

AR tingkat minat membaca

SAUDARA PENGARANG,

ISU kemerosotan peratus pelajar yang memilih dan mengambil mata pelajaran sains, teknologi, kejuruteraan dan matematik (STEM) sebelum ini akibat kurang minat membaca perlu diberi perhatian.

Meninjau Pameran Buku Antarabangsa Kuala Lumpur (PABKL) yang baru sahaja berlalu, jumlah pengunjung yang meningkat iaitu 41,000 pada hari pertama dan 56,000 keesokannya menunjukkan rakyat Malaysia sememangnya gemar membeli buku.

Bagaimanapun dikatakan jumlah itu tidak menunjukkan sepenuhnya yang rakyat negara ini benar-benar minat membaca.

Bagi meningkatkan minat membaca dalam golongan muda, dicadangkan agar memperkenalkan Aplikasi Realiti Imbuhan (AR) dalam sistem pendidikan.

Kandungan bahan bacaan boleh diterapkan dalam aplikasi model tiga dimensi (3D), animasi atau video dipaparkan

secara maya bagi membantu pemahaman.

Secara asasnya, terdapat dua jenis aplikasi AR iaitu berasaskan penanda dan tanpa penanda. Kebiasaannya AR yang berasaskan penanda memerlukan imej sama ada cetakan atau digital yang bertindak sebagai penanda untuk meletakkan posisi objek maya 3D.

Dengan mengesan penanda AR menerusi rakaman kamera web atau kamera telefon pintar, elemen maya kemudian akan dijana oleh aplikasi AR dan dipaparkan pada skrin peranti.

Namun tinjauan kasar mendapati setelah lama, aplikasi AR masih kurang digunapakai dalam aplikasi dunia sebenar apatah lagi bidang pendidikan.

Kekurangan tersebut mungkin disebabkan kekangan penggunaan telefon pintar atau peranti mudah-alih di sekolah atau prosedur penggunaan yang agak berbeza daripada kaedah pembelajaran tradisional. Mungkin juga

aplikasi yang dibangunkan sebelum ini tidak mengambil kira permasalahan sebenar dalam dunia pendidikan.

Kepekaan pembangun aplikasi AR terhadap permasalahan pembelajaran dan pengajaran dalam subjek-subjek STEM perlu ditekankan.

Bagi mengatasi permasalahan pertama, pembangun aplikasi mobil AR sebaiknya bekerjasama dengan guru-guru yang mengajar subjek STEM seawal silibus reka bentuk sehingga fasa ujian penerimaan pengguna.

Jika pembangunan aplikasi mobil AR digunakan untuk pelajar-pelajar sekolah rendah dan menengah, kemungkinan besar mereka cenderung memilih subjek-subjek STEM akan meningkat kerana pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah difahami dan kurang memerlukan kelengkapan makmal.

PROF. DR. RAHMITA WIRZA

Pensyarah Kanan
Universiti Putra Malaysia (UPM)