**MUHAMMAD BUKHARY BIN MOHD ZULKEPLY**

**A157966**

**Komputer sebagai alat, guru dan pelajar**

Komputer telah membawa revolusi baru ke atas negara di dunia.Pada zaman sekarang ini, computer telah mempengaruhi dan terdapat dalam semua sektor serta kehidupan kita termasuklah sistem pendidikan.Taylor (1980) mengkategorikan penggunaan computer dalam pendidikan kepada tiga komponen iaitu computer sebagai alat, guru dan pelajar.

**Komputer Sebagai Alat**

Penggunaan komputer sebagai ’alat’ merujuk kepada penggunaan komputer sebagai alat untuk membantu guru menguruskan pengajarannya. Antara perisian yang boleh digunakan adalah pemprosesan perkataan, alat grafik, perisian persembahan, program pengurusan pangkalan data dan helaian hamparan elektronik.

**Komputer Sebagai Guru**

Dalam kategori ini, komputer berperanan menyampaikan pengajaran kepada pelajar, sekaligus menyediakan aktiviti pembelajaran contohnya kuiz yang melibatkan interaksi dengan pelajar. Kelebihan utama penggunaan komputer sebagai guru ialah ciri interaktivitinya yang tidak ada di dalam bahan bercetak. Penggunaan komputer sebagai ’guru’ memerlukan pelajar memberikan respon yang aktif dan menghasilkan pembelajaran yang bersifat individu. Terdapat beberapa aplikasi perisian dalam kategori pengajaran berasaskan komputer iaitu:

1. Tutorial
2. Latih tubi
3. Simulasi
4. Realiti maya
5. Permainan
6. Penyelesaian masalah.

**Komputer Sebagai Pelajar**

Dalam konteks komputer sebagai pelajar, Taylor (1980) menyifatkan pengguna (guru atau pelajar) bertukar peranan dengan komputer. Dalam aplikasi ini komputer tidak lagi menyampaikan maklumat kepada pengguna, sebaliknya pengguna ’mengajar’ komputer untuk melaksanakan sesuatu tugasan. Untuk mencapai aplikasi ini, pengguna perlu mempunyai pengetahuan dan kemahiran bagaimana untuk berkomunikasi dengan komputer dalam bahasa yang difahami oleh komputer tersebut bagi membolehkannya menghasilkan tugasan. Kemahiran ini juga memerlukan pemikiran logik serta kemahiran menyelesaikan masalah.