



UTHM

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER II SESI 2022/2023

- NAMA KURSUS : PENGARANGAN MULTIMEDIA
KOD KURSUS : BBU 20303
KOD PROGRAM : BBF
TARIKH PEPERIKSAAN : JULAI / OGOS 2023
JANGKA MASA : 3 JAM
ARAHAN : 1. JAWAB SEMUA SOALAN.
2. PEPERIKSAAN AKHIR INI DILAKSANAKAN SECARA TUTUP BUKU.
3. PELAJAR TIDAK DIBENARKAN MERUJUK KEPADA MANA-MANA SUMBER RUJUKAN BAGI PEPERIKSAAN YANG DILAKSANAKAN SECARA TUTUP BUKU.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI EMPAT (4) MUKA SURAT

SULIT

TERBUKA

- S1** (a) Pembangunan produk multimedia memerlukan komponen interaktiviti. Apakah yang dimaksudkan dengan interaktiviti dalam konteks pembelajaran multimedia berasaskan komputer. (2 markah)
- (b) Paradigma merupakan metodologi yang digunakan dalam sistem pengarangan untuk mencapai sesuatu tugas. Huraikan empat (4) perspektif utama dalam alatan pengarangan multimedia berdasarkan paradigma pengarangan multimedia. (8 markah)
- (c) Nyatakan dua (2) kelebihan dan dua (2) kekurangan penggunaan elemen video dalam pembangunan produk multimedia. (4 markah)
- (d) Azizi ingin membangunkan satu produk pembelajaran multimedia. Apakah isu-isu dalam reka bentuk aplikasi multimedia yang perlu dititikberatkan oleh beliau sebelum merekabentuk produk multimedia. (6 markah)
- S2** (a) Huraikan dua (2) tujuan instruksi dalam pengarangan multimedia. (4 markah)
- (b) Huraikan tiga (3) jenis metodologi pembelajaran yang boleh diterapkan dalam pembangunan produk multimedia. (6 markah)
- (c) Huraikan lima (5) implikasi teori pembelajaran konstruktivisme yang diterapkan dalam pembangunan produk multimedia. (10 markah)
- S3** (a) Terdapat beberapa komponen yang perlu ada dalam sesebuah aplikasi pembelajaran multimedia. Huraikan kepentingan keperluan komponen penyampaian informasi, penilaian dan persembahan multimedia bagi sesebuah aplikasi pembelajaran multimedia. (6 markah)
- (b) Jelaskan dua (2) ciri-ciri umum bagi sesebuah aplikasi pembelajaran beserta contoh. (4 markah)

TERBUKA

- (c) Ujian merupakan salah satu kaedah menilai pelajar.
- (i) Nyatakan definisi ujian. (2 markah)
- (ii) Jelaskan dua (2) jenis ujian yang boleh dilaksanakan kepada pelajar beserta contoh. (4 markah)
- (d) Pada pendapat anda, apakah kelebihan sekiranya seorang pengajar mengaplikasikan latihan tubi (*drills and practice*) sebagai strategi pengajaran? Berikan justifikasi jawapan anda. (4 markah)
- S4** (a) Jelaskan dua (2) kegunaan papan cerita dalam proses penghasilan web beserta contoh. (4 markah)
- (b) Pada pandangan anda, apakah ciri-ciri reka bentuk berarahan (*instructional design*) yang baik? Berikan justifikasi dan contoh yang sesuai. (6 markah)
- (c) Pembangunan sesebuah aplikasi pembelajaran multimedia memerlukan satu model pembangunan sebagai panduan. Huraikan langkah-langkah dalam model pembangunan ADDIE yang perlu anda ikuti beserta contoh (10 markah)
- S5** (a) Nyatakan satu (1) perbezaan antara penulisan skrip dan penulisan papan cerita. (2 markah)
- (b) Apakah yang dimaksudkan dengan prototaip? (2 markah)
- (c) Paparan informasi boleh dibahagikan kepada empat (4) bahagian. Jelaskan tiga (3) daripada bahagian tersebut. (6 markah)
- (d) Jelaskan dua (2) jenis portfolio beserta contoh. (4 markah)

TERBUKA

- (e) Pada pandangan anda, mengapakah sesebuah pembangunan projek multimedia perlu kepada penyediaan portfolio?

(6 markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA