

**MENKAKJI SEJAUH MANAKAH
PERMAINAN KOMPUTER MEMBANTU PPERKEMBANGAN
MINDA KANAK-KANAK**

Disediakan oleh :

MASLINA BINTI MASUD

I/C ITM :95942923

IJAZAH SARJANA MUDA SENIREKA PERINDUSTRIAN,
KAJIAN SENILUKIS DAN SENIREKA,
INSTITUT TEKNOLOGI MARA,
SHAH ALAM,
SELANGOR DARUL EHSAN
1998/1999

PENGHARGAAN

Assalammualaikum w.b.t

(Dengan nama Allah s.w.t yang maha pemurah lagi maha mengasihani)

Alhamdulillah, dengan izin Allah s.w.t maka dengan ini, sempurnalah tesis ini selaras dengan matlamat dan kehendak kajian Senilukis dan Senireka untuk mempertingkatkan kecemerlangan budaya dan minda serta penyelidikan di kalangan pelajar.

Terlebih dahulu di sini saya ingin merakamkan ribuan terima kasih dan setinggi penghargaan kepada **kedua ibubapa** serta **ahli keluarga** saya yang telah banyak mendorong dan memberi sokongan sepanjang pembelajaran saya di Institut Teknologi Mara ini.

Terima kasih yang tak terhingga juga saya ucapkan kepada penasihat dan pensyarah saya

Encik Salleh Bin Mujir

Encik Mazlan Bin Majid

Encik Hariri Bin Abdullah

Encik Zimli Bin Yahya

Kerana telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan serta nasihat kepada saya untuk menyiapkan tesis ini.

ISI KANDUNGAN

<u>KANDUNGAN</u>	<u>HALAMAN</u>
Halaman Pemeriksa	1
Penghargaan	11-111
Jadual Isi Kandungan	1V-V111
Senarai gambar	1X
Senarai Carta	X
Sinopsis	X1-X111

BAB 1 Pendahuluan

1.1 Pengenalan	1
1.2 Hipotesis	2
1.3 Objektif Kajian	3
1.4 Skop Kajian	4
1.5 Methodologi	5

BAB 2 Komputer

2.1 Definisi Komputer	8
2.2 Jenis-Jenis Komputer	9
2.3 Perisian Komputer	11
2.3.1 Perkembangan dan Kemajuan Perisian	12
2.4 Sejarah Perkembangan Komputer	14
2.4.1 Komputer Pertama	17

SINOPSIS

Komputer adalah sejenis peranti (device) pengiraan yang boleh menerima data-data di samping menjalankan siri-siri operasi aritmetik dan logik ke atas data-data tersebut serta mengeluarkan hasil operasi sebagai maklumat-maklumat yang berguna kepada penggunanya. Komputer berupaya menyimpan dan memanggil semula maklumat-maklumat yang banyak yang terdiri daripada nombor, huruf, perkataan, formula, tanda bacaan serta tanda matematik. Penggunaan komputer meliputi sektor pendidikan, perniagaan, perubatan, ekonomi, perdagangan dan lain-lain.

Permainan komputer pula merupakan satu permainan yang berbantuan komputer. Ianya terhasil daripada perisian tindakan-bersaling. Perisian tindakan-bersaling ini telah mengakibatkan pertumbuhan industri baru iaitu telah memberikan sumbangan yang besar kepada perkembangan penggunaan grafik komputer serta dialog di antara manusia dengan komputer. Permainan komputer menggabungkan elemen-elemen seperti pengaturcaraan, kejuruteraan bunyi, grafik berkumpulan, pengurusan pengkalan data dan pengawalan perkakasan.

Perkembangan teknologi terkini telah menghasilkan pelbagai jenis permainan komputer yang serba mencabar dan menguji minda terutama terhadap perkembangan minda kanak-kanak.

1.1 Pengenalan

Permainan komputer sering dianggap sebagai suatu yang meleakakan dan hanya dilakukan sebagai memenuhi masa lapang atau sekadar untuk menenangkan fikiran. Tanpa kita sedari, sebenarnya, permainan itu banyak mengandungi unsur-unsur pendidikan sekiranya ia dilihat dari aspek yang positif.



Gambar 1 : Permainan komputer sebagai salah satu alat pembelajaran