



Penyelidik UPM Cipta Model asyik kepada Pelajaran



Dr. Normahdiah sedang menerangkan kepada wartawan mengenai NEMD.

SERDANG, 19 Mac – Seorang penyelidik Universiti Putra Malaysia (UPM) berjaya mencipta sejenis model yang berupaya mereka bentuk faktor keasyikkan terhadap bahan pengajaran pendidikan.

Pensyarah Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Dr. Normahdiah Sheikh Said berkata model yang dikenali nama Norma Engagement Multimedia Design Model (NEMD) atau (Model Rekabentuk Multimedia yang Mengasyikkan) merupakan kajian eksperimentasi terhadap kanak-kanak dan remaja dalam situasi yang mengasyikkan ketika berinteraksi dengan komputer.

"Penemuan NEMD diperlukan dalam reka bentuk perisian, laman web, immersive dan persuasive teknologi kerana model tersebut mempunyai rekabentuk dan faktor kepada penyebab remaja ketagih bermain komputer.

"NEMD menggunakan kaedah pengajaran berpusatkan pelajar (Student-Centered Learning) terbukti memberi kesan positif kepada proses pengajaran dan pembelajaran pelajar UPM," katanya.

Beliau berkata pelajar berkenaan bukan sahaja bermotivasi tinggi terhadap tugas yang diberikan tetapi berjaya menghasilkan satu hasil pembelajaran yang optima.

Kata Dr. Normahdiah ciri-ciri keasyikkan NEMD telah dimasukkan dalam reka bentuk teks 'ilustrasi interaktif', sebuah koleksi buku kanak-kanak pra sekolah 'Siri 3 Sahabat dan Si Rama-Rama' yang digunakan oleh Tabika Perpaduan seluruh negara, Jabatan Perpaduan dan Integrasi Nasional.

"Ciri-ciri keasyikkan patut dimasukkan dalam kurikulum pendidikan di peringkat sekolah dan institusi pengajian tinggi bagi mengalakkan pelajar asyik kepada pembelajaran.

"Teknologi tersebut patut diaplikasikan dalam beberapa produk untuk digunakan di peringkat sekolah seperti buku, bahan pengajaran dan alat bantu mengajar bagi membantu anak-anak menjadi lebih asyik dalam pembelajaran," katanya.

Beliau berkata terdapat banyak kebaikan yang boleh diperolehi dalam permainan komputer seperti meningkatkan kemahiran penakulan berfikir secara logik, perancangan strategi, penyelesaian masalah termasuk strategi kognitif dan metakognitif yang menjana kemahiran berfikir.

Penyelidikan Dr. Normahdiah pernah memenangi pingat emas di peringkat antarabangsa pada British Invention Show di London.



Dr. Normahdiah sedang menceritakan tentang 'Siri 3 Sahabat dan Si Rama-Rama', kepada kanak-kanak. Buku cerita tersebut dihasilkan dengan menggunakan aplikasi NEMD yang membolehkan keasyikkan kepada pembelajaran diserap melalui proses pembelajaran yang berkesan.

Disediakan oleh Seksyen Media dan Publisiti, Bahagian Komunikasi Korporat, UPM.