

PERISIAN KURSUS PEMBELAJARAN SEMPURNA
TAMAP SATU

MOHD ABDUL KADIR BIN DARAIL

FAKULTI SAINS DAN TEKNOLOGI
KOLEJ UNIVERSITI SAINS DAN TEKNOLOGI MALAYSIA

2003

PERISIAN KURSUS PEMBELAJARAN SEMPOA
TAHAP SATU

Oleh

Mohd Abdul Kadir Bin Darail

Laporan Penyelidikan ini
diserahkan untuk memenuhi sebahagian keperluan bagi
Ijazah Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Kejuruteraan Perisian)

Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains dan Teknologi
KOLEJ UNIVERSITI SAINS DAN TEKNOLOGI MALAYSIA

2003

1100043381



**JABATAN SAINS KOMPUTER
FAKULTI SAINS DAN TEKNOLOGI
KOLEJ UNIVERSITI SAINS DAN TEKNOLOGI
MALAYSIA**

**PENGAKUAN DAN PENGESAHAN LAPORAN
PROJEK PENYELIDIKAN II**

Adalah ini diakui dan disahkan bahawa laporan penyelidikan bertajuk:

Perisian Kursus Pembelajaran Sempoa Tahap Satu
Oleh **Mohd Abdul Kadir B. Darail** No. Matrik **UK5167**

telah diperiksa dan semua pembetulan telah dilakukan. Laporan ini dikemukakan kepada Jabatan Sains Komputer sebagai memenuhi sebahagian daripada keperluan memperolehi **Ijazah Sarjana Muda Teknologi Maklumat (Kejuruteraan Perisian)** Fakulti Sains dan Teknologi, Kolej Universiti Sains dan Teknologi Malaysia.

Disahkan oleh:

.....
Penyelia Utama
Cik Noor Azliza Che Mat
Cop Rasmi:

Tarikh: 10/11/2003


NOOR AZLIZA CHE MAT
Pensyarah
Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains dan Teknologi
Kolej Universiti Sains & Teknologi Malaysia
(KUSTEM)
21030 Kuala Terengganu.

.....
Ketua Jabatan Sains Komputer
Prof. Madya Dr. Mustafa Mat Deris
Cop Rasmi:

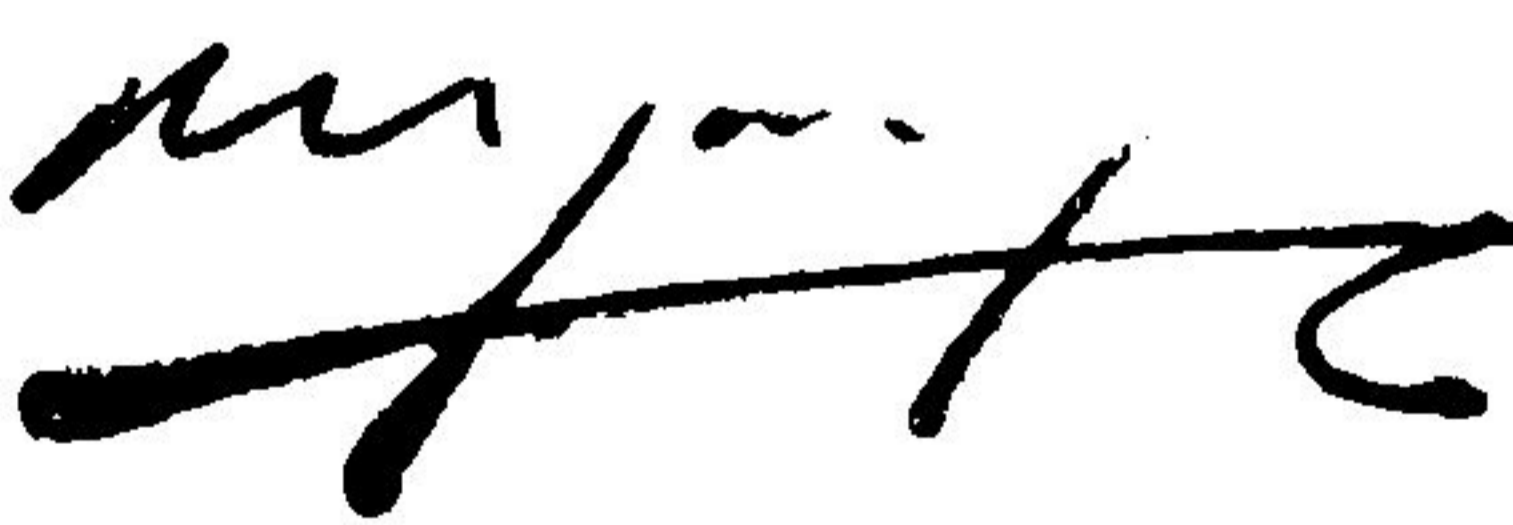
Tarikh:

PENGAKUAN

Dengan ini saya mengakui bahawa segala karya ini adalah kerja saya sendiri kecuali Nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.


.....
MOHD ABDUL KADIR BIN DARAIL
9 NOV 2003

Disahkan oleh :


.....
Prof. Madya Dr. Mustafa Mat Deris
Ketua
Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains Dan Teknologi
Kolej Universiti Sains Dan Teknologi Malaysia

.....
Prof. Madya Dr. Md. Yazid Mohd. Saman
Pensyarah
Jabatan Sains Komputer
Fakulti Sains Dan Teknologi
Kolej Universiti Sains Dan Teknologi Malaysia

PENGHARGAAN

“Dengan nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Mengasihani”

Syukur ke hadrat Illahi kerana dengan limpah dan kurnia-Nya dapatlah saya menyiapkan tesis projek tahun akhir saya dalam tempoh yang telah ditetapkan.

Buat Ibu bapa dan ahli keluarga yang sentiasa menyokong di belakang, sekalung kasih sayang ditujukan kepada mereka. Juga buat insan tersayang, Cik Sabariah Johari, terima kasih kerana mengajar penggunaan sempoa dan sokongan yang diberikan.

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan setinggi penghargaan kepada ko-penyelia saya iaitu Cik Noorazliza Che Mat yang telah banyak memberi sokongan, bimbingan, dan tunjuk ajar sepanjang projek ini dijalankan.

Tidak dilupakan juga kepada semua rakan seperjuangan yang turut memberi galakan dan kerjasama. Semoga tuhan membalas jasa baik kalian.

Sekian, terima kasih.

**MULTIMEDIA INTERACTIVE
(APPLICATION FOR TEACHING SEMPOA)**

ABSTRACT

Mathematics plays important roles in human life. It is quite difficult but by fully understanding it's basic, Mathematics can surely be easy to be mastered. The use of sempoa in teaching Mathematic, is a very good approach in giving understanding of Mathematics' basics to kids. Meanwhile, Computer Aided Teaching and Learning is an approach that can give full understanding to knowledge delivered. By combining these two concepts, sempoa and computer aided learning, a very good aplication for teaching Mathematics basics to children can be produced. This product can surely overcome the kids difficulty in mastering mathematics.

ABSTRAK

Matematik adalah satu mata pelajaran amat penting dalam menjalani kehidupan. Matematik sememangnya sukar namun boleh menjadi mudah jika konsep-konsepnya difahami dan disemai dalam diri sejak dari awal-awal lagi. Penggunaan sempoa adalah salah satu kaedah yang paling sesuai bagi memberi kefahaman kepada kanak-kanak terhadap asas-asas Matematik. Pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer pula adalah satu pendekatan penyampaian ilmu yang jika digunakan sebaiknya, mampu memberi pemahaman yang tinggi dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan konsep sempoa dengan pembelajaran berkomputer, satu aplikasi yang mampu memberi kefahaman kepada kanak-kanak berkenaan konsep asas Matematik akan terhasil. Aplikasi ini pasti dapat membantu kanak-kanak menguasai Matematik.