



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN
HUSSEIN ONN**

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2006/2007**

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI PENDIDIKAN

KOD MATA PELAJARAN : BBG 1053

KURSUS : SARJANA MUDA PENDIDIKAN
(PENGURUSAN PENDIDIKAN)

TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006

JANGKA MASA : 1 JAM

ARAHAN : JAWAB **SEMUA** SOALAN
DALAM KERTAS SOALAN INI

NAMA : _____

NO. MATRIK : _____

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **10** MUKA SURAT

- S1 Banyak kelebihan yang terdapat dengan menggunakan video. Manakah dalam senarai berikut yang bukan satu kelebihan?
- A Video mudah alih dan penyampaiannya menarik dan berkesan.
 - B Mudah diolah untuk menjadi bahan pengajaran dan mudah alih.
 - C Video tahan lama dan mudah diolah untuk menjadi bahan pengajaran.
 - D Pensyarah sentiasa berhadapan dengan pelajar dan pelajar boleh berinteraksi terus.
- S2 Kenyataan di bawah menggambarkan kebaikan Projektor OHP, hanya satu yang bukan kebaikannya.
- A Mudah alih dan lutsinar mudah diolah.
 - B Guru sentiasa berhadapan dengan pelajar dan mudah alih.
 - C Memerlukan kuasa elektrik dan perlu bilik unjuran separuh gelap.
 - D Tidak memerlukan bilik unjuran yang gelap dan guru sentiasa mengadap pelajar.
- S3 Semasa merekabentuk perisian e-modul, anda perlu mematuhi panduan membina antaramuka seperti berikut, cuma satu yang tidak tepat.
- A Tajuk dan sub tajuk diletakkan pada setiap skrin.
 - B Meletakkan ikon 'pintu' untuk keluar dari paparan perisian.
 - C Penggunaan menu dan submenu untuk menyusun kandungan.
 - D Pengguna boleh menentukan laluan sendiri yang hendak dijelajahnya.
- S4 Panduan pengguna atau bantuan yang anda bina dalam perisian e-modul perlu mempunyai ciri berikut kecuali
- A boleh dicapai pada bila-bila masa oleh pengguna.
 - B memberi maklumat bantuan yang lengkap kepada pengguna.
 - C memenuhi kehendak pengguna mengikut keperluan yang berlainan.
 - D memberi panduan penggunaan perisian tersebut agar memudahkan pengguna.

- S5 Tujuan utama penggunaan antara muka pengguna (*user interface*) ialah untuk
- A memberi penekanan unsur motivasi model 'ARCS' kepada pembelajaran pengguna.
 - B mewarnai dan memberikan makna kepada paparan skrin komputer agar mendapat perhatian pengguna.
 - C mengait dan memberi jaminan agar pengguna dapat belajar dengan jayanya menggunakan komputer.
 - D menjalinkan perhubungan komunikasi di antara manusia sebagai pengguna dan komputer sebagai alat.
- S6 Dalam pemilihan bahan untuk pengajaran dan pembelajaran, beberapa aspek perlu dititikberatkan oleh pensyarah. Semua aspek berikut adalah penting hanya satu tidak.
- A Mudah.
 - B Maklumat betul.
 - C Isi terkini dan jelas.
 - D Sesuai dengan tahap pencapaian pelajar.
- S7 Dalam kriteria pemilihan Media Unjuran semua kriteria berikut adalah penting, cuma satu tidak penting.
- A Media tidak perlu sepadan dengan kaedah pengajaran yang digunakan.
 - B Media yang hendak digunakan hendaklah sesuai dengan keadaan tempat.
 - C Kesesuaian – tidak ada satu media yang unggul untuk digunakan dalam semua keadaan.
 - D Media yang dipilih mestilah sesuai dengan kebolehan dan tahap pencapaian murid.
- S8 Antara pernyataan di bawah pilih satu yang salah.
- A Animasi adalah sama dengan simulasi.
 - B Isi kandungan perlu disusun dari mudah ke sukar.
 - C Montaj perlu pada permulaan sesuatu persembahan.
 - D Kata-kata aluan atau pujian mampu menarik minat belajar.

- S9 Anda sedang merekabentuk skrin untuk perisian e-modulnya dan anda perlu mengelakkan daripada perkara-perkara berikut kecuali
- A memuatkan teks sebanyak mungkin di rekabentuk skrinnya.
 - B menggunakan *scrolling text* untuk menjimatkan ruang rekabentuk skrinnya.
 - C menggunakan saiz dan tulisan yang sama di setiap ruang pada rekabentuk skrinnya.
 - D menggunakan ikon-ikon yang pelbagai bentuk dan jenis untuk menyusun maklumat.
- S10 Grafik yang baik dalam persembahan akan dapat
- A mempelbagaikan teknik dalam persembahan
 - B memberi ulasan mengenai isi-isi penting dalam persembahan.
 - C memperkenalkan penonton kepada tajuk atau subjek yang akan dipaparkan.
 - D memberi penerangan atau penjelasan serta memberi penegasan pada visual-visual yang ditunjukkan.
- S11 Jenis huruf yang sesuai pada carta akan menentukan sama ada sesuatu carta itu baik atau sebaliknya. Berikut adalah panduan yang boleh digunapakai dalam memilih jenis huruf yang sesuai, hanya satu yang tidak betul.
- A Pilih huruf yang mudah dibaca.
 - B Sesuaikan jarak di antara huruf dengan huruf.
 - C Tinggalkan jarak yang sesuai di antara perkataan dengan perkataan.
 - D Gunakan huruf campuran antara huruf besar dengan huruf kecil dalam satu perkataan.
- S12 Nama-nama berikut adalah sebahagian daripada nama badan kamera, kecuali
- A *Diafram*.
 - B *Light Meter*.
 - C Pngatup atau '*Shutter*'.
 - D Pemandang Tilik atau '*View Finder*'.

- S13 Jenis-jenis huruf yang boleh digunakan untuk membuat teks dalam sesuatu persembahan visual adalah seperti berikut, kecuali
- A huruf stensil.
 - B huruf komputer.
 - C huruf susun atur.
 - D huruf *dry transfer*.
- S14 *Storyboard* adalah penting dalam menghasilkan sesuatu persembahan audio visual. Pada pandangan anda, aktiviti manakah dari senarai berikut yang memerlukan *Storyboard*?
- A Fotografi, Drama dan Filem Loop.
 - B Carta, Fotografi dan Wayang Kulit.
 - C Tape slaid, Wayang Kulit dan Carta.
 - D Fotografi, Tape Slaid dan Filem Loop.
- S15 Mengambil gambar satu pemandangan bandar pada waktu malam memerlukan peralatan lengkap seperti
- A Kamera SLR, Kanta Zoom, *Sport Light*.
 - B *Light Meter*, Kamera TLR, *Cable Release*, Filem.
 - C Kamera SLR, Kaki kamera, Film, *Cable Release*.
 - D Kanta '*Fish-eye*', Kamera TLR, Kanta Saring, Lampu Imbas.
- S16 Untuk menangani masalah teks yang terlalu banyak dalam sesuatu perisian multimedia yang anda ingin bina, anda boleh menggunakan teknik berikut, hanya satu yang tidak boleh.
- A Hiperteks.
 - B *Scrolling Text*.
 - C Pautan kepada fail luaran.
 - D *Text On Demand (TOD)*.
- S17 Apakah bezanya antara Kamera Digital dari Kamera Biasa?
- A Saring UV dimestikan.
 - B Kanta boleh ditukar ganti.
 - C Ia tidak menggunakan filem.
 - D Tripod digunakan semasa menggunakannya.

- S18 Untuk mengelakkan susun atur ikon-ikon di garis aliran dari menjadi terlalu panjang, anda boleh menggunakan
- A Ikon Map.
 - B Ikon Animasi.
 - C Ikon Interaksi.
 - D Ikon Framework.
- S19 Manakah antara persembahan berikut boleh menggunakan suara latar?
- A Persembahan Powerpoint.
 - B Persembahan slaid dengan Powerpoint.
 - C Persembahan multimedia melalui CD-ROM.
 - D Persembahan filem slaid dengan *Slide Projector*.
- S20 Kesemua unsur di bawah ini boleh dimasukkan ke dalam Ikon Paparan kecuali
- A teks.
 - B video.
 - C garis lurus.
 - D gambar foto.
- S21 Komponen teks merupakan komponen yang utama dalam perisian pembelajaran berbantu komputer. Penggunaan teks di dalam sesuatu paparan haruslah berpandukan panduan berikut, cuma satu yang tidak tepat.
- A Kuantiti teks yang tidak terlalu banyak.
 - B Perbanyakkan penggunaan *scrolling text*.
 - C Warna teks yang kontras dengan latarbelakang skrin.
 - D Kedudukan teks yang konsisten dengan margin yang tetap.
- S22 Berikut merupakan kesan khas kepada teks kecuali
- A saiz teks.
 - B warna teks.
 - C bentuk teks.
 - D kesenian teks.

- S23 Kegagalan memilih fon yang standard boleh menyebabkan
- A teks akan bertukar warna.
 - B teks akan menjadi kabur.
 - C teks tidak kelihatan pada skrin.
 - D teks tidak dapat dibaca sepenuhnya.
- S24 Manakah antara pernyataan berikut adalah tidak benar?
- A Kualiti grafik dipengaruhi oleh saiz grafik.
 - B Bilangan bit warna menggambarkan kedalaman warna.
 - C Kualiti grafik yang tinggi akan meninggikan saiz fail grafik tersebut.
 - D Bilangan *pixel* pada paparan skrin tidak mempengaruhi kualiti grafik.
- S25 Ikon manakah di bawah ini membenarkan anda mengimport imej?
- A Ikon Interaksi.
 - B Ikon Navigasi.
 - C Ikon Pengiraan.
 - D Ikon Framework.
- S26 Ciri-ciri skrin persembahan yang baik haruslah konsisten dari segi
- A warna.
 - B latar belakang.
 - C imej yang digunakan serupa.
 - D kedudukan tajuk, isi pelajaran, arahan dan gambar.
- S27 Jarak yang paling baik di antara penonton di barisan hadapan dengan kedudukan TV.
- A 1 meter.
 - B 2 meter.
 - C 3 meter.
 - D 4 meter.

- S28 Kesan *transition* boleh diaplikasikan di dalam
- A Ikon Paparan sahaja.
 - B Ikon Interaksi sahaja.
 - C Ikon Interaksi dan Ikon Paparan sahaja.
 - D Ikon Paparan, Ikon Padam dan Ikon Interaksi.
- S29 Banyak jenama filem untuk kamera pegun yang terdapat dalam pasaran hari ini. Manakah dari senarai berikut bukan jenama filem untuk kamera tersebut?
- A Fuji
 - B Agfa
 - C Asahi.
 - D Kodak
- S30 Konsep konsisten dalam mereka bentuk perisian multimedia melibatkan aspek berikut:
- A Konsisten dari sudut saiz fail audio dan video yang digunakan.
 - B Konsisten dari segi format fail grafik, audio dan video yang digunakan.
 - C Konsisten dari segi kedudukan butang, warna latar belakang dan format paparan skrin.
 - D Konsisten dari sudut gaya pembelajaran pelajar yang digunakan dalam perisian yang dibina.
- S31 Berikut keperluan penting untuk membuat rakaman audio.
- I Mikrofon.
 - II Perakam.
 - III Storan audio.
 - IV Bilik kedap bunyi.
- A III dan IV sahaja.
 - B I, II, dan III sahaja.
 - C II, III, dan IV sahaja.
 - D I, II, III, dan IV.

- S32 Perisian Pembelajaran Berbantu Komputer mempunyai beberapa kekurangan dalam situasi pengajaran dan pembelajaran. Antara kekurangannya ialah
- I aktiviti yang terlalu menyeronokkan menghalang fokus pembelajaran.
 - II pembinaan PBK memerlukan kepakaran dan kos yang tinggi.
 - III PBK melibatkan interaktiviti yang tinggi.
 - IV penggunaan PBK memerlukan spesifikasi perkakasan yang tinggi dan lebih mahal harganya.
- A I sahaja
B I dan II sahaja.
C II dan III sahaja.
D II dan IV sahaja.
- S33 Berikut merupakan antara faktor mengapa cakera padat (CD) menjadi pilihan yang popular bagi menyebarkan aplikasi pembelajaran sendiri berbantu komputer.
- I Ruang storan yang besar iaitu sekurang-kurangnya 650 MB.
 - II Mudah untuk dihasilkan dalam kuantiti yang banyak.
 - III Masa capaian (*access time*) yang lebih pantas berbanding penggunaan cakera keras.
 - IV Talian telekomunikasi belum bersedia menyalurkan maklumat-maklumat berbentuk audio, video dan animasi dengan lancar.
- A I dan II sahaja.
B II dan III sahaja.
C I, II dan III sahaja.
D I, II, III dan IV sahaja.
- S34 Hanya satu cara yang baik untuk meletakkan TV untuk tontonan pelajar di bilik media.
- A Aras kepala murid sama dengan aras TV.
 - B TV hendaklah digantung dari atas di sudut bilik darjah.
 - C TV hendaklah rendah sedikit dari aras kepala murid barisan hadapan.
 - D TV diletak tinggi sedikit daripada paras kepala murid yang duduk di atas kerusi di hadapan.

S35 Model ADDIE merupakan salah satu model rekabetuk pengajaran yang biasa digunakan bagi menghasilkan Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) yang mesra-pengguna. Susunkan langkah yang disenaraikan di bawah ini mengikut urutan yang betul dalam model ADDIE.

- I Analisis.
 - II Pembangunan.
 - III Penilaian.
 - IV Reka Bentuk.
 - V Pelaksanaan.
- A I, II, III, IV dan V.
 - B I, III, IV, II dan V.
 - C I, IV, II, V dan III.
 - D I, II, IV, V dan III.

Untuk soalan 36 hingga 40

Berikut disenaraikan lima jenis projektor yang selalu digunakan untuk tujuan pendidikan. Padankan bahan dengan perisian yang digunakan bersamanya.

- A. Projektor Paparan Hablur Cecair (LCD).
- B. Projektor Slaid.
- C. Projektor Legap.
- D. Projektor Lutsinar.
- E. Projektor Filem Bergerak.

S36.	Kodachrome	-	A	B	C	D	E
S37.	Transparensi	-	A	B	C	D	E
S38.	Teks bacaan	-	A	B	C	D	E
S39.	Power Point	-	A	B	C	D	E
S40.	Gambar 32mm	-	A	B	C	D	E