



**KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI TUN  
HUSSEIN ONN**

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

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DALAM PTV

KOD MATA PELAJARAN : MBE 1052

KURSUS : SARJANA PENDIDIKAN  
PTV

TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER 2006

JANGKA MASA : 2 JAM

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

NAMA : \_\_\_\_\_

NO. MATRIK : \_\_\_\_\_

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 13 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 Antara jenis kanta berikut manakah yang tidak ada kaitan dengan Kamera Pegun?
- A Kanta Saring dan Kanta Telefoto.
  - B Kanta Sudut Luas dan Kanta Saring.
  - C Kanta Cembung dan Kanta Cengkung.
  - D Kanta 'Close-up' dan Kanta Mata Ikan.
- S3 Kenyataan di bawah menggambarkan kebaikan Projektor OHP, hanya satu yang bukan kebajikannya.
- 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.
- S4 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.
- S5 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.

- S6 Tujuan utama penggunaan antaramuka 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.
- S7 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.
- S8 Dari senarai berikut pilih satu kombinasi jenis-jenis filem lutsinar untuk OHP.
- A PVC, Peka Haba, Tulis Terus.
  - B Peka Haba, PVC, TG Nagetif.
  - C Tulis terus, Acetate, Salin Foto.
  - D Tulis terus, Salin Foto, Peka Haba.
- S9 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.





- S10 Apakah yang dimaksudkan dengan '*focal length*' ?
- A Jarak di antara kanta dengan objek.
  - B Jarak di antara subjek dengan latar belakang.
  - C Jarak di antara tengah kanta dengan *film plane*.
  - D Jarak di antara kanta dengan filem dalam kamera.
- S11 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.
- S12 Anda sedang mereka bentuk 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.
- S13 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.
- S14 Antara jenama berikut semuanya adalah jenama kamera pegun, hanya dua sahaja tidak.
- A Fuji dan Pentax.
  - B Meiji dan Leica.
  - C Mamiya dan Nikon.
  - D Minolta dan Canon

- S15 Di dalam ikon *Framework* terdapat ikon-ikon lain iaitu Ikon Interaksi dan
- A Ikon Paparan sahaja.
  - B Ikon Kumpulan.
  - C Ikon Paparan serta Ikon Navigasi.
  - D Ikon Paparan serta Ikon Kumpulan.
- S16 Manakah yang bukan jenis Kamera Pegun?
- A *Digital* dan *Manual*.
  - B *Analog* dan *Semi-Auto*.
  - C *Manual* dan *Automatic*.
  - D *Automatic* dan *Instantmatic*.
- S17 Jenis huruf yang sesuai pada carta akan menentukan sama ada sesuatu carta itu baik atau sebaliknya. Berikut adalah panduan yang boleh digunakan 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.
- S18 Nama-nama berikut adalah sebahagian daripada nama badan kamera, kecuali
- A *Diafram*.
  - B *Light Meter*.
  - C Penguatup atau '*Shutter*'.
  - D Pemandang Tilik atau '*View Finder*'.
- S19 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*



- S20 *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.
- S21 Hanya satu daripada cara di bawah adalah sesuai untuk mengambil gambar kumpulan lebih dari 50 orang.
- A Guna kanta 28 mm.
  - B Guna kanta 55 mm.
  - C Guna kanta *Fish-eye*.
  - D Objek dan jarak hendaklah jauh.
- S22 Berikut ini merupakan semua jenis pergerakan yang ada dalam ikon pergerakan kecuali
- A *path to line*.
  - B *direct to line*.
  - C *path to point*.
  - D *direct to point*.
- S23 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.
- S24 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)*.

- S25 Nombor ' f ' melambangkan saiz apertur. Apakah saiz sebenar apertur tersebut sekiranya nombor apertur ' f 2.5 ' ?
- A Lebar.
  - B Besar.
  - C Kecil.
  - D Sederhana.
- S26 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.
- S27 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.
- S28 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.
- S29 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*.



- S30 Filem ASA 100 dikelaskan sebagai filem jenis
- A laju.
  - B lambat.
  - C sederhana.
  - D sederhana Laju.
- S31 Kesemua unsur di bawah ini boleh dimasukkan ke dalam Ikon Paparan kecuali
- A teks.
  - B video.
  - C garis lurus.
  - D gambar foto.
- S32 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.
- S33 Berikut merupakan kesan khas kepada teks kecuali
- A saiz teks.
  - B warna teks.
  - C bentuk teks.
  - D kesenian teks.
- S34 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.



- S35 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.
- S36 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.
- S37 Yang manakah di bawah ini bukan jenis interaksi yang ada di dalam ikon interaksi di dalam Authorware?
- A *Button*.
  - B *Text Entry*.
  - C *Hot Sports*.
  - D *Pull Down Menu*.
- S38 Ikon manakah di bawah ini membenarkan anda mengimport imej?
- A Ikon Interaksi.
  - B Ikon Navigasi.
  - C Ikon Pengiraan.
  - D Ikon Framework.
- S39 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.

- S40 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.
- S41 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.
- S42 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
- S43 Penukaran warna sesuatu objek yang anda bina terus dalam *Authorware* ( seperti bulatan, segiempat ) dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut, hanya satu yang tidak mempengaruhi.
- A Modes objek tersebut.
  - B Pemilihan warna pada *Color*.
  - C Penetapan *Fills* bagi objek tersebut.
  - D Pemilihan arahan *Bring to Front* dan *Send to Back*.
- S44 Antara format berikut hanya satu bukan format filem bergerak.
- A 8 mm
  - B 22 mm
  - C 32 mm
  - D 16 mm

- S45 Berikut adalah kebaikan penyampaian bahan pengajaran berbentuk video. Cuma satu pernyataan yang tidak tepat.
- 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.
- S46 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.
- S47 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.
- S48 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.

- S49 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.
- S50 Model ADDIE merupakan salah satu model rekabentuk 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 51 hingga 55**

Padankan jenis kanta di bawah dengan saiz kanta yang disenaraikan berikutnya.

- A. Wide.
- B. Normal.
- C. Fish-Eye.
- D. Semi Telefoto.
- E. Medium Telefoto.

S51	80 mm – 135 mm	-	A	B	C	D	E
S52	5 mm – 15 mm	-	A	B	C	D	E
S53	24 mm – 28 mm	-	A	B	C	D	E
S54	50 mm – 55 mm	-	A	B	C	D	E
S55	150 mm – 200 mm	-	A	B	C	D	E

**Untuk soalan 56 – 60**

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.

S56.	Kodachrome	-	A	B	C	D	E
S57.	Transparensi	-	A	B	C	D	E
S58	Teks bacaan	-	A	B	C	D	E
S59.	Power Point	-	A	B	C	D	E
S60.	Gambar 32mm	-	A	B	C	D	E