

SULIT



UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER KEDUA SESI 2000/2001**

KOD/NAMA KURSUS : GS3143 TEKNOLOGI MAKLUMAT DALAM PENDIDIKAN
TARIKH : 26 FEBRUARI 2001 (ISNIN)
MASA : 2.30 - 4.30 PETANG ((2 JAM)
TEMPAT : DP 1/3

ARAHAN :

1. Kertas soalan ini mengandungi TIGA (3) Bahagian didalam ENAM (6) halaman bercetak.
2. Anda dikehendaki menjawab **SEMUA** soalan
3. Jawapan bagi soalan **BAHAGIAN III** hendaklah ditulis di dalam kertas jawapan yang disediakan.

NO. MATRIK : _____

(dengan perkataan)

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

(dengan angka)

NO. KAD PENGENALAN :

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

NAMA PENSYARAH : _____ **KUMPULAN :**

| |
|--|
| |
|--|

**JANGAN BUKA KERTAS SOALAN INI
SEHINGGA DIBERI ARAHAN**

SULIT

BAHAGIAN 1 (30 markah)

1. Nyatakan samada pernyataan berikut Betul atau Salah. Tikkan (/) di ruang yang berkenaan. (20 markah)

| Pernyataan | Betul | Salah |
|---|-------|-------|
| a. Hasil penyelidikan yang lalu telah menunjukkan kegunaan komputer telah membawa peningkatan dalam pencapaian pelajar dan dalam peperiksaan. | | |
| b. Aplikasi komputer sebagai tutor mengambil alih sepenuhnya peranan guru di sekolah. | | |
| c. Aplikasi komputer sebagai tutee membantu pelajar memberi arahan kepada komputer untuk melakukan sesuatu tugas. | | |
| d. Papan kekunci ialah contoh peralatan output (output device). | | |
| e. Kapasiti sesebuah komputer merujuk kepada kemampuannya memproses dan memindahkan maklumat atau data pada satu-satu masa. | | |
| f. Komputer boleh diklasifikasikan mengikut kelajuan dan kapasiti memproses maklumat atau data. | | |
| g. Komputer, peralatan input dan peralatan output adalah contoh perkakasan komputer (hardware). | | |
| h. CONDUIT ialah sejenis komputer elektronik digital yang pertama. | | |
| i. Latih tubi (Drill and Practice) selalu dikaitkan dengan pembelajaran ingatan secara hafalan. | | |
| j. Latih tubi (Drill and Practice) yang panjang dan padat adalah lebih berfaedah untuk pelajar jika dibandingkan dengan latih tubi yang sedikit dan berkala. | | |
| k. Semua pelajaran mestilah dibina menggunakan aplikasi jenis tutorial. | | |
| l. Komputer sangat berkesan di dalam pengajaran maklumat berbentuk lisan. | | |
| m. Perisian berbentuk penyelesaian masalah (problem solving) direkabentuk untuk mengajar dan membina kemahiran berfikir secara kritikal tetapi bukan memperkayakan kemahiran dalam matapelajaran yang spesifik. | | |
| n. Program perisian pendidikan (educational software program) yang tidak interaktif mempunyai nilai pendidikan yang sedikit. | | |
| o. Pelajar mesti terlebih dahulu tahu memprogramkan komputer sebelum boleh menggunakan peralatan aplikasi lain. | | |
| p. Batasan atau halangan dalam mengendalikan maklumat digital adalah keperluan storan yang besar. | | |
| q. Sekolah dan guru boleh berasa selesa membenarkan pelajar melayari Internet kerana kandungan bahan dalam Internet adalah dikawal selia. | | |
| r. Perkembangan dalam perkakasan (hardware) kini telah banyak mengabaikan keperluan pelajar yang kurang upaya. | | |
| s. Pakej perisian sains sosial yang menggunakan latih tubi (drill and practice) yang sofistikated atau canggih ditujukan untuk membantu pelajar menguasai fakta sains sosial. | | |
| t. Semua pelajar di sekolah yang sama perlu diberi masa yang sama banyak untuk menggunakan komputer. | | |

2. Namakan lima (5) jenis pembelajaran (types of learning) yang dikemukakan oleh Gagne (Gagne, 1988). (5 markah)

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

3. Dua jenis motivasi yang dikemukakan oleh Malone dan Lepper (1983) dalam aplikasi jenis permainan adalah: (2 markah)

| |
|--|
| |
| |

4. Empat faktor untuk meningkatkan motivasi pelajar seperti yang dikemukakan oleh Malone dan Lepper (1983). (4 markah)

| | |
|--|--|
| | |
| | |

5. Sila susun Abjad di dalam ruang yang disediakan mengikut urutan yang betul untuk Agenda Pengajaran (Events of Instruction) yang dikemukakan oleh Gagne, Briggs dan Wager (1992). (9 markah)

| Abjad | Agenda Pengajaran (Event of Instruction) |
|-------|--|
| | a. Memberi panduan atau bimbingan |
| | b. Memberi rangsangan |
| | c. Mencetus atau mencungkil pelaksanaan atau persembahan |
| | d. Menilai persembahan |
| | e. Mempersembah objektif pengajaran |
| | f. Memperkayakan ingatan atau pemindahan maklumat |
| | g. Mengingatkan tentang pelajaran lepas |
| | h. Mendapat perhatian pelajar |
| | i. Memberi maklumbalas |

BAHAGIAN II (10 markah)

Bulatkan pilihan yang tepat untuk soalan-soalan berikut.

6. Aplikasi komputer yang membantu pelajar tetapi tidak mengajar pelajar dikenali sebagai
 - A. Tutor
 - B. Tutee
 - C. Tool
 - D. Tutorial

7. Kesemua berikut ialah contoh-contoh penggunaan komputer sebagai alat (tool) **KECUALI**
 - A. menaip
 - B. memprogram komputer
 - C. mengira nombor
 - D. menulis muzik

8. Apabila komputer ditutup (dihentikan aliran arus elektrik), maklumat yang disimpan dalam _____ akan hilang.
 - A. RAM (random-access memory)
 - B. monitor
 - C. ROM (read only memory)
 - D. Memori rawak output (random output memory)

9. Yang mana satukah dari organisasi berikut yang dibentuk dari awal lagi untuk memudahkan penyelarasan penggunaan komputer dalam pendidikan dalam satu negeri keseluruhannya?
 - A. TICCIT
 - B. MECC
 - C. WICAT
 - D. PLATO

10. Aplikasi jenis latih tubi (Drill and Practice) digunakan untuk membolehkan kemahiran peringkat rendah menjadi
 - A. efisien.
 - B. kemahiran peringkat tinggi.
 - C. automatik.
 - D. berbeza.

16. Yang manakah dari peralatan Computer-Managed Instruction (CMI) yang berikut membolehkan pelajar berinteraksi dengan komputer?
- A. penghasilan ujian
 - B. perekodan ujian
 - C. buku laporan komputer
 - D. CMI yang berasaskan terminal
17. Yang manakah dari berikut ialah bahasa komputer peringkat paling rendah?
- A. BASIC
 - B. LOGO
 - C. Bahasa Mesin (machine language)
 - D. Bahasa Penghimpunan (assembly language)
18. Pengintegrasian teknologi yang berkesan dalam bilik darjah bermakna
- A. semua pelajar mendapat peluang menggunakan perisian (software) dalam bilik darjah
 - B. objektif pengajaran yang berpadanan dengan kurikulum
 - C. pelajar menggunakan perisian (software) untuk melatih fakta asas dalam setiap matapelajaran
 - D. guru menggunakan komputer semasa mengajar
19. Faktor manakah yang **PALING PENTING** di dalam pengintegrasian perisian (software) di dalam kurikulum?
- A. mempunyai perisian (software) yang sesuai
 - B. mempunyai perkakasan (hardware) yang sesuai
 - C. menempatkan komputer di tempat yang mudah dicapai
 - D. latihan guru
20. Yang manakah di antara berikut agak **BERKESAN** dalam membantu pelajar menguasai fakta asas Matematik?
- A. aplikasi latih tubi (drill and practice)
 - B. aplikasi pangkalan data (database)
 - C. aplikasi simulasi
 - D. aplikasi pengaturcaraan