



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER II SESI 2011/2012

NAMA KURSUS	:	TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KOD KURSUS	:	BBH 10303
PROGRAM	:	SARJANA MUDA PENDIDIKAN TEKNIK DAN VOKASIONAL
TARIKH PEPERIKSAAN	:	JUN 2012
JANGKA MASA	:	3 JAM
ARAHAN	:	JAWAB SEMUA SOALAN

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LAPAN (8) MUKA SURAT

BAHAGIAN A

- S1 Salah satu fungsi Komputer Dalam Pendidikan ialah
- A menggantikan tugas guru.
 - B membantu pengajaran dalam kelas.
 - C memudahkan pelajar belajar di mana sahaja.
 - D membantu pelajar mendapatkan khidmat guru.
- S2 Perisian Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) 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.
- S3 Berikut adalah keperluan penting untuk membuat rakaman audio.
- I Mikrofon.
 - II Perakam.
 - III Storan audio.
 - IV Bilik kedap bunyi.
- A I, II dan III sahaja.
 - B II, III dan IV sahaja.
 - C III dan IV sahaja.
 - D I, II, III dan IV.

- S4 Model ADDIE merupakan salah satu model reka bentuk 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
- S5 Faktor-faktor yang mesti dipertimbangkan jika teknik pembelajaran interaktif hendak dijalankan dalam pengajaran dan pembelajaran ialah
- I Jenama komputer.
 - II Talian telekomunikasi.
 - III *Learning Management System (LMS)*.
 - IV Masa capaian (*access time*) yang lebih pantas.
- A I, II dan III sahaja.
 - B I, III dan IV sahaja.
 - C II, III dan IV sahaja.
 - D I, II, III dan IV
- S6 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 (*hard disk*).
 - 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.

S7 Kelebihan menggunakan komputer dalam pendidikan ialah faktor *R* dalam model ASSURE. Apakah *R* dalam model tersebut?

- A *Refine.*
- B *Reflection.*
- C *Require.*
- D *Reproduction.*

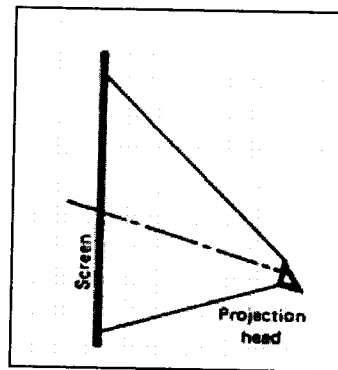
S8 Hasil dari teori-teori dan kajian yang dijalankan, beberapa keadaan dan prinsip dapat dibuat untuk menghasilkan bahan bantuan mengajar atau media. Di antara prinsip-prinsip itu ialah:

- I. Motivasi.
- II. Perbezaan individu.
- III. Objektif pengajaran.
- IV. Persediaan sebelum belajar.

- A I dan II sahaja.
- B II dan III sahaja.
- C I, II dan III sahaja.
- D Semua di atas.

S9 Kedudukan OHP di dalam **Rajah S9** berikut akan menghasilkan paparan pada skrin yang dinamakan:

- A. Projeksi Sisi.
- B. Kesan *Keystone*.
- C. Gambar Kelabu.
- D. Imej kurang jelas.



Rajah S9

S10 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.

- S11 Anda sedang merekabentuk skrin untuk perisian e-modul anda. Anda perlu mengelakkan daripada melakukan perkara berikut kecuali
- A memuatkan teks sebanyak mungkin di reka bentuk skrinnya.
 - B menggunakan *scrolling text* untuk menjimatkan ruang reka bentuk skrinnya.
 - C menggunakan saiz dan tulisan yang sama di setiap ruang pada reka bentuk skrinnya.
 - D menggunakan ikon-ikon yang pelbagai bentuk dan jenis untuk menyusun maklumat.
- S12 Pelan Kisah atau *Storyboard* adalah penting dalam menghasilkan sesuatu persembahan audio visual. Pada pandangan anda, aktiviti manakah dari senarai berikut yang memerlukan Pelan Kisah?
- A Fotografi, Drama dan *Film Loop*.
 - B Carta, Fotografi dan Wayang Kulit.
 - C Drama, *Tape Slaid* dan *Film Loop*.
 - D *Tape Slaid*, Wayang Kulit dan Carta.
- S13 Fail video digital yang menggunakan kadar *frame* yang tinggi akan menyebabkan
- A saiz fail video menjadi lebih besar.
 - B saiz fail video menjadi bertambah kecil.
 - C saiz kedalaman warna video menjadi lebih kecil.
 - D saiz storan yang lebih kecil diperlukan untuk menyimpannya.
- S14 Kesan *transition* boleh diaplikasikan di dalam
- A Ikon Interaksi sahaja.
 - B Ikon Paparan sahaja.
 - C Ikon Interaksi dan Ikon Paparan sahaja.
 - D Ikon Paparan, Ikon Padam dan Ikon Interaksi.
- S15 Berikut adalah kebaikan penyampaian pengajaran berbentuk video kecuali
- A memaparkan visual keadaan yang sebenar.
 - B boleh digunakan oleh pelajar yang lemah membaca.
 - C boleh diulang-ulang untuk meningkatkan kefahaman.
 - D boleh melihat dan mendengar rakaman visual yang dibuat.

Soalan S16-20 berdasarkan kepada gambar-gambar seperti berikut

- S16 *Close-up* - A B C D E
S17 *High-angle Shot* - A B C D E
S18 *Low-angle Shot* - A B C D E
S19 *Long Shot* - A B C D E
S20 *Medium Shot* - A B C D E



A



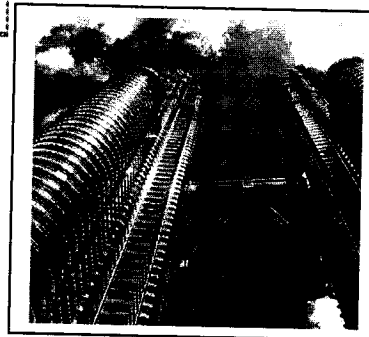
B



C



D



E

BAHAGIAN B

- S21 Perlaksanaan Pembelajaran Berasaskan Komputer (PBK) merupakan satu kaedah pengajaran bagi menyokong kaedah pengajaran konvensional.
- a) Jelaskan apakah yang dimaksudkan dengan literasi komputer?
(2 markah)
 - b) Jelaskan tiga kebaikan dan tiga kelemahan dalam menggunakan kaedah PBK.
(9 markah)
 - c) Berikan tiga kebaikan dan tiga kelemahan menggunakan laman sosial sebagai platform berkomunikasi.
(9 markah)
- S22 “*Education for All*” ialah tema seminar Teknologi Pendidikan yang diadakan di Sekolah Menengah Vokasional (Khas) di Kluang. Peserta adalah terdiri dari para pelajar dalam kalangan mereka yang mendapat pendidikan khas. Anda diminta:
- a) mencadangkan tiga kaedah pembelajaran rekabentuk instruksional yang dapat menggalakkan interaktiviti semasa pengajaran dan pembelajaran.
(6 markah)
 - b) mengutarakan lima langkah yang perlu diambil bagi menarik perhatian pelajar dalam menyediakan klip video.
(10 markah)
 - c) mengemukakan cadangan bagi membantu membangunkan bahan pengajaran berasaskan multimedia kepada pelajar yang mempunyai masalah pendengaran.
(4 markah)

- S23 Model ADDIE merupakan salah satu kaedah yang digunakan dalam pembangunan rekabentuk instruksional.
- a) Terangkan dengan jelas bagaimana kita melakukan fasa analisis dengan mengambilkira perbezaan individu. (6 markah)
 - b) Jelaskan fungsi papan cerita dalam fasa pembangunan. (5 markah)
 - c) Huraikan tiga kebaikan dan tiga keburukan pembelajaran berasaskan komputer. (9 markah)
- S4
- a) Apakah yang dimaksudkan dengan multimedia? (2 markah)
 - b) Lakarkan satu contoh bagi menjelaskan maksud hiperteks dan hipermedia. (4 markah)
 - c) Nyatakan dua keburukan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. (3 markah)
 - d) Huraikan maksud internet serta empat aplikasinya dalam pendidikan. (5 markah)
 - e) Bincangkan dua kebaikan dan dua keburukan internet dalam konteks pengajaran dan pembelajaran Kursus Keusahawanan. (6 markah)