

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Pertama
Sidang Akademik 1998/99

Ogos / September 1998

PPG 201 - Pengantar Teknologi Pendidikan

Masa: (2¹/₂ Jam)

Kertas peperiksaan ini mengandungi 20 muka surat yang bercetak.

ARAHAN:

Kertas soalan ini dibahagikan kepada DUA iaitu **Bahagian A** dan **Bahagian B**.

BAHAGIAN A: Soalan Objektif

Mengandungi 55 soalan objektif. Jawab **KESEMUA** di kertas jawapan komputer (OMR). Anda dinasihat mengguna pensil jenis 2B untuk menghitamkan ruang-ruang tersedia. Jika kesilapan dibuat gunakan pemadam getah.

Kertas soalan bahagian ini akan **DIKUTIP** pada akhir 60 minit peperiksaan dimulakan. Anda tidak dibenarkan membawa keluar kertas soalan objektif dari bilik peperiksaan.

BAHAGIAN B: Soalan Esei

Mengandungi LIMA (5) soalan esei. Jawab TIGA (3) soalan sahaja. Tuliskan jawapan anda dalam buku jawapan yang disediakan.

Anda boleh membawa keluar soalan-soalan **Bahagian B** sahaja.

...2/-

5.

BAHAGIAN A: Soalan Objektif (55 Markah)

Jawab kesemua soalan

1. Pengajaran didefinisikan sebagai
 - A. Penyusunan maklumat dan suasana untuk memudahkan pembelajaran.
 - B. Interaksi di antara pelajar dan pengajar.
 - C. Rekabentuk rangsangan bagi menarik perhatian pelajar.
 - D. Satu set protokol langkah demi langkah untuk menjalankan tugas.

2. Pembelajaran didefinisikan sebagai:
 - A. Interaksi di antara pelajar dengan guru.
 - B. Pemerolehan pengetahuan, kemahiran dan/atau sikap oleh pelajar.
 - C. Organisasi dalaman pengetahuan oleh pelajar.
 - D. Aplikasi kaedah penyelesaian masalah kepada suasana pembelajaran yang baru.

3. Teknologi didefinisikan sebagai:
 - A. Penggunaan perkakasan bagi melakukan tugas.
 - B. Aplikasi produk dan proses kepada pembelajaran manusia.
 - C. Penggunaan perkakasan dan perisian bagi mencapai goal.
 - D. Satu cara merekabentuk bahan pengajaran.

4. Teknologi proses adalah:
 - A. Corak pra-bentuk aktiviti pembelajaran pengajaran.
 - B. Template atau acuan yang telah dibuktikan.
 - C. "Pakej" yang telah diuji dan prosedur yang terjamin.
 - D. Kesemua di atas.

...3/-

5. Keterangan manakah yang menerangkan bagaimana Pengajaran Terancang menggunakan teori pengkhususan ialah
- A. Menyediakan maklumat baru (rangsangan) membuat hubungan dengan pengetahuan lampau (maklumbalas), menunjukkan tingkahlaku baru (peneguhan).
 - B. Mengemukakan soalan (ransangan), menyatakan jawapan yang betul (ransangan), mengulang sehingga belajar peneguhan).
 - C. Menyediakan satu bingkai maklumat (prompt), memerlukan pencapaian pelajar (maklumbalas), dan menyatakan jawapan yang betul (peneguhan).
 - D. Memerhatikan tingkahlaku pelajar (maklumbalas), memberi maklumbalas tentang sesuatu yang betul (prompt), dan mengulang sehingga betul (peneguhan).
6. Dalam pembelajaran kooperatif:
- A. Pelajar membahagikan tugas untuk mengumpul maklumat, mengorganisasikan penemuan dan melaporkan keputusan.
 - B. Pelajar yang cerdas pandai membimbing ahli lain dalam kumpulan.
 - C. Tiga hingga lima pelajar bekerja dalam kumpulan mengikut tahap sendiri
 - D. Kerjasama Kumpulan kecil bagi memaksimumkan pembelajaran di antara satu dengan yang lain.
7. Yang manakah antara berikut harus menjadi **asas utama** pemilihan media untuk pengajaran?
- A. Kesesuaian kandungan media dengan isi pelajaran.
 - B. Kemudahan operasi perkakasan media pengajaran.
 - C. Kesesuaian atribut media pengajaran dengan objektif pembelajaran.
 - D. Kepelbagaian atribut media pengajaran.

8. Penggunaan bahan visual di dalam pengajaran boleh membantu memudahkan pembelajaran kepada murid-murid kerana:
- A. Bahan visual mampu menyalurkan mesej secara konkrit.
 - B. Bahan visual mampu merangsang minat murid-murid.
 - C. Bahan visual membantu daya ingatan murid-murid.
 - D. Bahan bukan visual menyalurkan mesej secara abstrak.
9. Mengikut Kon Pengalaman Edgar Dale, pembelajaran melalui filem gerak adalah dikategorikan sebagai pengalaman
- A. Simbolik
 - B. Enaktif
 - C. Ikonik
 - D. Induktif
10. Yang manakah antara media pengajaran berikut lebih berupaya mewujudkan suasana komunikasi dua hala?
- A. Televisyen
 - B. Radio
 - C. Modul pembelajaran sendiri
 - D. Komputer
11. Kesemua yang berikut adalah ciri-ciri filem dan video **KECUALI**:
- A. Filem dan video menghiburkan para penonmton melalui semua pancaindera.
 - B. Filem dan video membolehkan manusia melihat sesuatu kejadian dalam ruang mikro dan makro.
 - C. Filem dan video boleh memampatkan masa iaitu memendekkan sesuatu kejadian atau proses yang sepatutnya berlaku sangat lama.
 - D. Filem dan video berupanya memaparkan warna yang realistik dan jelas.

...5/-

- 12. Mengikut kajian, kombinasi warna visual dan latar yang memberi kejelasan visual yang optimum ialah:
 - A. Visual biru berlatarkan warna kuning.
 - B. Visual hitam berlatarkan warna kuning.
 - C. Visual hijau berlatarkan warna kuning.
 - D. Visual kuning berlatarkan warna biru.

- 13. Berikut ialah kelebihan penggunaan video berbanding filem **KECUALI**:
 - A. Video murah diterbitkan.
 - B. Video mempunyai gambar yang lebih jelas.
 - C. Video tidak memerlukan pemedang yang besar seperti filem.
 - D. Video senang dan cepat diproses.

- 14. Kebaikan dalam penggunaan model dalam pengajaran/pembelajaran adalah seperti berikut **KECUALI**:
 - A. Model mempunyai bentuk 3-dimensi yang boleh dilihat.
 - B. Model dibesarkan/dikecilkan mengikut kesesuaian penglihatan.
 - C. Model boleh menunjuk objek-objek yang tersembunyi/tertutup.
 - D. Model boleh menunjukkan objek-objek yang mudah dilihat sahaja.

- 15. Kebaikan penggunaan papan kapur adalah seperti berikut **KECUALI**:
 - A. Tindak balas secara bertulis tidak boleh diperolehi serta merta.
 - B. Penggunaan papan kapur adalah mudah dan murah.
 - C. Murid-murid telah biasa dengan kaedah ini.
 - D. Ia boleh dipadamkan dengan serta-merta dan maklumat boleh ditulis dengan cepat.

16. Di antara berikut yang manakah **bukan** sebab yang munasabah untuk penggunaan 'model', "mock-up" dan "diorama"?
- A. Benda atau Objek sebenar adalah terlalu besar untuk dibawa masuk ke dalam kelas.
 - ~~B. Ia membolehkan pembukaan dan pemasangan semula benda/objek yang dikaji.~~
 - C. Ia menjadikan pengajian sesuatu benda/objek dengan cara lebih konkrit.
 - D. Ia menunjukkan ciri-ciri abstrak dalam proses pembelajaran.
17. Jenis carta-carta manakah yang paling berkesan untuk memaparkan urutan aktiviti?
- i) Carta ringkasan ✓
 - ii) Carta daftar ✓
 - iii) Carta pusingan ✓
 - iv) Carta pokok dan aliran ✓
- A. i dan iii
 - B. ii dan iv
 - ~~C. iii dan iv~~
 - D. Kesemua kecuali i
18. Seseorang yang dikatakan sudah kenalfaham komputer:
- i) Berupaya menyediakan satu perisian.
 - ii) Berupaya memula dan berinteraksi dengan sesuatu perisian dari cakera keras atau cakera liut komputer.
 - iii) Berupaya mentafsirkan istilah-istilah am sesebuah komputer.
 - iv) Berupaya mengguna berbagai jenis pual aplikasi untuk kegunaan akademik peribadi dan tugas harian dengan hanya merujuk kepada buku manual.
 - v) Berupaya membaiki masalah kecil peranti sesebuah komputer.

- A. i dan v
- B. ii dan iii
- C. ii dan iv
- D. iii dan iv
19. Lazimnya maklumat diproses oleh sebuah komputer mengikut aturan ini.
- A. Input -----> Proses -----> Output
- B. Input -----> Setor -----> Proses -----> Output
- C. Input -----> Proses -----> Setor -----> Cetak
- D. Input -----> Setor -----> Output
20. Multimedia kini popular digunakan di dalam bidang pendidikan sebab:
- i) Merangkumi semua peranti penyampaian yang terdapat di sesuatu komputer multimedia.
- ii) cara penyampaian adalah berturutan.
- iii) menggunakan seberapa banyak saluran deria.
- iv) berupaya menyampai maklumat melalui rangkaian internet.
- A. i dan ii
- B. i dan iv
- C. i dan iii
- D. iii dan iv
21. Kaedah Pembelajaran Berbantuan Komputer yang membenarkan pengguna mengembara secara terkawal di dalam sesuatu perisian pengajaran menggunakan kemudahan
- A. Turutan
- B. Simulasi
- C. Hiperpaut
- D. Menu

22. Komponen komputer yang berlagak sebagai "Otak" yang membuat pengiraan ialah
- A. ROM
 - B. RAM
 - C. CD-ROM
 - D. CPU
23. Hipermedia membolehkan pengguna:
- A. Menyelesaikan satu masalah dengan cepat.
 - B. Memilih arah yang terkawal.
 - C. Memilih kadar penyampaian maklumat.
 - D. Kesemua di atas.
24. Susunkan langkah-langkah berikut berdasarkan susunan yang betul bagi seseorang untuk memulakan sesuatu perisian dari satu CD-ROM
- i) Dapatkan sebuah komputer multimedia.
 - ii) Masukkan CD-ROM ke dalam komputer.
 - iii) Hidupkan suis CPU dan Monitor.
 - iv) Taip atau Klik butang tetikus untuk memulakan perisian tersebut.
- A. i, ii, iii dan iv
 - B. i, iii, ii dan iv
 - C. i, iii, iv dan ii
 - D. iii, i, ii dan iv
25. Atribut paling utama sebuah komputer ialah kemampuan memaparkan maklumat dari:
- A. Video CD
 - B. Rangkaian Internet
 - C. CD-ROM
 - D. Berinteraktif

26. Internet boleh dijadikan sebagai satu sumber maklumat dalam bidang pendidikan pada masa kini kerana ianya berupaya:
- A. Menghantar maklumat audio dan video berbentuk analog.
 - B. Mencemar kebudayaan sesebuah negara.
 - C. Melalui "World Wide Web" menterjemahkan segala maklumat yang diterima kepada bahasa tempatan.
 - D. Mengawal jenis maklumat yang dihantar.
27. Sebuah komputer yang tidak ada ciri-ciri multimedia bermaksud:
- A. tidak boleh digunakan untuk pengajaran.
 - B. hanya boleh digunakan untuk perisian pemprosesan perkataan sahaja
 - C. tidak boleh menggunakan kemudahan internet
 - D. boleh menggunakan perisian-perisian grafik
28. Yang mana satu atau lebih turutan perkembangan teknologi berikut boleh diguna untuk menjelaskan Skala Realisma Hipotetical (1980)?
- i) Gambar Foto - Gramofon - Video
 - ii) Papan Tulis - Objek 3D - Komputer
 - iii) Buku teks - Pita Audio - Filem Bergerak
 - iv) Video - Filem Bergerak - Komputer
- A. i, ii & iii
 - B. ii, iii & iv
 - C. i, ii & iv
 - D. Semua di atas

29. Untuk murid-murid sekolah rendah dan mengikut saranan Dale (1969) serta dengan mengambilkira teori-teori Piaget cadangkan kombinasi pembelajaran yang terbaik untuk mereka

- i) Tonton wayang gambar
- ii) Hafal dan sebut semula fakta-fakta
- iii) Lawatan ke tempat-tempat menarik
- iv) Guna perkakas

A. i, ii dan iii

B. i, iii dan iv

C. ii, iii dan iv

D. Kesemua di atas

30. Realia dan bahan-bahan sebenar adalah mustahak diperkenalkan dalam pengajaran. Bahan-bahan itu mempunyai beberapa kelebihan apabila dibandingkan dengan penggunaan alat bantuan pengajaran yang lain:

- i) Guru dapat hubungkaitkan benda dengan konsep spesifik.
- ii) Pelajar dapat sentuh dan belajar dengan bahan itu.
- iii) Penggunaan bahan itu menjimatkan masa penyampaian.
- iv) Bahan ini merupakan bahan buangan yang mudah diperolehi.
- v) Pelajar dapat pengalaman mengumpul bahan itu dan menghargai persekitaran mereka.
- vi) Suasana pengajaran diceriakan dengan kumpulan bahan itu.

Kombinasi kelebihan itu adalah tepat untuk mengalakkan penggunaan bahan realia:

A. Kesemua di atas

B. Kesemua di atas kecuali iii

C. Kesemua di atas kecuali iv

D. Kesemua di atas kecuali iii dan iv

...11/-

31. Kon Pengalaman Dale (1969) adalah penting bagi pengajar untuk menentukan jenis kegiatan yang munasabah untuk melakukan sesuatu pengajaran dengan media atau strategi pengajaran yang lain. Jika anda memilih untuk mengajar sesuatu topik dalam kelas melalui "tunjuk ajar" dan "penjelasan secara lisan", apakah mod pengalaman yang digunakan?
- A. Abstrak dan Enaktif
 B. Abstrak dan Ikonik
 C. Enaktif dan Ikonik
 D. Abstrak, Enaktif dan Ikonik
32. Kit-kit pelbagai media mempunyai beberapa kelebihan apabila dibandingkan dengan penggunaan media tunggal. Antara kelebihan yang mungkin adalah:
- i) Setiap saluran media bersaing untuk menyokong pencapaian objektif.
 ii) Pelajar-pelajar yang berbeza dari segi psikologi dan kognitif mungkin akan dilayan dengan saluran media alternatif.
 iii) Kit-kit itu mengeksploitasikan penyepaduan dan kelebihan setiap media berasingan itu.
 iv) Kit-kit itu bersesuaian dengan kadar perkembangan pelajar.
- A. i & ii
 B. i, ii & iii.
 C. ii, iii & vi
 D. Kesemua di atas
33. Kajian tentang keberkesanan media telah menunjukkan bahawa kebanyakan kelebihan yang diharap itu tidak akan berhasil. Ini telah menjadi isu yang dipertikaikan Clark (1990) dan kita kini sudah sedar kerumitan penggunaan media sebab beberapa pertimbangan terhadap penggunaannya. Prinsip-prinsip yang lebih realistik mengikut Heinrich, Molenda, Russel & Smaldino (1993) adalah terdiri dari berikut:
- i) Pilihlah bahan dengan atribut yang tepat.
 ii) Galakkan respon dari pelajar.

...12/-

- iii) Perkenalkan bahan dalam syarat-syarat persekitaran yang terbaik.
- iv) Menilai impak bahan.
- v) Kajisemula isi/kandungan yang dibawa bersama (brought along) bahan. Antara kombinasi prinsip yang terbaik ialah:
 - A. i dan ii
 - B. i, ii dan iii
 - C. i, ii, iii dan iv
 - D. i, ii, iii dan v

34. Penyelidik-penyelidik Universiti Sains Malaysia kerap mengkaji kesan atribut-atribut multimedia dan cuba hubungkaitkannya dengan profil psikologi. Antara penemuan-penemuan yang diperolehi ialah:

- i) Mereka yang berField Dependent lebih dibantu.
 - ii) Mereka yang bekeimbangan tinggi lebih dibantu.
 - iii) Mod Grafik, Teks dan Suara membawa kesan yang baik.
 - iv) Semua pelajar akan untung dari multimedia.
 - v) Mereka bentuk pengajaran bermultimedia adalah sukar dan berkos tinggi.
- A. i, ii, iii & iv
 - B. ii, iii, iv & v
 - C. iii, iv & v
 - D. Kesemua di atas

35. Empat elemen penting dalam pendekatan sistem dan urutan aktiviti yang lazim/wajar ialah:

- A. Input, proses, output, maklumbalik.
- B. Input, proses, matlamat, kaedah.
- C. Output, proses, input, maklumbalik.
- D. Proses, input, output, ujian.

...13/-

36. Lima kategori hasil pembelajaran (Gagne) ialah:
- A. Kognitif, afektif, informasi, psikomotor, sikap.
 - B. Psikomotor, kognitif, informasi, sikap, kemahiran berbahasa.
 - C. Kemahiran intelek, maklumat berbahasa, strategi kognitif, kemahiran motor, sikap.
 - D. Kemahiran kognitif, kemahiran motor, maklumat berbahasa, sikap, penyelesaian masalah.
37. 'Dengan diberikan bahan-bahan rujukan yang diperlukan, murid-murid akan dapat mencadangkan sistem baru bagi mengatasi masalah yang mereka hadapi'. Objektif ini ialah di dalam peringkat:
- A. Aplikasi
 - B. Analisis
 - C. Sintesis
 - D. Penilaian
38. Kajian perbandingan media telah pun memutuskan:
- A. Pengajaran dengan media lebih berkesan.
 - B. Filem lebih baik daripada sisipan.
 - C. Komputer lebih berkemampuan daripada media lain.
 - D. Dapatan-dapatan ini tidak konsisten untuk menjadi panduan.
39. Psikologi kognitif menekankan
- A. Pengukuhan respons-respons kognitif.
 - B. Fenomena-fenomena intelek yang kompleks.
 - C. Pembangunan minda.
 - D. Pembangunan kognitif kanak-kanak.

14 [PPG 22]
40. Pengetahuan yang bermakna disimpan di dalam bentuk

- A. Jaringan atau rangkaian.
- B. Skema.
- C. Struktur berbentuk hierarki.
- D. Kesemua di atas

41. Mengikut perspektif kognitif, kefahaman melibatkan:

- i. Skema.
- ii. Kejayaan lampau.
- iii. Penjanaan kaitan.
- iv. Perubahan tingkahlaku.

- A. i dan ii.
- B. i, dan iii.
- C. i, ii dan iii.
- D. Kesemua di atas

42. Mengikut perspektif kognitif, punca-punca kesukaran dalam pembelajaran ialah:

- i. Kekurangan pengetahuan lampau.
- ii. Kekurangan kaitan pengetahuan baru dan lampau.
- iii. Kekurangan perhatian dan pengukuhan dari guru.
- iv. Kekurangan perhatian kepada penggunaan strategi.

- A. i dan iii.
- B. iii, dan iv.
- C. i, ii dan iv
- D. Kesemua di atas

...15/-

43. Mengikut Barbara Seels (1994), teori terdiri daripada;
- A. Konsep, struktur, prinsip dan cadangan yang memberi sumbangan kepada suatu bidang ilmu.
 - B. Kajian yang dijalankan untuk membuktikan sesuatu pendapat dan andaian.
 - C. Andaian yang direka oleh cendekiawan untuk menerangkan kejadian sesuatu perkara.
 - D. Proses, idea, pendapat yang direka oleh seseorang berdasarkan kajian untuk menerangkan sesuatu kejadian
44. Domain-domain teknologi pengajaran adalah seperti berikut:
- A. Reka Bentuk, Perkembangan, Penggunaan, Pengurusan, Pengeloaan dan Penilaian.
 - B. Reka Bentuk, Perkembangan, Penggunaan, Pengurusan dan Penilaian.
 - C. Reka Bentuk, Penciptaan, Perkembangan, Penggunaan dan Penilaian.
 - D. Reka Bentuk, Penciptaan, Perkembangan, Pengurusan dan Penilaian.
45. Perhubungan di antara domain-domain teknologi pengajaran adalah berbetuk
- A. Selari
 - B. Saling berkaitan
 - C. Berkecamuk
 - D. Tidak ada kaitan
46. Perbezaan utama dalam kaedah tutorial jika dibandingkan dengan kaedah latih tubi ialah:
- A. Menanyakan soalan
 - B. Menilai maklumbalas pelajar
 - C. Memberi maklumbalas yang spontan
 - D. Memberi maklumat atau keterangan

...16/-

47. Yang manakah antara teknologi pengajaran masakini berikut mementingkan tahap "mastery" sebelum berubah ke tahap yang lain?
- i. Pengajaran Terancang
 - ii. Program Tutorial
 - iii. Sistem Pengajaran Individu
 - iv. Sistem Audio-Tutorial
 - v. Simulasi dan Permainan
- A. i dan ii
- B. ii dan iii
- C. iii dan iv
- D. iv dan v
48. Satu bahan pengajaran multimedia merupakan integrasi daripada:
- A. Audio, video, interaktiviti, teks, animasi
 - B. Audio, visual, interaktiviti, grafik, animasi
 - C. Audio, grafiks, teks, animasi, video
 - D. Audio, teks, grafik, animasi, video dan interaktiviti
49. Proses dan prosedur penduaan yang biasa digunakan di suasana sekolah tempatan terdiri daripada berikut :
- i. Mesin xerox
 - ii. Kertas karbon
 - iii. Stensil komputer
 - iv. Pencetak komputer
 - v. Karbon spirit

- A. ii dan iii
- B. i, ii dan iii
- C. iii, iv dan v
- D. Kesemua di atas

50. Multimedia kini telah berjaya menembusi bidang pendidikan sebab ianya:

- i. Merangkumi semua peranti menyampai melalui mikroprosesor
- ii. Mengaplikasikan penyampaian sekuenial/berurutan
- iii. Menggunakan seberapa banyak saluran deria
- iv. Menjanakan mesej yang unik melalui paparan skrin

- A. i, ii, dan iii
- B. ii, iii, dan iv
- C. i, iii, dan iv
- D. Kesemua di atas

51. Alat penduaan dakwat merupakan mesin yang terkerap didapati di sekolah sebab:

- i. Kos penduaan yang murah
- ii. Boleh dicetak tanpa kuasa elektrik
- iii. Kos mesin yang mahal
- iv. Hasil cetakan yang sederhana boleh diterima

- A. i sahaja
- B. i dan ii
- C. i, ii dan iv
- D. Kesemua di atas

...18/-

52. Simulasi ialah:

- A. Menyediakan suasana sebenar seperti dalam aspek kehidupan seharian
- B. Memerlukan pengguna mengikuti beberapa peraturan dalam beberapa siri pergerakan
- C. Melibatkan persaingan
- D. Kesemua di atas

53. Perbezaan di antara simulasi dan permainan iaitu permainan

- A. Adalah berasaskan model realiti
- B. Memerlukan penglibatan yang aktif oleh pelajar
- C. Bekerja ke arah mencapai gol dalam lingkungan peraturan yang tertentu
- D. Memerlukan peranaan bermain

54. Masalah "keystone" didapati apabila:

- A. Barisan projeksi adalah tidak selari kepada skrin
- B. Barisan projeksi adalah tidak bersudut tepat kepada skrin
- C. Projeksi imej tidak difokuskan pada skrin
- D. Projeksi imej tidak kecil daripada skrin

55. Domain rekabentuk melibatkan empat bahagian major teori dan praktis dalam teknologi pengajaran. Apakah empat bahagian itu?

- A. Teknologi bercetak, teknologi audiovisual, teknologi berasaskan komputer, teknologi bersepadu.
- B. Penggunaan media, resapan inovasi, institusi dan implementasi, polisi dan peraturan.
- C. Rekabentuk pengajaran sistem, rekabentuk mesej, strategi pengajaran, ciri-ciri pelajar.
- D. Pengurusan projek, pengurusan sumber, pengurusan sistem penyampaian, pengurusan maklumat.

BAHAGIAN B: Soalan Esei (45 Markah)**Jawab 3 soalan sahaja.**

1. (a) Berikan definisi teknologi proses. Pilih dan bincangkan 3 daripada 5 teknik pengajaran.

1. Pengajaran Terancang.
2. Program Tutor.
3. Pengajaran Sistem Kendiri.
4. Pembelajaran Koperatif.
5. Permainan.

(b) Berikan 3 kebaikan dan keburukan setiap satu teknik yang dipilih.

[15 markah]

(a) Beri satu definisi yang tepat mengenai **reka bentuk pengajaran**. ✓

(b) Terangkan komponen-komponen dalam reka bentuk pengajaran Model ASSURE

(c) Bagi setiap komponen dalam (b) terangkan kaitannya dengan pendekatan sistem.

[15 markah]

ATAU

Heinich, Molenda, Russell dan Smaldina (1996), dalam buku "**Instructional Media and Technologies for Learning**" menyarankan empat ciri yang penting dalam penulisan objektif. Huraikan empat ciri itu, dan bagi setiap satu beri satu contoh yang sesuai dalam konteks pembelajaran salah satu topik matapelajaran KBSM.

[15 markah]

Di Selangor terdapat satu kawasan yang telah diisytihar sebagai Koridor Raya Multimedia. Sila terangkan apa yang terdapat di kawasan ini dan mengapa ianya merupakan titik penting dari segi bidang teknologi pengajaran.

[15 markah]

...20/-

4. Seorang guru dibekalkan dengan 1 kaset video dan 1 CD-ROM yang dimuat dengan isi pelajaran "Ketahuilah Badan Kita".
Sebut kebaikan dan keburukan penggunaan dua media itu **DAN** cadangkan **SATU** pendekatan yang sesuai untuk pengajaran topik ini dalam tempoh 2 waktu pengajaran.

[15 markah]

5. Huraikan dengan jelas 3 objektif utama penubuhan sebuah pusat sumber pendidikan di sekolah.

[15 markah]

- ooo0ooo -