

SULIT

GM2023



UNIVERSITI UTARA MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER KEDUA SESI 2002/2003**

**KOD/NAMA KURSUS : GM2023 PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI
PENGAJARAN**

TARIKH : 8 Mac 2003 (Sabtu)

MASA : 9.00 – 11.00 pagi (2 jam)

TEMPAT : PKPG

ARAHAN:

1. Kertas soalan ini mengandungi **TIGA (3)** bahagian dalam **DUABELAS (12)** halaman bercetak.
2. Anda dikehendaki menjawab **SEMUA** soalan.
3. Jawab **BAHAGIAN A** dengan menggunakan kertas jawapan **OMR**. Soalan **BAHAGIAN B** hendaklah dijawab dalam kertas soalan, dan **BAHAGIAN C** jawapan hendaklah ditulis di dalam kertas jawapan yang disediakan.
4. Anda tidak dibenarkan membawa kertas soalan keluar daripada dewan peperiksaan.

NO. MATRIK : _____
(dengan perkataan) (dengan angka)

NO. KAD PENGENALAN :

NAMA PENSYARAH :

KUMPULAN : **A**

NOMBOR MEJA:

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

BAHAGIAN A : (50 markah)**ARAHAN:**

Anda hendaklah menjawab **SEMUA** soalan berikut. Sila hitamkan jawapan anda dalam kertas jawapan yang disediakan.

- 1 Pengajaran Berbantuan Komputer (CAI) membolehkan
 - A pengurusan maklumat pelajar.
 - B pelajar belajar sambil bermain.
 - C pelajar berinteraksi dengan kumpulan.
 - D sistem pengurusan pembelajaran pelajar.

- 2 Domain kognitif Bloom mengandungi pelbagai tahap melibatkan perkara-perkara berikut **KECUALI**
 - A asas mengenai pengetahuan dan kefahaman.
 - B peringkat pertengahan ialah membuat aplikasi.
 - C peringkat kritikal membuat pendapat kritikal.
 - D kemampuan membuat analisis dan penyelesaian.

- 3 Siapakah yang memperkenalkan *Model ASSURE*?
 - A Bergman dan Moore (1990)
 - B Gagne, Briggs dan Wager (1992)
 - C Heinich, Molenda dan Russell (1982)
 - D Leshin, Pollock dan Reiguluth (1990)

- 4 Proses Reka Bentuk Sistem Pengajaran (ISD) melibatkan
 - A reka bentuk, menganalisis, penggunaan dan penilaian.
 - B menganalisis, mereka bentuk, membina, melaksana dan menilai.
 - C membina, menganalisis, mereka bentuk, menilai dan melaksana.
 - D menilai, membina, mereka bentuk, melaksana dan menganalisis.

- 5 Berdasarkan *Model ASSURE* antara prosidur pembinaan dan pemilihan bahan mengajar ialah
 - A analisis kos.
 - B mencetak bahan.
 - C kemudahan capaian.
 - D kenalpasti objektif pengajaran.

- 6 Faktor-faktor berikut perlu diambil kira semasa analisis pelajar dalam *Model ASSURE* **KECUALI**
 - A pemilihan kaedah.
 - B ciri-ciri umum pelajar.
 - C cara pembelajaran pelajar.
 - D kecekapan khusus pelajar.

- 7 Dalam *Model ASSURE*, penulisan objektif pembelajaran perlu mengambil kira
- I pelajar.
 - II tingkah laku.
 - III tahap capaian.
 - IV syarat pembelajaran.
- A I sahaja.
 - B I dan II sahaja.
 - C I, II, dan III sahaja.
 - D I, II, III, dan IV.
- 8 Elemen asas reka bentuk pengajaran termasuk
- A guru.
 - B pelajar.
 - C tempat.
 - D persekitaran.
- 9 Sebelum memulakan pengajaran, pelajar ditanya tentang latarbelakang sosio-ekonomi dan minat mereka. Apakah proses yang dilakukan oleh guru ini?
- A Analisis pelajar
 - B Ramah mesra
 - C Set induksi
 - D Berkenalan

Pelajar telah dikenalpasti akan tahap daya kemasukan, latarbelakang sosial dan tahap kemahiran mereka.

- 10 Apakah domain yang sesuai untuk menjelaskan situasi tersebut?
- A Penilaian
 - B Pengurusan
 - C Penggunaan
 - D Reka bentuk

Untuk soalan 11 hingga 15, pilih teori pembelajaran yang sesuai berpandukan aneka pilihan yang diberi.

- A *Motivation*
 - B *Operant Conditioning*
 - C *Social Learning Theory*
 - D *Information-Processing Theory*
- 11 Menjelaskan bagaimana manusia memilih, enkod dan menyimpan maklumat.
- 12 Mengambil kira faktor-faktor pengukuhan dan maklum balas.
- 13 Meniru tingkah laku personaliti yang ditunjukkan dalam filem.
- 14 Berkaitan dengan ingatan jangka pendek dan jangka panjang.
- 15 Mengambil kira keadaan minat, berkaitan, keyakinan dan kepuasan.

Cikgu Ali meminta pelajar-pelajarnya mencari sendiri maklumat, dengan menyediakan bahan, sumber rujukan dan tunjuk ajar cara-cara menggunakan maklumat.

- 16 Apakah perspektif pembelajaran yang digunakan Cikgu Ali?
- A *Social Psychology*
 - B *Constructivism*
 - C *Behaviourism*
 - D *Cognitive*
- 17 Menurut perspektif kognitif, integrasi maklumat baru dengan pengalaman sedia ada merupakan satu proses
- A skemata.
 - B asimilasi.
 - C apriyasi.
 - D penyesuaian.
- 18 Pengetahuan yang bermakna disimpan dalam bentuk
- A penyesuaian.
 - B asimilasi.
 - C skemata.
 - D hierarki.
- 19 Bagi mengatasi masalah gangguan komunikasi semasa pengajaran, guru perlulah
- A mengubah tempat pengajaran.
 - B menggunakan pelbagai media.
 - C memberhentikan sekejap pengajaran.
 - D menggunakan pelbagai media dan kaedah.
- 20 Mengikut Kon Pengalaman Dale, pembelajaran melalui filem gerak dikategorikan sebagai pengalaman
- A ikonik
 - B enaktif
 - C induktif
 - D simbolik
- 21 Berdasarkan Kon pengalaman Dale, yang mana satukah antara berikut mempunyai tahap pengalaman konkrit yang **PALING** tinggi?
- A Pengalaman sebenar
 - B Filem/video
 - C Model 3D
 - D Lawatan

Sekumpulan pelajar diberi tugas untuk mereka bentuk dan menghasilkan persembahan *powerpoints* satu tajuk sejarah yang diajar.

- 22 Apakah jenis pembelajaran yang sesuai untuk situasi ini?
A Simulasi
B Koperatif
C Permainan
D Latih tubi
- 23 Kaedah manakah antara berikut yang **PALING** sesuai digunakan guru untuk meningkatkan kemahiran psikomotor pelajar melakukan tatacara sepakan bola dengan betul dalam Pendidikan Jasmani?
A Kuliah
B Latih tubi
C Demonstrasi
D Perbincangan

Pelajar-pelajar bertanggungjawab ke atas pembelajaran mereka sendiri berdasarkan soalan-soalan dan panduan yang disediakan oleh guru.

- 24 Situasi ini sesuai menggambarkan kaedah pembelajaran jenis
A kuliah.
B latih tubi.
C demonstrasi.
D penyelesaian masalah.

Pelajar dikehendaki membina sendiri pengetahuan untuk satu topik Pembelajaran Berasaskan Bahan dan panduan yang diberi oleh guru.

- 25 Nyatakan jenis pembelajaran tersebut di atas.
A Individu
B Terancang
C Penerokaan
D Berbantuan komputer
- 26 Kelebihan-kelebihan penggunaan kaedah pembelajaran koperatif termasuk
I pembelajaran aktif.
II kemahiran sosial.
III saling bertanggungjawab.
IV tidak mengharapkan orang lain.
A I, II, dan III sahaja.
B I, II, dan IV sahaja.
C I, III, dan IV sahaja.
D II, III, dan IV sahaja.

- 27 Manakah antara berikut menghuraikan tentang pembelajaran koperatif?
- A Pelajar yang pandai membimbing ahli lain dalam kumpulan.
 - B Tiga hingga lima pelajar bekerja dalam kumpulan mengikut tahap sendiri.
 - C Kerjasama kumpulan kecil bagi memaksimumkan pembelajaran antara satu sama lain.
 - D Pelajar membahagikan tugas untuk mengumpulkan maklumat, mengorganisasi penemuan dan melaporkan keputusan.
- 28 Manakah antara berikut menerangkan maksud celik visual?
- A Keupayaan menyampaikan maksud visual.
 - B Keupayaan menghasilkan visual yang kreatif.
 - C Keupayaan membaca visual dan menterjemahkannya.
 - D Keupayaan menterjemah visual secara tepat dan membina maksudnya.
- 29 Matlamat reka bentuk visual adalah seperti berikut **KECUALI**
- A mudah dibaca.
 - B bahan hiburan.
 - C menjadi fokus tumpuan.
 - D menggalakkan aktiviti daya pemikiran.
- 30 Apakah elemen visual yang paling sesuai untuk menerangkan hubungkait antara isu-isu utama atau konsep?
- A Realistik
 - B Anologi
 - C Organisasi
 - D Kombinasi
- 31 Bagi menghasilkan satu reka bentuk visual yang baik, prinsip-prinsip berikut adalah diperlukan **KECUALI**
- A uniti.
 - B mudah.
 - C penegasan.
 - D kepelbagaian.
- 32 Fungsi garisan dalam reka bentuk visual ialah untuk
- A melukis objek.
 - B menjadikan visual lebih menarik.
 - C menghubungkan elemen-elemen visual.
 - D membahagikan visual kepada tiga bahagian.
- 33 Warna dalam reka bentuk visual berperanan untuk
- I menarik perhatian.
 - II mewujudkan realiti.
 - III menimbulkan perasaan suka.
 - IV membedakan elemen-elemen visual.
- A I, II, dan III sahaja.
 - B I, II, dan IV sahaja.
 - C I, III, dan IV sahaja.
 - D II, III, dan IV sahaja.

- 34 Penghurufan untuk papan kenyataan di dalam bilik darjah sepanjang 30 kaki hendaklah berukuran
- A 1 ½ inci ketinggian huruf.
 - B 2 ½ inci ketinggian huruf.
 - C 3 inci ketinggian huruf.
 - D 5 inci ketinggian huruf.
- 35 Media pengajaran yang berupaya mewujudkan komunikasi dua hala adalah
- A radio.
 - B komputer.
 - C televisyen.
 - D modul pembelajaran.
- 36 Berikut merupakan ciri-ciri filem dan video **KECUALI**
- A memendekkan sesuatu kejadian atau proses.
 - B memaparkan warna yang realistik dan jelas.
 - C menghiburkan penonton melalui semua pancaindera.
 - D melihat sesuatu kejadian dalam ruang mikro dan makro.
- 37 Berikut adalah kelebihan penggunaan video berbanding filem **KECUALI**
- A murah.
 - B gambar lebih jelas.
 - C senang dan cepat diproses.
 - D tidak memerlukan peminat yang besar.
- 38 Manakah antara berikut **BUKAN** sebab musabab untuk penggunaan *model*, *mock-up* dan *diorama*?
- A Kajian objek lebih konkrit
 - B Benda atau objek sebenar adalah terlalu besar
 - C Membolehkan membuka dan memasang semua
 - D Menunjukkan ciri-ciri abstrak dalam proses pembelajaran

Pelajar-pelajar perlu difahamkan bagaimana aliran dan susunan pentadbiran Kerajaan Raja-Raja Melayu sebelum merdeka.

- 39 Media manakah yang **PALING** sesuai digunakan untuk pengajaran tersebut?
- A Carta
 - B Model
 - C Gambar
 - D Transparensi
- 40 Perkara-perkara berikut perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media **KECUALI**
- A kos.
 - B saiz kumpulan.
 - C corak penggunaan.
 - D keupayaan persembahan/bahan.

- 41 Kemahiran psikomotor boleh diajar dengan menggunakan kaedah
- A simulator.
 - B latihan main peranan.
 - C permainan bukan simulasi.
 - D diskusi kumpulan kecil berstruktur.
- 42 Media yang sesuai digunakan untuk menggalakkan pembelajaran individu ialah
- I strip filem.
 - II OHP.
 - III CAI.
 - IV filem.
- A I dan II sahaja.
 - B I dan III sahaja.
 - C II dan III sahaja.
 - D II dan IV sahaja.
- 43 Yang mana satukah daripada bahan berikut **BUKAN** tergolong sebagai bahan-bahan visual?
- A Carta
 - B Model
 - C Pameran
 - D Kad imbasan
- 44 Manakah antara berikut paling tepat menerangkan maksud *diorama*?
- A Koleksi bahan-bahan pameran.
 - B Koleksi bahan hasil kerja pelajar.
 - C Bahan dua dimensi yang dipamerkan.
 - D Menunjukkan satu adegan tiga dimensi.
- 45 Masalah *keystone* semasa pancaran OHP berlaku kerana pancaran
- A tidak selari kepada skrin.
 - B imej lebih besar daripada skrin.
 - C imej tidak difokuskan pada skrin.
 - D pancaran tidak bersudut tepat kepada skrin.
- 46 Manakah antara berikut banyak bergantung kepada kawalan guru?
- I OHP.
 - II Filem
 - III Model.
 - IV Komputer.
- A I dan II sahaja.
 - B II dan III sahaja.
 - C III dan IV sahaja
 - D II dan IV sahaja.

- 47 Ciri-ciri bentuk ialah
- I apabila garisan bertemu.
 - II bersifat dua dimensi.
 - III mewujudkan sesuatu yang bermakna.
 - IV mewujudkan pergerakan.
- A I, II, dan III sahaja.
 - B I, III, dan IV sahaja.
 - C II, III, dan IV sahaja.
 - D I, II, III, dan IV.
- 48 Pengajaran Berbantuan Komputer (CAI) melibatkan
- A kuliah, tutorial, simulasi dan latihan tubi.
 - B simulasi, latihan tubi, andaian dan kuliah.
 - C tutorial, simulasi, literasi komputer dan grafik.
 - D latihan tubi, tutorial, simulasi dan pengajaran multimedia.
- 49 Manakah pendekatan berikut yang **TIDAK** boleh dilaksanakan oleh komputer mikro dari segi penilaian?
- A Simulasi, tutorial dan betul-salah
 - B Permainan, soalan pendek dan esei
 - C Tutorial, simulasi dan isi tempat kosong
 - D Latihan tubi, penemuan dan penyelesaian masalah.
- 50 Berikut merupakan kaedah Pengajaran Berbantuan Komputer (CAI)
KECUALI
- A kuliah.
 - B tutorial.
 - C latihan tubi.
 - D penemuan.

BAHAGIAN B. (20 markah)

ARAHAN:

Jawab **SEMUA** soalan dalam bahagian ini.

1 Senaraikan **EMPAT** elemen grafik

- (a).....
- (b).....
- (c).....
- (d).....

(4 markah)

2 Berikan **EMPAT** kebaikan penggunaan kaedah-kaedah berikut:

(a) Kuliah

- (i).....
.....
.....
- (ii).....
.....
.....
- (iii).....
.....
.....
- (iv).....
.....
.....
.....

(4 markah)

(b) Perbincangan

(i).....

.....

.....

(ii).....

.....

.....

(iii).....

.....

.....

(iv).....

.....

.....

(4 markah)

3 Terangkan secara ringkas **EMPAT** jenis Pengajaran Berbantuan Komputer (CAI).

(a).....

.....
.....
.....

(b).....

.....
.....
.....

(c).....

.....
.....
.....

(d).....

.....
.....
.....

(8 markah)

BAHAGIAN C (30 markah)**ARAHAN:**

Jawab soalan berikut pada kertas jawapan yang disediakan.

- 1 Anda bercadang untuk membeli sejenis media untuk digunakan dalam pengajaran sebuah topik mata pelajaran.

(a) Sila nyatakan media dan topik pengajaran tersebut.

(4 markah)

(b) Jelaskan apakah kriteria-kriteria pemilihan yang perlu diambilkira sebelum membuat pembelian media berkenaan.

(26 markah)

KERTAS SOALAN TAMAT