



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

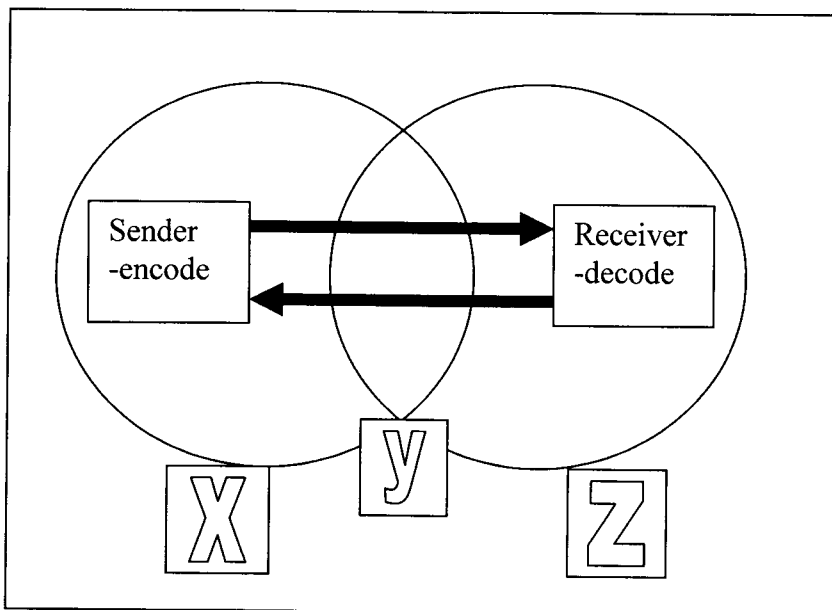
PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER I SESI 2010/2011

NAMA MATA PELAJARAN : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KOD MATA PELAJARAN : BBG 10503
KURSUS : SARJANA MUDA PENGURUSAN
PENDIDIKAN
TARIKH PEPERIKSAAN : NOVEMBER/DISEMBER 2010
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN DALAM
BAHAGIAN A DAN BAHAGIAN B.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI 14 MUKA SURAT

- S1. Teknologi Pengajaran berbeza daripada Teknologi Pendidikan, kerana,
- Teknologi Pengajaran menekankan kepada saluran yang digunakan dan lokasi yang dipilih untuk aplikasi saluran tersebut.
 - Teknologi Pengajaran merujuk kepada tahap aplikasi teknologi komputer dalam penyampaian sesuatu sesi pengajaran yang kompleks.
 - Teknologi Pengajaran merujuk kepada pembentukan kurikulum yang menjelaskan kaedah pengajaran untuk setiap komponen di dalam sesuatu program pendidikan.
 - Teknologi Pengajaran merujuk kepada media, alat serta proses yang diaplikasikan untuk memantapkan sesuatu proses pengajaran .
- S2. Daripada definisi “*Educational Technology is a systematic process, whereby the quality of its elements are controlled, towards the development of products that will aid in producing an effective and efficient teaching and learning environment*”, maksud “*products*” ialah,
- bahan makanan
 - bahan bantu mengajar
 - bahan-bahan lukisan teknik
 - bahan alat tulis untuk pendidikan

S3-S5 merujuk kepada rajah S3.

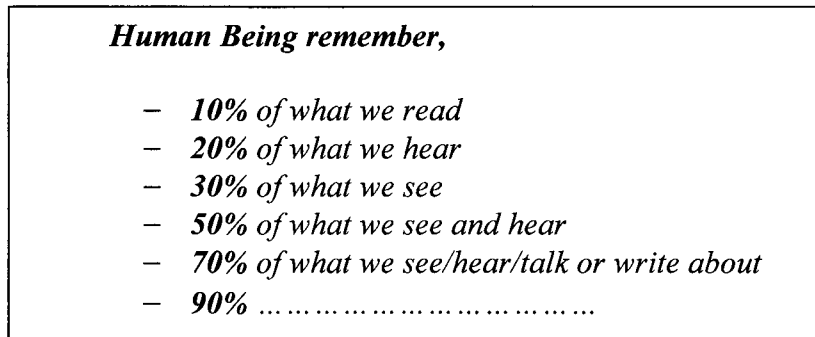


Rajah S3: Model Komunikasi

- S3. Apakah yang dirujuk oleh bulatan X dan Z
- field of interest*
 - field of education*
 - field of reference*
 - field of equivalent*

- S4. Bahagian manakah yang akan mengujudkan komunikasi yang berkesan?
- Bahagian X
 - Bahagian Y
 - Bahagian Z
 - Bahagian X, Y, Z
- S5. Maksud “Encode” ialah,
- melatih cara penyampaian maklumat
 - memilih simbol dan menyusun bahan komunikasi
 - membaca bahan dengan nada yang bersesuaian.
 - menterjemahkan isyarat dengan kod computer ASCII
- S6. Memahami proses komunikasi akan membantu guru mereka bentuk instruksi yang
- mudah dan murah.
 - efektif dan efisien.
 - mudah ke kompleks.
 - meliputi skop kurikulum.
- S7. Memahami teori pembelajaran amat penting untuk pereka bahan pengajaran kerana,
- ianya memberi pemahaman ciri-ciri setiap komponen multimedia.
 - ianya memberi pemahaman konsep asas rekabentuk pengajaran.
 - ianya memberi pemahaman mengenai bagaimana manusia belajar.
 - ianya memberi pemahaman mengenai penekanan proses rekabentuk.
- S8. Model ARCS merujuk kepada,
- Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction.*
 - Attraction, Relation, Communication, Selection.*
 - Accommodation, Reservation, Communication, Satisfaction.*
 - Arrangement, Relocation, Composition, Satisfaction.*
- S9. Model ARCS dicadangkan oleh pada tahun 1987.
- Robert Arcs
 - Robert Keller
 - Robert Tom
 - Robert Willer

S10. Lengkapkan kenyataan rajah S10 berikut yang berkenaan dengan bagaimana manusia mengingati maklumat yang dipelajarinya.



Rajah S10: *How people remember.*

- A. *of what we understand*
- B. *of what we see/hear/talk*
- C. *of what we see/hear/talk and think*
- D. *of what we see/hear/talk and do*

S11. Di dalam model ASSURE, huruf “S” yang kedua merujuk kepada,

- A. menyatakan objektif rekabentuk instruksi
- B. memilih kaedah, saluran dan bahan untuk rekabentuk instruksi.
- C. membentuk kumpulan untuk rekabentuk instruksi.
- D. mengenalpasti persekitaran pengajaran dan pembelajaran.

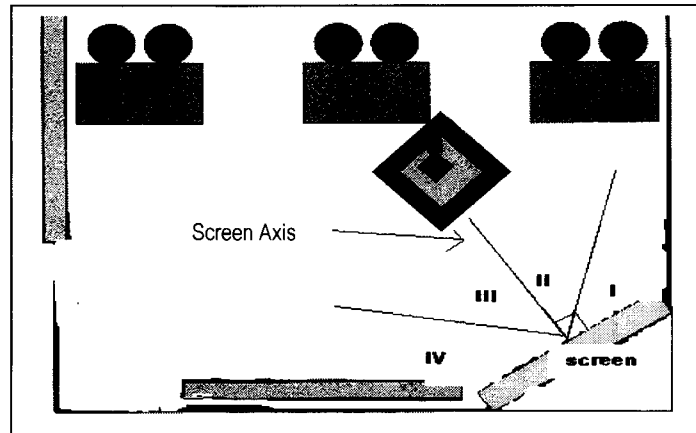
S12. Format ABCD sering digunakan untuk pembentukan objektif rekabentuk instruksi yang menuju kepada hasil pembelajaran sesuatu instruksi. ABCD merujuk kepada,

- A.. *Audience, Behavior, Condition, Degree.*
- B. *Attention, Be patient, Control, Design.*
- C. *Addition, Be prepare, Critical, Division.*
- D. *Attention, Behavior, Control, Develop.*

S13. Sekiranya seseorang pereka bahan instruksi menggunakan Model ADDIE untuk rekabentuk instruksinya, maka, beliau perlu memulakan dengan,

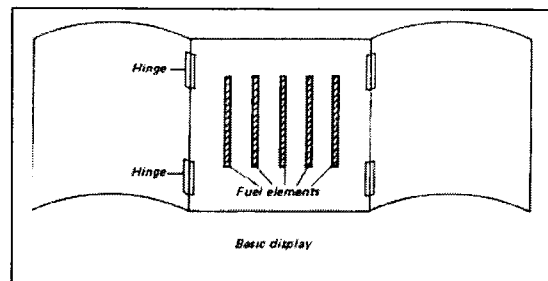
- A. menganalisis pelajar.
- B. mengukur dan menilai pra syarat pelajar.
- C. menganalisis persekitaran pembelajaran.
- D. menganalisis matlamat pengajaran.

- S14. Rajah S14 berikut menunjukkan *Maximum Viewing Angle* untuk paparan OHP. *Maximum Viewing Angle* ialah di antara lokasi



Rajah S14: Bilik Tayangan

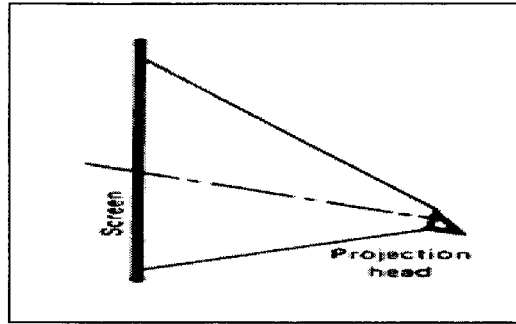
- A. I dan II
 B. II dan III
 C. III dan IV
 D. I dan IV
- S15. Gambar rajah S15 berikut menunjukkan teknik penggunaan transparenasi OHP secara,



Rajah S15: Teknik Penggunaan Transparenasi

- A. Urutan
 B. *Masking*
 C. Tindan-tindih
 D. Pasang-tutup
- S16. Semasa penghasilan sesuatu bahan pengajaran secara visual, perkara berikut perlu diberi perhatian keculi,
- A. menggunakan teks yang paling minima
 B. memuatkan beberapa konsep yang berkaitan pada sesuatu slaid.
 C. jangan menggunakan lebih daripada lima warna pada sesuatu paparan.
 D. menggunakan “rule of thirds” untuk meletakkan isi paparan pada sesuatu slaid.

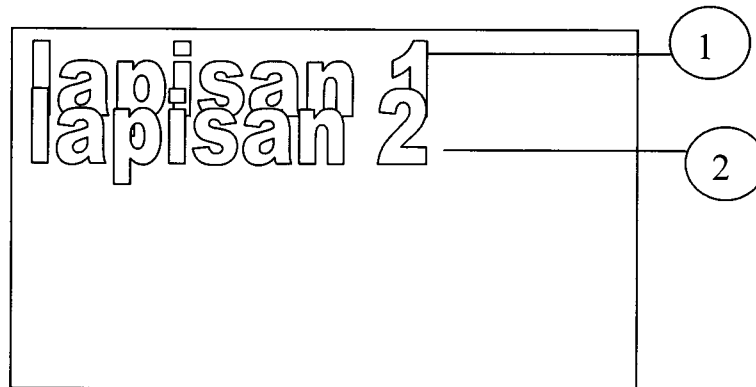
- S17. Kedudukan OHP di dalam Gambar rajah S16 berikut akan menghasilkan paparan pada skrin yang dinamakan,



Rajah S16: Tayangan OHP

- A. *Keystoning*
 B. *Side Projection*
 C. *Blur Image*
 D. *Unfocused Display*
- S18. Cikgu Ahmad sedang mengajar mata pelajaran Keusahawanan dengan penggunaan perisian Powerpoint. Dalam keadaan yang terdesak, beliau ingin menayangkan 20 keping gambar jenis perniagaan dengan menggunakan fungsi Powerpoint supaya penayangannya diiringi dengan transisi dan maklumat teks yang sesuai. Beliau bercadang menggunakan arahan *photo album*. Pilih turutan yang betul mengenai penggunaan fungsi Powerpoint tersebut.
- A. *Insert – picture – from file – new photo album*
 B. *Insert – picture – from file – select all*
 C. *Insert – picture – clip art – select all*
 D. *Insert – picture – new photo album – insert picture from file*
- S19. Dari segi terminologi fotografi, '*focal length*' merujuk kepada
- A. jarak di antara kanta dengan objek.
 B. jarak di antara subjek dengan latar belakang.
 C. jarak di antara kanta dengan filem dalam kamera.
 D. jarak di antara tengah kanta dengan '*film plane*'.
- S20. Bahan multimedia perlu mengandungi sekurang-kurangnya komponen berikut,
- A. Teks, Grafik, Animasi, Video, Audio.
 B. Grafik 3D, Animasi Teks, Video, Muzik, Menu Arahan.
 C. Grafik Vektor, Teks, Foto Digital, Muzik Midi, Suara Latar.
 D. Lagu, Suara Latar, Menu Pilihan, Butang Pilihan, Warna-warni.

- S21. "Storyboard" merupakan yang disediakan persediaan bahan video dimulakan.
- antaramuka
 - rakaman awal.
 - karangan-karangan
 - skrip rakaman
- S22. Pilih kenyataan yang salah mengenai reka bentuk transparenasi secara umum.
- Transparenasi harus dinomborkan.
 - Saiz huruf yang paling sesuai ialah 18 poin.
 - Hadkan nota atau rajah yang mustahak sahaja.
 - Perlu dedahkan transperansi kepada cahaya kerana cepat berkelut.
- S23. Gambar rajah S23 berikut menunjukkan skrin Powerpoint versi 2003 dimana seseorang pengguna sedang cuba meletakkan grafik "2" di atas grafik "1". Apakah fungsi Powerpoint yang boleh digunakan untuk membantu dan memastikan tugasannya dilakukan dengan cepat dan tepat.

Rajah S23: *Layering Technique*

- Zoom*
 - Slide Layout*
 - Paste Special*
 - Grid and Guides*
- S24. Semasa menggunakan *slide show* Powerpoint 2003, kekunci(*shortcut*) manakah yang boleh ditekan untuk memberhentikan paparan dan memutehkan tayangan skrin.
- kunci "W"
 - kunci Alt+W
 - kunci Ctrl +W
 - kunci Ctrl+Alt+W

- S25. Seseorang pengguna Powerpoint 2003 ingin mengambil beberapa keping foto digital untuk digunakan dalam persembahan. Apakah langkah yang perlu diambil untuk memastikan saiz fail Powerpointnya dapat dikawal ke tahap yang lebih kecil.
- A. Mengecilkan foto tersebut.
 - B. Tidak meletakkan beberapa foto dalam slaid yang sama.
 - C. Tidak mengambil foto yang mempunyai latar belakang yang kompleks.
 - D. Mengurangkan resolusi foto digitalnya bersesuaian dengan resolusi monitor.
- S26. Cikgu Tan ingin melukis semasa penayangan bahan Powerpointnya. Kekunci yang boleh digunakan untuk mengaktifkan *painter ialah*
- A. CTRL+L
 - B. ALT+P
 - C. CTRL+P
 - D. ALT+L
- S27. Penggunaan bahan pengajaran dan pembelajaran berikut memerlukan kemahiran grafik atau kemahiran teknologi maklumat yang asas kecuali
- A. Bahan Bercetak
 - B. *Markerboard Display*
 - C. *Magnetic Board Display*
 - D. Rakaman Radio
- S28. Banyak kelebihan yang terdapat dengan menggunakan Video. Manakah dalam senarai berikut ianya **bukan** satu kelebihan.
- A. Video mudah alih.
 - B. Penyampaiannya menarik dan berkesan.
 - C. Mudah diolah untuk menjadi bahan pengajaran.
 - D. Guru sentiasa berhadapan dengan pelajar.
- S29. Banyak jenis kamera video yang terdapat dalam pasaran hari ini. Manakah dari berikut **bukan** jenama kamera?
- A. Sony.
 - B. Panasonics.
 - C. JVC.
 - D. Swan.

- S30. Pilih persembahan yang paling sesuai untuk mencapai objektif yang tersenari berikut
- Topik pengajaran berkenaan objek yang konkrit dan objektifnya ialah untuk mengenalpasti, membezakan, klasifikasikan konsep, atau melakukan sesuatu kerja.
 - Mod pembelajaran pelajar lebih kepada penglihatan.
 - Pembelajaran simbol, peraturan, konsep yang didefinisikan melalui analisis, lakaran, peta, gambar 3D dan lain-lain yang diperlukan.
- A. Persembahan Warna
 B. Persembahan Visual
 C. Persembahan Pergerakan
 D. Persembahan Teks
- S31. Cara yang paling berkesan untuk mengambil gambar satu pemandangan bandar diwaktu malam ialah.....
- A. menggunakan lampu limpah
 B. menggunakan filem jenis laju.
 C. mengambil gambar atas kenderaan bergerak.
 D. meletakkan kamera di atas kaki tripod di satu tempat tinggi dengan menggunakan apertur ' *B Stop*'.
- S32. Filem jenis ASA 400 dikelaskan sebagai filem.....
- A. Laju.
 B. Lambat.
 C. Sederhana.
 D. Sederhana Laju.
- S33. Untuk mengambil gambar foto dalam suasana panas terik, apakah keluasan apertur yang paling sesuai?
- A. f 8
 B. f 4
 C. f 16
 D. f 5.6

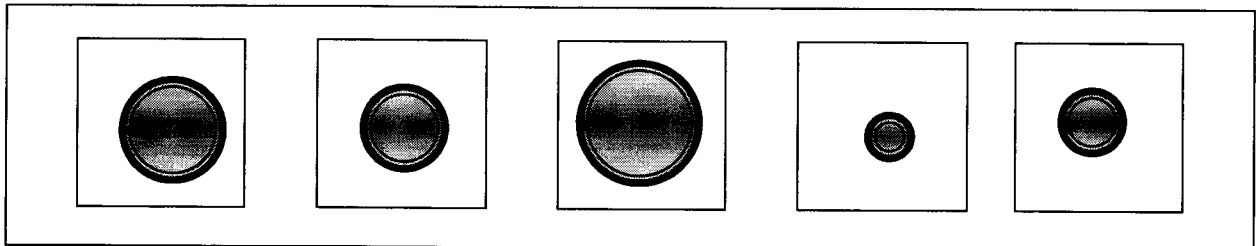
- S34. Kenyataan berikut menunjukkan perubahan Pusat Kegiatan Guru(PKG) kecuali,
- PKG mula diwujudkan di setiap daerah pada tahun 1957 dengan panggilan Unit Penerbitan Sumber (UPS).
 - Pusat Media Daerah (PMD) ditubuhkan pada tahun 1960an.
 - PMD ditukar kepada Pusat Sumber Pendidikan Daerah (PSPD) pada 1986.
 - Pada tahun 1990, PSPD ditukar kepada PKG.
- S35. Perpustakaan UTHM menggunakan mesin pencarian untuk membantu pengguna mencari maklumat bahan perpustakaan.
- WebOPAC
 - WebSEARCH
 - WebUPAC
 - Blackboard
- S36. Interaktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran merujuk kepada proses berikut kecuali
- pelajar dengan pelajar.
 - pelajar dengan guru.
 - pelajar dengan isi paparan.
 - pelajar dengan telefon bimbit.
- S37. Cikgu Helen sedang mengajar “Jenis-jenis Perniagaan” dengan berbantuan bahan Powerpoint yang sedang ditayangkan. Tiba-tiba beliau ingin menggunakan OHP dengan tayangan pada skrin yang sama. Cadangkan tindakan yang terbaik yang perlu dilakukan oleh Cikgu Helen pada masa itu.
- Memadamkan lampu tayangan LCD dengan menekan butang *OFF* pada alat kawalan jauh.
 - Memadamkan lampu tayangan LCD dengan memadamkan butang elektrik yang berada pada dinding belakang kelas.
 - Menekan Ctrl+B untuk memberhentikan sementara paparan bahan Powerpoint.
 - Menekan kekunci B untuk memberhentikan sementara paparan bahan Powerpoint.
- S38. Sesuatu unit kamera video adalah satu sistem yang merakamkan sesuatu imej bagi menyampaikan satu mesej. Yang mana di antara berikut bukan komponen dalam kamera video.
- Shutter
 - Light meter
 - Mikrofon
 - Tripod

- S39. Sekiranya anda ingin mereka bentuk bahan elektronik untuk penggunaan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teori konstruktif, ciri-ciri berikut perlu diintegrasikan kecuali
- interaktif.
 - non-linear*.
 - berpusatkan pelajar.
 - berwarna-warni.
- S40. WiMAX merupakan kemudahan Internet yang lebih canggih daripada WiFi. WiMAX merujuk kepada,
- Wireless Maximum*.
 - WorldWide Maximum Usage*.
 - Wire Manipulating Access Externally*.
 - WorldWide Interoperability for Microwave Access*.
- S41 . Semasa reka bentuk dan integrasi grafik di dalam bahan persembahan, langkah-langkah berikut dapat diaplikasikan untuk memastikan keseimbangan paparan.
- Gunakan bilangan elemen yang genap.
 - Meletakkan teks di dalam kotak atau latar belakang teks yang berwarna.
 - Imej yang gelap dikelilingi oleh ruangan putih atau kotak berwarna putih
 - Gunakan dua grafik yang bersaiz besar untuk keseimbangan tidak simetri.
- I dan II sahaja.
 - II dan III sahaja.
 - I, II dan III sahaja.
 - I, II, III dan IV.
- S42 Dalam sesuatu sesi pengajaran, proses maklum balas dari pelajar boleh di dalam bentuk
- pertanyaan
 - jawapan kepada soalan
 - pendapat
 - kritik
- I sahaja.
 - I dan II sahaja
 - I, II dan III sahaja.
 - I, II, III dan IV

- S43. Kenyataan berikut merupakan amalan yang praktikal untuk penggunaan OHP dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
- I. Berdiri di belakang OHP untuk pengurusan transparensi yang efektif.
 - II. Mengadap pelajar semasa penggunaan OHP.
 - III. Memeriksa persediaan dengan teliti sebelum penggunaan yang sebenar.
 - IV. Jangan menggunakan jari anda untuk menunjuk bahan atau maklumat pada transparensi.
- A. I, II dan III sahaja.
 - B. II, III dan IV sahaja.
 - C. I, III dan IV sahaja.
 - D. I, II, III dan IV.

- S44. Kenyataan berikut merupakan kepentingan multimedia dalam pendidikan.
- I. Pengekalan informasi yang berkesan
 - II. Komunikasi maklumat yang efektif
 - III. Format yang interaktif dan merangsang
 - IV. Membolehkan pelajar belajar mengikut kehendak mereka sendiri.
- A. I, II dan III sahaja.
 - B. II, III dan IV sahaja.
 - C. I, III dan IV sahaja.
 - D. I, II, III dan IV.

Untuk soalan S45 – S48



Rajah S45: Pembukaan Apertur Kamera.

Padankan saiz apertur di atas dengan keluasan apertur seperti dinyatakan di bawah:

- | | | | | | | | |
|------|------|---|---|---|---|---|---|
| S45. | f 8 | - | A | B | C | D | E |
| S46. | f 2 | - | A | B | C | D | E |
| S47. | f 4 | - | A | B | C | D | E |
| S48. | f 11 | - | A | B | C | D | E |

S49. 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.

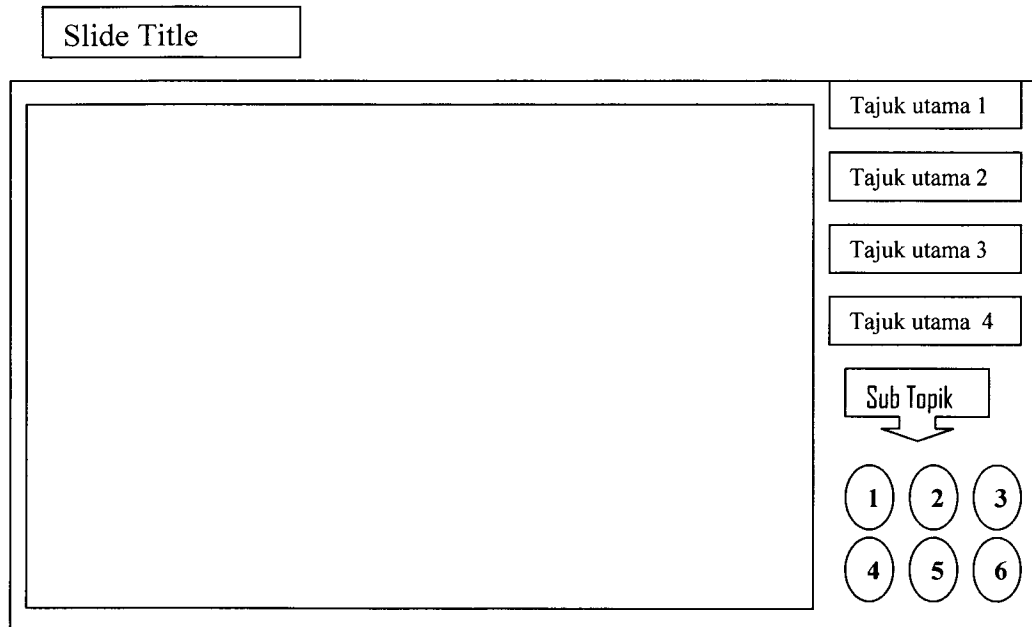
S50. Perisian Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) mempunyai beberapa kekurangan dalam situasi pengajaran dan pembelajaran. Antara kekurangannya ialah

- 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.

BAHAGIAN B (jawab semua soalan)

- S1 Cikgu Atan ingin merekabentuk satu antaramuka dengan menggunakan perisian Powerpoint supaya ianya dapat digunakan secara *nonlinear* dan interaktif semasa pengajaran dan pembelajaran. Sekiranya rupa bentuk slaid tersebut akan kelihatan seperti Gambar rajah berikut, terangkan langkah-langkah yang terlibat dalam proses rekabentuk antaramuka tersebut. (Anda boleh juga mencadangkan integrasi elemen yang akan membantu aplikasi yang interaktif).



Rajah S1: Antaramuka Powerpont Interaktif

(25 markah)

- S2. Model ADDIE ialah model rekabentuk bahan instruksi sementara Model ARCS ialah model motivasi. Anda diminta menerangkan bagaimana kedua-dua model boleh diintegrasikan dalam satu projek instruksi.

(25 markah)