



Selamat Datang Ke Laman Portal
Universiti Putra Malaysia



(<https://50tahun.upm.edu.my>)

🏠 (/) » BERITA (/BERITA) » Inovasi kaedah mudah belajar Bahasa Inggeris guna teknologi AR, VR

Inovasi kaedah mudah belajar Bahasa Inggeris guna teknologi AR,

Oleh: Azman Zakaria



SERDANG: Penyelidik Universiti Putra Malaysia (UPM) berjaya merekacipta set permainan pengayaan bahasa Inggeris menggunakan teknologi A dan Visual Reality (VR) untuk pelajar sekolah rendah Tahun 2 dan 3 (8 hingga 9 tahun) atau pelajar bermasalah pembelajaran, yang membolehkan bahasa Inggeris secara didik hiburan.

Inovasi kaedah pembelajaran yang diberi nama Penjelajahan E-Bahasa 2020 itu adalah program berasaskan penerokaan atau penjelajahan bahasa pada perbendaharaan kata yang telah dipelajari oleh pelajar dalam sukatan pelajaran.

Perbendaharaan kata itu merangkumi kata sendi dan objek (kata nama) yang pelajar gunakan di kelas dan di rumah.



Ketua kumpulan penyelidik itu, Dr Ilyana Jalaluddin berkata untuk merealisasikan, pembelajaran bahasa Inggeris dalam program itu disusun dengan unsur-unsur permainan interaktif diasimilasikan dalam program berkenaan.

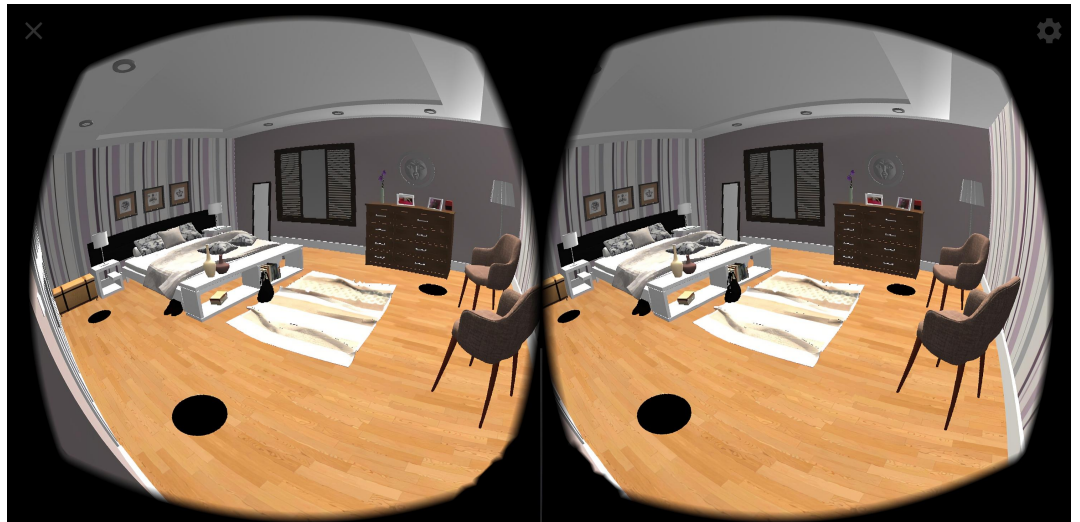
Katanya, elemen interaktif permainan itu disokong oleh aplikasi AR dan VR yang diberi nama Hunting with E-Language untuk menggalakkan ker



Menurutnya, bukanlah proses yang mudah bagi pelajar Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (ESL), untuk mempelajari bahasa Inggeris terutamanya berprestasi rendah atau pelajar yang mempunyai masalah pembelajaran.

Dr Ilyana yang juga pensyarah kanan di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi UPM berkata, justeru itu pelajar berkenaan memerlukan bantuan daripada biasa untuk membolehkan mereka mendapat persekitaran pembelajaran yang menarik dan berkesan.

"Pada masa ini, kebanyakan alat pembelajaran adalah berdasarkan bahan pembelajaran tradisional. Guru perlu menggunakan sepenuhnya bahasa menggunakannya secara kreativiti.



"Bagaimanapun, dengan hanya bergantung pada bahan pembelajaran ini sahaja adalah tidak mencukupi kerana pelajar akan mudah bosan dan memahami konsep perkataan," katanya.

Sehubungan itu, katanya, terdapat keperluan untuk menggunakan unsur teknologi bagi memberi motivasi dan memudahkan pelajar istimewa itu bahasa Inggeris.

Beliau berkata, pembelajaran berasaskan teknologi jarang digunakan kerana kurangnya aplikasi atau perisian yang khusus untuk pelajar terutamanya khas.

Katanya, penyelidik memilih idea untuk mengembangkan inovasi itu bagi memenuhi keperluan pembelajaran di kalangan pelajar sekolah rendah bermula di peringkat sekolah rendah dan di peringkat itu pelajar yang mengalami kesukaran dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa Inggeris.

"Program ini bertujuan memberi pelajar bantuan pembelajaran menggunakan kemajuan teknologi dalam pendidikan. Di sini, teknologi AR mudah android dilaksanakan untuk mengembangkan sistem pembelajaran konsep berasaskan simulasi pada perbendaharaan kata yang digunakan dalam pembelajaran."

"Ini akan membantu pelajar dengan memberi visual dan menggunakan perbendaharaan kata yang dipelajari ketika menjalankan aktiviti," katanya.

Dr Ilyana berkata, program ini memfokuskan pada teknologi Mobile Augmented Reality (MAR) yang dikembangkan menggunakan platform Android untuk pembelajaran khususnya pelajar tahun 2 dan 3 sekolah rendah yang mempunyai masalah dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

Katanya, kajian itu bertujuan mengubah senario dalam pembelajaran bahasa Inggeris terutamanya di kalangan pelajar berkeperluan khas atau p rendah.

“Dengan penciptaan dan pelaksanaan bahan AR, ia akan dapat memperkayakan buku teks agar lebih interaktif dan dapat memudahkan proses dalam memahami perbendaharaan kata dan akhirnya dapat menggunakan kata-kata tersebut dalam pembelajaran mereka,” katanya

BM ▾

Beliau berkata, pada masa ini AR banyak digunakan dalam buku cerita kanak-kanak dan pembelajaran sains atau matematik, manakala dalam memfokuskan kepada menghasilkan bahan bacaan yang lebih menyeronokkan tetapi inovasi siri Penjelajahan E-Bahasa 2020 itu bertujuan meng pembelajaran interaktif apabila pelajar perlu menyelesaikan masalah melalui pemikiran kritis.

“Melalui siri Penjelajahan E-Bahasa 2020 ini, pelajar bukan sahaja dapat melihat perbendaharaan kata menjadi hidup tetapi juga dapat menggur perbendaharaan kata dalam pengalaman realiti maya,” katanya.

Selain Dr Ilyana, dua lagi ahli kumpulan itu ialah pensyarah kanan Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Dr Ramiza Darmi dan pensyarah kana Pendidikan, Dr Lilliati Ismail.

Penyelidikan projek itu bermula 1 Februari 2018 dan tamat 30 April 2021. - UPM

Tarikh Input: 24/08/2021 | Kemaskini: 24/08/2021 | hairul_nizam

PERKONGSIAN MEDIA

(https://www.addtoany.com/share?url=https%3A%2F%2Fwww.upm.edu.my%2Fberita%2Finovasi_kaedah_mudah_belajar_bahasa_inggeris%2F62939&title=Inovasi%20Kaedah%20Mudah%20Belajar%20Bahasa%20Inggeris%20Guna%20Teknologi%20AR%2C%20VR%20%7C%20Uni aysia) (/#facebook) (/#twitter) (/#linkedin) (/#email) (/#copy_link) (/#wordpress) (/#print)

Entiti Kami
Dokumen
Newsletter
Tetapan

Table with 4 columns: HUBUNGI KAMI, PERKHIDMATAN DALAM TALIAN, PAUTAN LUAR, PAUTAN PANTAS. Contains contact info for Universiti Putra Malaysia, various services, external links, and quick links.

Dasar Privasi (/footnote/dasar_privasi-29949)
Hakcipta (/footnote/hakcipta-29950) RSS (/rss)
Penafian (/footnote/penafian-29938)
Bantuan (/footnote/bantuan-29937)
UPM online (/footnote/upm_online-38695)
Dasar Keselamatan (/footnote/dasar_keselamatan-29939)

© 2021 Universiti Putra Malaysia



LANGGAN MELALUI EMAIL [Emel anda]