



KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN HUSSEIN ONN

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER 1 SESI 2006/2007

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KOD MATA PELAJARAN : BBE 1043
KURSUS : SARJANA MUDA PENDIDIKAN
TEKNIK DAN VOKASIONAL
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006
JANGKA MASA : 2 JAM

ARAHAN

1. JAWAB SEMUA SOALAN DALAM BORANG OMR.
2. KERTAS SOALAN INI TIDAK BOLEH DIBAWA KELUAR DARI DEWAN PEPERIKSAAN DAN HENDAKLAH DIPULANGKAN KEPADA PENGAWAS PEPERIKSAAN.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 21 MUKA SURAT BERCETAK

- S1 Maksud 'Teknologi Pendidikan' yang diperkenalkan oleh Majlis Teknologi Pengajaran United Kingdom adalah
- A cara yang sistematik dalam mereka bentuk, melaksana dan menilai keseluruhan proses pengajaran dan pembelajaran berdasarkan objektif.
 - B penerapan ilmu saintifik tentang pembelajaran dan syarat pembelajaran bagi memperbaiki keberkesanan dan kecekapan pengajaran dan latihan.
 - C satu proses yang sistematik di mana mutu elemen di dalamnya dikawal ke arah pembangunan produk yang mampu membantu menghasilkan persekitaran pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien.
 - D cara yang sistematik bagi mereka bentuk, melaksana dan menilai keseluruhan proses pengajaran dan pembelajaran dari segi objektif khusus, berdasarkan komunikasi dengan menggunakan cantuman sumber manusia dan bukan manusia untuk membawa kepada pengajaran yang lebih berkesan.
- S2 Menurut *Oxford English Dictionary*, ' _____ ' bermaksud *process of nourishing a child or a young person* manakala ' _____ ' pula bermaksud *systematic treatment*.
- A *teaching, learning*
 - B *instructive, didactic*
 - C *educational, technology*
 - D *instructional, schooling*
- S3 Berikut merupakan sumbangan teknologi pendidikan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran kecuali
- A pengajaran lebih seragam.
 - B pengajaran lebih interaktif dan variasi.
 - C penilaian secara sumatif dan formatif dapat dilaksanakan dengan berkesan.
 - D menjimatkan masa dan lebih menarik.

- S4 *State Objectives* pada Model ASSURE hampir menyerupai fasa _____ pada Model ADDIE
- A *analysis*
 - B *design*
 - C *development*
 - D *implementation*
- S5 “Menyediakan bimbingan pembelajaran menerusi kaedah *chunking*, latihan dan pengekodan maklumat”. Penjelasan ini paling baik merujuk kepada salah satu peringkat dalam Reka Bentuk Pembelajaran Gagne iaitu
- A memperoleh kembali pengetahuan.
 - B mempersembahkan rangsangan.
 - C membekalkan bantuan kepada pelajar.
 - D penghasilan tindak balas.
- S6 Manakah pasangan kenyataan berikut adalah benar?
- A *Attention* - bahan dan pengajaran dengan matlamat dan objektif saling berkait.
 - B *Confidence* - digunakan untuk menarik perhatian pengguna terhadap apa yang dipersembahkan.
 - C *Satisfaction* - memberi ganjaran atau pujian terhadap apa yang telah dibuat dalam latihan sebagai memberi kepuasan kepada pengguna.
 - D *Relevance* - pengubahsuaian tahap-tahap kesukaran dari yang mudah kepada sukar bagi membina keyakinan pelajar untuk meneruskan pembelajaran.
- S7 Siapakah yang sepatutnya menggunakan pendekatan bersistem?
- A Penyelidik dan pereka bentuk pengajaran.
 - B Pengajar dan pereka bentuk pengajaran.
 - C Pengajar dan penyelidik.
 - D Penyelidik, pengajar dan pereka bentuk pengajaran.

- S8 Apakah nama reka bentuk kajian yang sering dilakukan untuk mengkaji keberkesanan sesuatu alat bantu mengajar?
- A *Descriptive study.*
 - B *Experimental study.*
 - C *True experimental study.*
 - D *Explorative study.*
- S9 Berikut adalah media bukan cetak kecuali
- A diaroma.
 - B model.
 - C fotografi.
 - D majalah.
- S10 Banyak kajian tentang penggunaan pita audia dalam pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan ke atas pelajar menunjukkan tiada perbezaan signifikan dengan pelajar yang mengikuti pembelajaran secara tradisional. Mengapakah perkara ini berlaku?
- A Kadang kala pengajaran terlalu laju.
 - B Kurang gangguan semasa pengajaran.
 - C Lebih tersusun berbanding pengajaran secara tradisional.
 - D Guru tidak memantau keperluan pelajar.
- S11 Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi amalan penggunaan media dan alat bantu mengajar di sekolah kecuali
- A sikap pelajar yang terlalu bergantung dengan guru.
 - B kemudahan peralatan yang disediakan di sekolah.
 - C sikap guru yang tidak mahu belajar cara menggunakan media tersebut.
 - D kesedaran guru terhadap kewujudan media dan alat bantu mengajar di sekolah.

- S12 Berikut adalah peralatan utama yang diperlukan semasa membuat persembahan audio visual.
- A Bilik tayang.
 - B Papan putih.
 - C *Liquid Crystal Display*.
 - D Bekalan elektrik.
- S13 Suhu yang sesuai bagi sesebuah bilik tayang ialah
- A 18°-20°C.
 - B 15°-17°C.
 - C 20°-22°C.
 - D 13°-15°C.
- S14 Lampu yang dipasang di bilik tayang seharusnya boleh dikawal dan tidak terlalu terang. Apakah yang akan berlaku sekiranya lampu yang dipasang di bilik tayang terlalu terang?
- A Sakit kepala.
 - B Hilang tumpuan.
 - C Hilang minat.
 - D Motivasi menurun.
- S15 Sebelum melakukan persembahan, guru mestilah memastikan peralatan atau media yang akan digunakan berfungsi dengan baik. Mengapa keadaan ini perlu dilakukan?
- A Agar audien faham objektif yang hendak disampaikan.
 - B Audien terhibur dengan persembahan guru.
 - C Persembahan dapat dilakukan dengan lancar.
 - D Tiada maklumat yang akan tertinggal.

S16 Saiz huruf yang sesuai untuk tujuan pameran adalah

	Jarak	Saiz huruf
A	8 kaki	$\frac{1}{8}$ "
B	16 kaki	$\frac{1}{4}$ "
C	24 kaki	$\frac{1}{2}$ "
D	32 kaki	1"

S17 Pilih item berikut yang bukan dikategorikan sebagai pembaris.

- A Pembaris Skala.
- B *Isograph*.
- C *T-square*.
- D *Ellipsograph*.

S18 Dalam panduan asas mereka bentuk grafik, terdapat satu aspek yang perlu diberi perhatian iaitu keseimbangan. Aspek ini mempengaruhi nilai peratus tumpuan pandangan sesuatu elemen. Manakah antara berikut tidak benar?

	Lebih tumpuan	Kurang tumpuan
A	Elemen bersaiz besar	Elemen bersaiz kecil
B	Elemen berwarna cerah	Elemen berwarna gelap
C	Elemen berwarna	Elemen berwarna putih, hitam dan kelabu
D	Elemen berbentuk luar biasa	Elemen berbentuk biasa

S19 Howard Gardner telah memperkenalkan konsep *multiple intelligences* yang menyatakan bahawa terdapat _____ cara bagaimana manusia mempelajari sesuatu perkara.

- A empat
- B lima
- C enam
- D tujuh

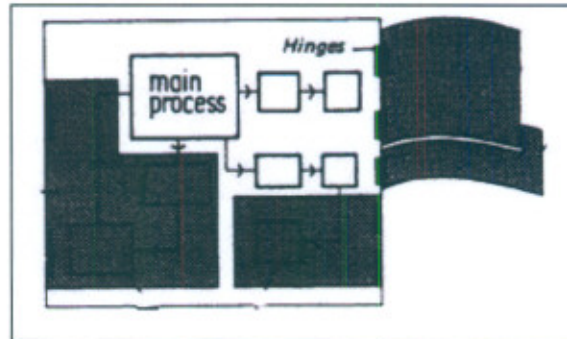
S20 Manakah pernyataan berikut tidak benar?

- A Penggunaan grafik adalah perlu apabila mahu mempersembahkan konsep-konsep yang abstrak.
- B Grafik yang dipersembahkan mestilah fleksible dan dipaparkan dalam bentuk gambar sebenar.
- C Grafik hanya digunakan sebagai bahan kedua yang menyokong maklumat yang diberikan dalam bentuk teks.
- D Lukisan berunsur simbolik yang disertai dengan idea-idea tertentu untuk menyampaikan sesuatu maksud dinamakan gambar rajah.

S21 Ali mengajar di dalam kelas dengan menggunakan transperansi. Beliau menggunakan teknik pasang-tutup dalam persembahannya. Apakah yang dimaksudkan dengan “teknik pasang-tutup”?

- A Memasang dan menutup suiz OHP pada ketika dirasakan sesuai.
- B Memasang dan menutup transperansi dengan objek yang legap pada ketika dirasakan sesuai.
- C Memasang dan menutup transperansi dengan lapisan transperansi lain untuk melengkapkan persembahan.
- D Menutup bahagian yang belum dipaparkan kepada pelajar dan memarkannya apabila keterangan diberikan.

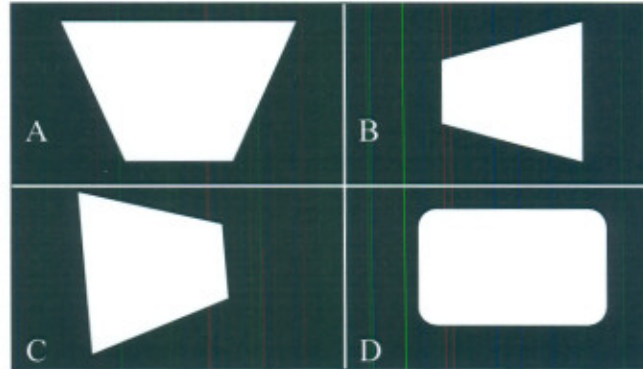
Sila rujuk Rajah 1 untuk S22.



Rajah 1

- S22 Merujuk kepada Rajah 1, teknik penggunaan transperansi yang ditunjukkan oleh gambar berikut ialah
- masking.*
 - overlays.*
 - revelation.*
 - sectioning.*
- S23 Anda dikehendaki mengajar Cikgu Salmah tentang panduan asas untuk mereka bentuk tranperansi pengajaran. Antaranya adalah
- saiz huruf yang paling sesuai adalah 14 poin.
 - jarak langkauan adalah 1.5 kali tinggi huruf kecil.
 - transperansi menegak lebih baik daripada melintang.
 - huruf kecil digunakan untuk tajuk dan huruf besar digunakan untuk isi kandungan.
- S24 Untuk memindahkan imej ke dalam transperansi, terdapat beberapa bahan asas yang perlu disediakan bagi mendapatkan kualiti yang baik. Antaranya adalah seperti berikut kecuali
- laminating film.*
 - gambar asal.
 - sabun.
 - kapas.

- S25 *Keystone* adalah paparan imej yang tidak sesuai dipancarkan oleh OHP apabila transperansi diletakkan ke atasnya. Rajah 2 berikut menunjukkan beberapa bentuk *keystone* yang dihasilkan oleh projektor transperansi. Yang manakah bukan *keystone*?



Sumber: Muhama Hasan Ab Rahman

Rajah 2

- S26 Cikgu Amran mencadangkan kepada Cikgu Julia agar meletakkan bingkai pada setiap transperansi yang disediakan. Berikut adalah kelebihan menggunakan bingkai pada transperansi tersebut kecuali
- A bingkai boleh digunakan untuk mencatatkan maklumat penting.
 - B bingkai tersebut dapat mengelakkan maklumat pada transperansi pudar.
 - C maklumat pada transperansi mudah dipadam.
 - D supaya transperansi mudah pegang.
- S27 Salah satu daripada senarai di bawah bukan merupakan piawaian filem kamera yang membolehkan pengguna mengenal pasti kelajuan dan kepekaan filem.
- A *JSF – Japan Standard Film.*
 - B *DIN – Deutche Industries Norm.*
 - C *ASA – American Standard Association.*
 - D *ISO – International Standard Organization.*

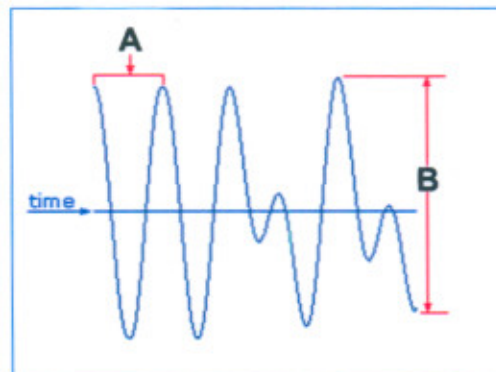
Soalan S28 - S32 merujuk kepada kenyataan di bawah.

- A *Wide lens*
- B *Normal lens*
- C *Fish eye lens*
- D *Macro/Micro lens*
- E *Perspective lens*

Padankan hasil akhir gambar di atas dengan jenis-jenis kanta yang disenaraikan di bawah:

- S28 Sesuai digunakan untuk mengambil gambar yang terlalu dekat.
- S29 Berbentuk seperti pandangan daripada sudut penglihatan seekor ikan.
- S30 Menghasilkan gambar dalam keadaan sebenar.
- S31 Digunakan untuk mengambil gambar yang tinggi.
- S32 Sesuai digunakan untuk mengambil gambar pemandangan.

Soalan S33 adalah merujuk Rajah 3.



Rajah 3

S33 Berdasarkan Rajah 3 di atas, A dan B adalah

- | | A | B |
|---|------------------|------------------|
| A | <i>amplitude</i> | <i>frequency</i> |
| B | <i>frequency</i> | <i>amplitude</i> |
| C | <i>phase</i> | <i>pitch</i> |
| D | <i>pitch</i> | <i>phase</i> |

S34 Berikut adalah panduan merakam audio.

- A Gunakan ayat-ayat yang mudah dan pendek.
- B Satu jenis bunyi dan suara sahaja yang diperlukan.
- C Gunakan gaya bahasa yang formal.
- D Tempoh masa rakaman 10 hingga 15 minit.

S35 Berikut adalah cara untuk meningkatkan kualiti rakaman audio kecuali

- A persekitaran yang sunyi tanpa sebarang gangguan daripada luar.
- B proses percubaan perlu dilakukan sebelum rakaman agar rakaman yang dapat memenuhi kualiti yang diinginkan.
- C kedudukan mikrofon juga mempengaruhi kualiti rakaman audio.
- D alat penggubah analog/digital perlu diberi perhatian bagi mendapatkan hasil yang baik.

Soalan S36 – S39 adalah berdasarkan kenyataan di bawah ini.

- A Mikrofon Seramik
- B Mikrofon Kondenser
- C Mikrofon Dinamik
- D Mikrofon Karbon

Padankan keistimewaan-keistimewaan mikrofon di atas dengan jenis mikrofon berikut.

S36 Beroperasi menggunakan prinsip elektromagnetik.

S37 Biasanya digunakan dalam telefon dan mempunyai nilai sensitiviti yang tinggi.

S38 Beroperasi menggunakan tenaga elektrik melalui prinsip kapasitan dalaman.

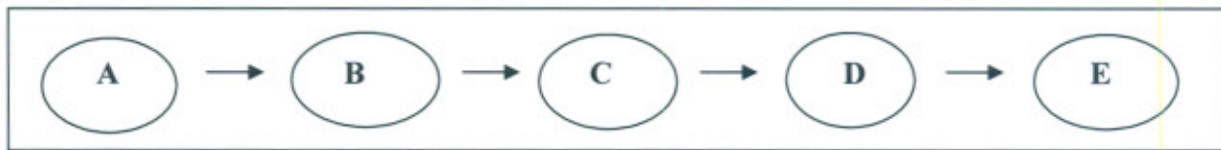
S39 Diperbuat daripada *piezoelectric crystal* yang disambungkan dengan diagram.

S40 Salah satu senarai di bawah, bukan merupakan format video.

- A VHS.
- B Beta.
- C Alpha.
- D U-matic.

- S41 Peralatan yang tidak diperlukan semasa produksi video adalah
- A skrip.
 - B lensa.
 - C *viewfinder*.
 - D *editing machine*.
- S42 *Dissolve*, *wipe* dan *dialogue* merupakan
- A peralihan adegan.
 - B peralihan waktu.
 - C percampuran imej.
 - D sudut penggambaran.
- S43 Piawaian signal video analog yang digunakan di Eropah dan negara-negara Komanwel ialah
- A *Composit Video*.
 - B PAL (*Phase Alternating Line*).
 - C FVS (*Fluctuating Voltage Signal*).
 - D NTSC (*National Televisyen System Committee*).

Soalan S44 – S48 adalah merujuk Rajah 4.



Rajah 4

Merujuk kepada proses produksi video, padankan elemen-elemen A hingga E dengan elemen-elemen yang disenaraikan di bawah:

S44 Papan cerita

S45 Animasi

S46 Penyuntingan Audio

S47 Penyuntingan Video

S48 Kamera Video

S49 Antara pernyataan di bawah, yang manakah salah mengenai pembelajaran tradisional?

- A Banyak menggunakan teknik hafalan.
- B Banyak melibatkan komunikasi dua hala.
- C ABBM yang terhad antara guru dan pelajar.
- D Tidak banyak dokumen bertulis yang boleh dirujuk.

S50 Apakah yang dimaksudkan dengan PBK?

- A Pembelajaran Berasaskan Kendiri.
- B Pembelajaran Berasaskan Konsep.
- C Pembelajaran Berbantuan Kawan.
- D Pembelajaran Berbantuan Komputer.

- S51 Puan Zaitun merupakan seorang kerani baru di Sekolah Menengah Kebangsaan Parit Raja. Hari ini beliau diminta menaip surat untuk diserahkan kepada Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat berkaitan dengan disiplin pelajar sekolahnya. Manakah antara berikut merupakan perisian yang paling sesuai digunakan oleh Puan Zaitun untuk menaip surat tersebut?
- A *Microsoft Word.*
 - B *Microsoft Excel.*
 - C *Rich Text File.*
 - D *Notepad.*
- S52 Pembelajaran menggunakan komputer sering dikaitkan dengan pembelajaran atas talian atau *online learning*. Berikut adalah ciri-ciri pembelajaran atas talian kecuali
- A maklumat boleh diperolehi dengan pantas dan cepat.
 - B maklumat boleh dicapai pada bila-bila masa dan di mana sahaja.
 - C orang yang berhubung boleh bersemuka antara satu sama lain.
 - D perhubungan di atas talian menggunakan *email*, forum, *blog* dan sebagainya.

Soalan S53 – S56 berdasarkan pilihan di bawah.

- A Latih tubi
- B Tutorial
- C Simulasi
- D Penyelesaian Masalah

Padankan PBK di atas dengan kenyataan di bawah.

- S53 Mendedahkan kepada pelajar tentang peristiwa atau situasi yang seolah-olah ia benar-benar berlaku.
- S54 Dapat menggalakkan pelajar berhadapan dengan fakta, hubung kait serta masalah sehingga apa yang dipelajari itu kekal dalam ingatan.
- S55 Selalunya melibatkan empat aktiviti ini, iaitu, mengenal pasti, merancang, membuat kerja dan melaksana.
- S56 Biasanya mengandungi maklumat, penerangan, soalan, penilaian, masalah dan bahan grafik untuk membentuk sesuatu konsep.

- S57 Selain PBK, apakah aplikasi komputer yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran?
- A Permainan berpendidikan.
 - B Hampan elektronik.
 - C Penyelesaian masalah.
 - D Simulasi.
- S58 Berikut adalah kelebihan penggunaan komputer dalam pendidikan kecuali
- A mengurangkan kerja percetakan.
 - B meningkatkan motivasi pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran.
 - C meningkatkan penggunaan storan digital.
 - D mewujudkan lambakan data.
- S59 Hipermedia adalah
- A media-media yang terdapat dalam satu sesi pengajaran dan pembelajaran.
 - B gabungan pelbagai media di dalam satu kumpulan.
 - C gabungan pelbagai media elektronik yang bekerjasama antara satu sama lain.
 - D gabungan pelbagai elemen multimedia yang saling berpaut antara satu sama lain.
- S60 Apakah konsep utama penggunaan multimedia dalam pendidikan?
- A Multimedia menyeronokkan pembelajaran.
 - B Multimedia menyebabkan pelajar kurang bertanyakan guru.
 - C Interaktiviti multimedia membenarkan pelajar mengawal pembelajarannya.
 - D Komunikasi dua hala antara pelajar dengan komputer mengurangkan masalah disiplin.

- S61 Elemen-elemen multimedia ialah
- A. interaktiviti, teks, grafik, audio, animasi dan video.
 - B. komunikasi, teks, grafik, audio, animasi dan video.
 - C. interaktiviti, teks, komputer dan animasi.
 - D. komunikasi, komputer, pengguna dan dvd.
- S62 Kebanyakan ahli psikologi menyatakan bahawa pembelajaran secara aktif adalah lebih baik berbanding pembelajaran secara pasif kerana ia dapat menimbulkan rasa ingin tahu pelajar. Pelajar yang aktif akan sentiasa melibatkan diri dalam perbincangan. Antara elemen-elemen multimedia berikut, yang manakah menyokong pembelajaran aktif menerusi multimedia?
- A Teks
 - B Audio
 - C Video
 - D Interaktiviti
- S63 Manakah bukan kelemahan atau masalah dalam penggunaan multimedia dalam pendidikan?
- A Perisian mampu membezakan input pelajar yang hampir sama ataupun mempunyai maksud yang sama.
 - B Penghasilan perisian pendidikan yang bermutu tinggi agak sukar dilakukan.
 - C Kos perbelanjaan dan pembinaan perisian yang tinggi.
 - D Tempoh penghasilan yang agak lama.
- S64 Konsep konsistensi dalam mereka bentuk bahan pengajaran berasaskan multimedia melibatkan aspek
- A saiz fail audio dan video yang digunakan.
 - B format fail grafik, audio dan video yang digunakan.
 - C kedudukan butang, warna latar belakang dan format skrin.
 - D gaya pembelajaran pelajar yang menggunakan perisian yang dibina.

- S65 Bagaimanakah aplikasi multimedia dapat membantu dalam bidang mata pelajaran Sejarah?
- A Perisian pembelajaran multimedia dapat menggabungkan konsep gambar sebenar dengan elemen-elemen lain bagi memaparkan peristiwa yang telah berlaku.
 - B Bahan multimedia dapat memaparkan maklumat yang dikehendaki dengan hanya menaip perkataan yang berkaitan.
 - C Pelajar dapat melihat dan mengingati peristiwa dengan lebih baik.
 - D Aktiviti carian dapat dilakukan dengan pantas dan tepat.
- S66 Di dalam Model Pendekatan Sistem, terdapat 10 aspek penting yang perlu diberi perhatian. Susun aspek-aspek berikut mengikut susunan keutamaan yang betul.
- I Membina instrumen penilaian.
 - II Analisis matlamat pengajaran.
 - III Menulis objektif pelaksanaan.
 - IV Analisis pelajar dan konteks.
- A II, IV, III, I.
 - B IV, II, III, I.
 - C III, II, IV, I.
 - D I, II, III, IV.
- S67 Pemilihan media pengajaran yang berkesan adalah berasaskan kriteria yang tertentu iaitu
- I kemahiran teknikal yang tidak terlalu tinggi.
 - II pengalaman pembelajaran pelajar.
 - III kaedah pengajaran.
 - IV perwakilan visual.
- A II dan IV sahaja.
 - B I, II dan III sahaja.
 - C I, II dan IV sahaja.
 - D II, III dan IV sahaja.

S68 Azila merupakan guru baru di Sekolah Menengah Kebangsaan Parit Bunga. Esok adalah hari pertama beliau akan mengajar di kelas 5 Budiman. Beliau perlu

- I mendapat tidur yang cukup.
- II melengkapkan bahan pengajaran dan pembelajaran.
- III mengenal pasti tahap pengetahuan dan pencapaian pelajar.
- IV memilih alatan dan teknik untuk menjalankan sesi pengajaran dan pembelajaran.

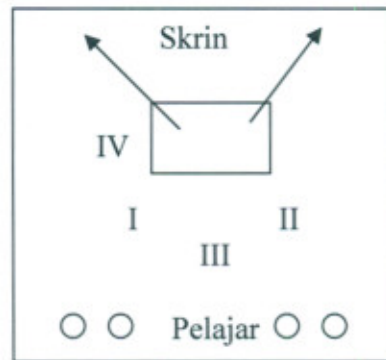
- A I, II dan III sahaja.
- B I, III dan IV sahaja.
- C II, III dan IV sahaja.
- D I, II, III dan IV.

S69 Keseimbangan elemen dipengaruhi oleh aspek berikut

- I saiz.
- II bentuk.
- III ruang.
- IV kedudukan.

- A I, II dan III sahaja.
- B I, III dan IV sahaja.
- C II, III dan IV sahaja.
- D I, II, III dan IV.

Soalan S70 adalah berpandukan Rajah 5.



Rajah 5

S70 Sekiranya Cikgu Siti menulis dengan tangan kiri, di bahagian manakah beliau tidak sepatutnya berada semasa menggunakan OHP?

- I Lokasi I
- II Lokasi II
- III Lokasi III
- IV Lokasi IV

- A I, II dan III sahaja.
- B I, III dan IV sahaja.
- C II, III dan IV sahaja.
- D I, II, III dan IV.

S71 Untuk kamera jenis SLR filemnya boleh didapati dalam 3 jenis kepingan negatif. Bilangan kepingan yang terdapat di pasaran ialah

- I 30
- II 12
- III 24
- IV 36

- A III dan IV sahaja.
- B I, II dan III sahaja.
- C II, III dan IV sahaja.
- D I, II, III dan IV.

S72 Terdapat beberapa perkara yang perlu dititik beratkan semasa membuat rakaman. Antaranya adalah

- I studio rakaman.
 - II storan audio.
 - III pengkebalan.
 - IV masa rakaman.
-
- A I dan II sahaja.
 - B I, II dan III sahaja.
 - C I, II dan IV sahaja.
 - D I, III dan IV sahaja.

S73 Berikut adalah kelebihan video digital kecuali

- I boleh digabungkan dengan unsur hipermedia.
 - II kapasiti storan yang lebih menjimatkan.
 - III pita video digital adalah linear.
 - IV mudah diubahsuai dan dipinda.
-
- A I dan II sahaja.
 - B I dan III sahaja.
 - C II dan IV sahaja.
 - D III dan IV sahaja.

S74 Alessi dan Trollips (1985) telah menyenaraikan beberapa jenis PBK iaitu

- I penyelesaian masalah.
 - II tutorial.
 - III permainan.
 - IV simulasi.
-
- A I, II dan III sahaja.
 - B I, II dan IV sahaja.
 - C II, III dan IV sahaja.
 - D I, II, III dan IV.

- S75 Manakah pernyataan berikut benar mengenai konsep multimedia dan hipermedia mengikut definisi terkini?
- I Pendekatan yang dibawa oleh hipermedia merupakan salah satu faktor mengapa multimedia semakin mendapat tempat di dalam dunia pendidikan.
 - II Multimedia merupakan satu proses komunikasi interaktif berasaskan komputer yang merangkumi penggunaan teks, grafik, audio, video, animasi dan interaktiviti.
 - III Sesebuah aplikasi multimedia sewajarnya menyediakan kemudahan hipermedia tetapi aplikasi hipermedia tidak semestinya menyediakan elemen-elemen multimedia.
 - IV Hipermedia mewakili kemampuan sesebuah aplikasi yang membenarkan pengguna mencapai maklumat tanpa perlu mengikut laluan yang telah ditetapkan seperti lembaran buku.
- A I, II dan III sahaja.
 - B I, II dan IV sahaja.
 - C II, III dan IV sahaja.
 - D I, II, III dan IV.