 telah membuat keputusan:

- i. Bersetuju meluluskan cadangan penyelidikan yang dikemukakan oleh puan, Puan Marina Ismail dan Puan Suzana Ahmad.
- ii. Tempoh projek penyelidikan ini ialah **12 bulan**, iaitu mulai **15 Julai 2004** hingga **14 Julai 2005**.
- iii. Kos yang diluluskan ialah sebanyak **RM 20,000.00** sahaja.
- iv. Penggunaan geran yang diluluskan hanya akan diproses setelah perjanjian ditandatangani.
- v. Semua pembelian peralatan yang kosnya melebihi **RM 500.00** perlu menggunakan Pesanan Jabatan Universiti Teknologi MARA (LO). Pihak puan juga dikehendaki mematuhi peraturan penerimaan peralatan.
- vi. Kertas kerja boleh dibentangkan dalam seminar setelah **75% draf awal Laporan Akhir projek** dihantar ke Unit Penyelidikan ProTRAD untuk semakan. Walau bagaimanapun, permohonan kepada Institut Penyelidikan, Pembangunan dan Pengkomersilan (IRDC) untuk tujuan pembentangan perlu dibuat terlebih dahulu.

ABSTRAK

Permainan dan kanak-kanak tidak dapat dipisahkan. Kanak-kanak belajar semasa bermain, sama ada permainan berkomputer atau "board games" (Crawford 2003). Apa yang dipelajari oleh kanak-kanak tersebut bergantung kepada isi kandungan yang disampaikan oleh permainan yang dimainnya. Pembelajaran yang disampaikan semasa bermain dikenali sebagai pembelajaran tidak langsung atau tak formal (Sharifah Alwiah Alsagoff 1992). Kecekapan dalam belajar bahasa memerlukan latihan yang banyak. Adalah sukar untuk menyuruh kanak-kanak melakukan sesuatu latihan itu secara berulang-ulang kali. Ini kerana kanak-kanak tersebut mempunyai daya tumpuan yang singkat, cepat hilang minat dan mudah menjadi bosan (Graves 1996) Sebagai alternatif, permainan berkomputer boleh digunakan sebagai alat untuk kanak-kanak berlatih dalam mempelajari bahasa. Permainan dikatakan dapat meningkatkan motivasi pelajar (Alessi 1991). Schild (1968) membuat kesimpulan bahawa permainan mempunyai kelebihan kerana ia dapat memotivasi dan menarik perhatian pelajar terhadap matlamat yang perlu dicapai dalam sesuatu permainan (Alessi 1991). JELAJAH merupakan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk permainan untuk kanak-kanak pra sekolah belajar Bahasa Malaysia. JELAJAH merangkumi kesemua ciri-ciri permainan iaitu aspek pedagogi dan pendekatan holistik kanak-kanak. Ciri-ciri permainan komputer adalah terdiri daripada matlamat, peraturan, pertandingan, cabaran, fantasi, keselamatan dan hiburan (Alessi 1991). Dalam pembelajaran Bahasa Malaysia, perisian JELAJAH menggunakan pendekatan fonetik dan pendekatan pengecaman huruf yang dimula dengan memperkenalkan setiap huruf pada peringkat pertama permainan. Peringkat kedua melibatkan pengenalan kepada suku kata secara berturutan, manakala peringkat ketiga

pegecaman perkataan dilaksanakan. JELAJAH juga memberi penekanan kepada perkembangan holistik kanak-kanak iaitu kognitif, afektif dan kecekapan psikomotor

KANDUNGAN

PENGHARGAAN

ABSTRAK

KANDUNGAN

SENARAI RAJAH

SENARAI JADUAL

BAB SATU PENGENALAN

1.0	Pengenalan	1
1.1	Penyataan Masalah	2
1.2	Objektif Kajian	3
1.3	Skop Kajian	4
1.4	Kesimpulan	4

BAB DUA KAJIAN LITERASI

2.0	Pengenalan	5
2.1	Komputer Dalam Pendidikan	6
2.1.1	Komputer dan Pengajaran dan Pembelajaran	6
2.1.2	Multimedia Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Berbantuan	7