AZREE FEEKREE BIN ZAMZURI A158067

**KOMPUTER SEBAGAI TOOL(ALAT), TUTOR(GURU) DAN TUTEE(PELAJAR)**

Pada era globalisasi ini, penggunaan teknologi komputer dan yang berkaitan dengannya sudah tidak dapat dipisahkan lagi daripada kehidupan kita. Komputer memainkan peranan yang amat penting dalam pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan. Komputer merupakan alat yang digunakan untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata computer pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Tugasan ini bertujuan membincangkan peranan komputer dalam bidang pendidikan yang berfungsi sebagai tool , tutor, dan tutee.

1. **Komputer sebagai Tool (Alat)**

Komputer berfungsi sebagai alat (tool) adalah apabila komputer digunakan oleh guru atau pelajar untuk membuat sesuatu kerja seperti pemprosesan perkataan, telekomunikasi, grafik, pangkalan data, hamparan elektronik, persembahan dan sebagainya. Komputer sering digunakan sebagai alat untuk membantu atau menyokong proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dengan komputer bertindak sebagai tool, ia boleh menyediakan mekanisme yang efektif kepada guru untuk mempersembahkan pengajaran dalam pelbagai rangsangan seperti teks, audio, grafik, video dan sebagainya. Sebagai contoh, guru boleh memanfaatkan komputer dengan perisian Microsoft Powerpoint sebagai alat bantu mengajar bagi menjadikan penyampaian di dalam kelas lebih menarik. Pelajar pula boleh menggunakan komputer sebagai alat pemprosesan perkataan untuk menyiapkan tugasan berbentuk penulisan pada perisian Microsoft Word yang terpasang pada komputer mereka. Komputer turut berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan pelajar umpamanya apabila pelajar menghantar tugasan mereka kepada guru melalui e-mail.

2. **Komputer sebagai Tutor (Pengajar)**

Komputer berperanan sebagai pengajar apabila komputer mengajar pelajar dengan mempersembahkan maklumat, menilai respons pelajar dan memberi maklum balas yang sesuai. Pengajaran dan pembelajaran berbantukan komputer (PPBK) ialah aturcara komputer yang menggunakan teknik-teknik kepintaran buatan untuk membantu seseorang belajar. Mikro komputer digunakan untuk menyelenggara aktiviti pengajaran dengan berpandu kepada program yang dibentuk oleh penulis perisian. Murid berinteraksi dengan program komputer atau perisian melalui terminal. Dalam pengajaran berbantukan komputer, komputer boleh dianggap sebagai tutor atau guru. Dalam proses pengajaran sebenar dalam bilik darjah, guru berperanan sebagai pengajar (instructor), penerang (explaner) dan pemudahcara (facilitator). kesemua peranan ini boleh diambil alih oleh komputer. Pengajaran berbantukan komputer melibatkan sistem tutorial, permainan dan simulasi di samping aktiviti latih tubi dengan berpandu kepada program yang dibentuk oleh pembangun perisian.

3. **Komputer sebagai Tutee ( Pelajar)**

Komputer sebagai tutee ialah komputer bertindak sebagai pelajar manakala pengguna sebagai pengajar. Dalam situasi ini, pengguna komputer akan mengajar komputer belajar atau membuat sesuatu tugasan seperti program komputer dengan menggunakan bahasa pengaturcaraan. Pada peringkat ini, pelajar menggunakan komputer untuk mengaturcara program komputer. Komputer tidak mengawal susunan atau jenis operasi yang dilakukan oleh pelajar, sebaliknya pelajar yang mengawal komputer. Contoh bahasa pemprograman yang biasa digunakan adalah seperti BASIC, Pascal, Delphi, Macromedia Flash, dan sebagainya. Komputer boleh digunakan oleh pelajar untuk melaksanakan pelbagai tugasan dengan lebih cepat, lebih cekap dan berkesan.

**Penutup**

 Komputer sememanggnya penting dalam landskap kehidupan kini yang serba moden dan sentiasamengalami perkembangan dan perubahan. Peranan dan keupayaan yang boleh dimanfaatkan melalui pengaplikasian komputer dalam bidang pendidikan haruslah diterokai dan dimanfaatkan dengan semaksimum mungkin. Oleh hal yang demikian, pihak kerajaan melalui kementerian yang bertanggungjawab terhadap sektor pendidikan bersama-sama dengan badan-badan bukan kerajaan (NGO) yang terlibat dalam bidang pendidikan perlu memainkan peranan dalam memupuk kesedaran dan menggalakkan warga pendidik dan pelajar supaya mengintegrasikan sepenuhnya penggunaan komputer dalam sistem pendidikan negara.