

RINGKASAN MAKLUMAT KURSUS

1.	Nama Kursus/Modul	Teknologi dan Media Pengajaran Instructional Technology and Media																																																																																																																																																														
2.	Kod Kursus	EDUP2053																																																																																																																																																														
3.	Nama Staf Akademik	Dr. Mohd Nordin Abu Bakar																																																																																																																																																														
4.	Rasional Kursus/Modul dalam Program	Kursus ini ditawarkan supaya pelajar dapat kemahiran dalam mengaplikasikan pelbagai teknologi dan media dalam pengajaran dan pembelajaran. Pelajar juga diberikan kemahiran merancang, memilih, menghasil dan menilai media pengajaran dengan cekap.																																																																																																																																																														
5.	Semester dan Tahun ditawarkan	Semester 2																																																																																																																																																														
6.	Jumlah Jam Pembelajaran	Bersemuka				Bukan Bersemuka				Jumlah Jam Pembelajaran Bersemuka dan Bukan Bersemuka																																																																																																																																																						
	K = Kuliah T = Tutorial A = Amali P= Pentaksiran	K	T	A	P	K	T	A	P	125																																																																																																																																																						
	15	30	-	1.5	15	45	-	18.5																																																																																																																																																								
7.	Nilai Kredit	3																																																																																																																																																														
8.	Prasyarat (jika ada)	Tiada																																																																																																																																																														
9.	Hasil Pembelajaran Kursus (Course Learning Outcomes, CLO)	Pada akhir kursus ini pelajar dapat: - Menjelaskan konsep dan peranan teknologi dan media untuk pengajaran dan pembelajaran. (C2,A4, LO1) - Merancang penggunaan teknologi dan media berdasarkan model reka bentuk pengajaran yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. (C6,A5, LO3,CTPS4) - Mengaplikasikan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran (C3, A4, LO3,CTPS4) - Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan merujuk pelbagai sumber bagi memenuhi peluang pasaran. (C6, A3, LO2, LO6, LO7, LL3, KK1) <table><tr><td></td><td colspan="15">ARAS TAKSONOMI PEMBELAJARAN</td></tr><tr><td></td><td colspan="6">DOMAIN KOGNITIF</td><td colspan="5">DOMAIN PSIKOMOTOR</td><td colspan="4">DOMAIN AFEKTIF</td></tr><tr><td>CLO</td><td>Mengingat</td><td>Memahami</td><td>Mengapikasi</td><td>Menganalisis</td><td>Menilai</td><td>Mencipta</td><td>Persepsi</td><td>Set</td><td>Respons berpandu</td><td>Mekanisme</td><td>Respons ketara kompleks</td><td>Adaptasi</td><td>Lakuan tulen</td><td>Menerima</td><td>Memberi maklum balas</td><td>Menilai</td><td>Mengorganisasi</td><td>Menghvat nilai</td></tr><tr><td></td><td>C 1</td><td>C 2</td><td>C 3</td><td>C 4</td><td>C 5</td><td>C 6</td><td>P 1</td><td>P 2</td><td>P 3</td><td>P 4</td><td>P 5</td><td>P 6</td><td>P 7</td><td>A 1</td><td>A 2</td><td>A 3</td><td>A 4</td><td>A 5</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td></tr></table>														ARAS TAKSONOMI PEMBELAJARAN																DOMAIN KOGNITIF						DOMAIN PSIKOMOTOR					DOMAIN AFEKTIF				CLO	Mengingat	Memahami	Mengapikasi	Menganalisis	Menilai	Mencipta	Persepsi	Set	Respons berpandu	Mekanisme	Respons ketara kompleks	Adaptasi	Lakuan tulen	Menerima	Memberi maklum balas	Menilai	Mengorganisasi	Menghvat nilai		C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5	1		x															x		2						x												x	3			x														x		4						x										x		
	ARAS TAKSONOMI PEMBELAJARAN																																																																																																																																																															
	DOMAIN KOGNITIF						DOMAIN PSIKOMOTOR					DOMAIN AFEKTIF																																																																																																																																																				
CLO	Mengingat	Memahami	Mengapikasi	Menganalisis	Menilai	Mencipta	Persepsi	Set	Respons berpandu	Mekanisme	Respons ketara kompleks	Adaptasi	Lakuan tulen	Menerima	Memberi maklum balas	Menilai	Mengorganisasi	Menghvat nilai																																																																																																																																														
	C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	A 1	A 2	A 3	A 4	A 5																																																																																																																																														
1		x															x																																																																																																																																															
2						x												x																																																																																																																																														
3			x														x																																																																																																																																															
4						x										x																																																																																																																																																
10.	Kemahiran Boleh Pindah (Transferable Skills, TS):	Pemikiran Kritis dan Kemahiran Menyelesaikan Masalah (CTPS4), Pembelajaran berterusan dan Pengurusan Maklumat (LL1),Kemahiran keusahawanan (KK1)																																																																																																																																																														

11.	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran serta Pentaksiran	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran: Kuliah, Tutorial dan Perbincangan Strategi Pentaksiran: Pentaksiran terbahagi kepada dua bahagian iaitu Kerja Kursus (70%) dan Peperiksaan Akhir (30%). Kerja kursus dilaksanakan sepanjang kursus manakala peperiksaan dijalankan pada akhir semester. Kerja kursus terdiri daripada projek penyediaan media untuk pengajaran dan pembelajaran, penulisan akademik mengenai penggunaan media pengajaran berasaskan satu model reka bentuk pengajaran. Peperiksaan berbentuk ujian bertulis yang diadakan pada akhir semester. <table border="1" data-bbox="467 499 1453 1024"> <thead> <tr> <th>Learning Outcome (LO)</th><th>Strategi Pengajaran dan Pembelajaran</th><th>Jenis Pentaksiran</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LO1 – Pengetahuan</td><td>Kuliah Tutorial</td><td>Ujian bertulis</td></tr> <tr> <td>LO2 – Kemahiran Psikomotor /Amali/ Teknik</td><td>Tutorial</td><td>Ujian bertulis Projek</td></tr> <tr> <td>LO3 – Pemikiran Kritikal dan Pendekatan Saintifik</td><td>Kuliah Tutorial Perbincangan</td><td>Ujian bertulis Penulisan Akademik Projek</td></tr> <tr> <td>LO6 – Pembelajaran Sepanjang Hayat dan Pengurusan Maklumat</td><td>Tutorial Perbincangan</td><td>Penulisan akademik Projek</td></tr> <tr> <td>LO7 - Kemahiran Pengurusan dan Keusahawanan</td><td>Tutorial Perbincangan</td><td>Projek</td></tr> </tbody> </table>	Learning Outcome (LO)	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	Jenis Pentaksiran	LO1 – Pengetahuan	Kuliah Tutorial	Ujian bertulis	LO2 – Kemahiran Psikomotor /Amali/ Teknik	Tutorial	Ujian bertulis Projek	LO3 – Pemikiran Kritikal dan Pendekatan Saintifik	Kuliah Tutorial Perbincangan	Ujian bertulis Penulisan Akademik Projek	LO6 – Pembelajaran Sepanjang Hayat dan Pengurusan Maklumat	Tutorial Perbincangan	Penulisan akademik Projek	LO7 - Kemahiran Pengurusan dan Keusahawanan	Tutorial Perbincangan	Projek
Learning Outcome (LO)	Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	Jenis Pentaksiran																		
LO1 – Pengetahuan	Kuliah Tutorial	Ujian bertulis																		
LO2 – Kemahiran Psikomotor /Amali/ Teknik	Tutorial	Ujian bertulis Projek																		
LO3 – Pemikiran Kritikal dan Pendekatan Saintifik	Kuliah Tutorial Perbincangan	Ujian bertulis Penulisan Akademik Projek																		
LO6 – Pembelajaran Sepanjang Hayat dan Pengurusan Maklumat	Tutorial Perbincangan	Penulisan akademik Projek																		
LO7 - Kemahiran Pengurusan dan Keusahawanan	Tutorial Perbincangan	Projek																		
12.	Sinopsis	Kursus ini membincangkan konsep dan amalan teknologi dan media pengajaran; pembangunan media pengajaran serta peranan media dalam pengajaran dan pembelajaran, pengaplikasian kemahiran teknikal dalam mengubah suai dan menghasilkan media pengajaran yang berkualiti dan berkesan. <i>This course discusses on the conceptual and practical aspects of instructional technology and media; Instructional media development and the roles of media in teaching and learning, application of technical skills in modifying and producing effective and quality instructional media.</i>																		
13.	Mod Penyampaian	Kuliah dan tutorial																		
14.	Kaedah dan Jenis Pentaksiran	Kerja Kursus : 70% Peperiksaan Akhir : 30% <table border="1" data-bbox="467 1501 1453 1675"> <thead> <tr> <th>Jenis Pentaksiran</th><th>Kaedah Pentaksiran</th><th>Peratusan</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian bertulis</td><td>Peperiksaan Akhir</td><td>30</td></tr> <tr> <td rowspan="2">Tugasan</td><td>Projek</td><td>40</td></tr> <tr> <td>Penulisan Akademik</td><td>30</td></tr> </tbody> </table>	Jenis Pentaksiran	Kaedah Pentaksiran	Peratusan	Ujian bertulis	Peperiksaan Akhir	30	Tugasan	Projek	40	Penulisan Akademik	30							
Jenis Pentaksiran	Kaedah Pentaksiran	Peratusan																		
Ujian bertulis	Peperiksaan Akhir	30																		
Tugasan	Projek	40																		
	Penulisan Akademik	30																		

15.	Pemetaan Hasil Pembelajaran Kursus (<i>Course Learning Outcomes, CLO</i>) dengan Objektif Pendidikan Program (<i>Programme Educational Objectives, PEO</i>)							
			PEO1	PEO2	PEO3	PEO4	PEO5	PEO6
		CLO1	x					
		CLO2		x				
		CLO3		x				
		CLO4	x			x	x	
		Objektif Pendidikan Program (PEO)						
		PEO1	Berpengetahuan (LO1) dan berkemahiran praktikal (LO2) dalam bidang keguruan selaras dengan kehendak organisasi dan pelanggan.					
		PEO2	Menjana penyelesaian masalah (LO3) dalam bidang keguruan melalui pendekatan saintifik (LO3) secara inovatif , kreatif dan beretika (LO8).					
		PEO3	Berkomunikasi (LO4) secara berkesan dengan memartabatkan bahasa Melayu sebagai bahasa ilmu dan memperkukuhkan bahasa Inggeris.					
		PEO4	Berupaya mencari dan mengurus maklumat yang relevan daripada pelbagai sumber (LO6).					
		PEO5	Mempamerkan kemahiran keusahawanan, pengurusan (LO7) dan menyedari keperluan pembelajaran sepanjang hayat (LO6) untuk pembangunan kerjaya.					
		PEO6	Memiliki nilai dan sikap profesionalisme (LO8), ciri-ciri kepimpinan (LO9), berkemahiran sosial, bertanggungjawab dan mampu melaksanakan kerja berpasukan (LO5).					
		Hasil Pembelajaran Kursus						
		CLO1	Menjelaskan konsep dan peranan teknologi dan media untuk pengajaran dan pembelajaran. (C2,A4, LO1)					
		CLO2	Merancang penggunaan teknologi dan media berdasarkan model rekabentuk pengajaran yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. (C6, A5, LO3)					
		CLO3	Mengaplikasikan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran (C3, A4, LO3)					
		CLO4	Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan merujuk pelbagai sumber bagi memenuhi peluang pasaran (C6, A3, LO2, LO6, LO7)					

16.	Pemetaan Hasil Pembelajaran Kursus (<i>Course Learning Outcomes, CLO</i>) dengan Hasil Pembelajaran <i>Learning Outcomes, LO</i>)		LO1	LO2	LO3	LO4	LO5	LO6	LO7	LO8	
		CLO1	X								
		CLO2			X						
		CLO3			X						
		CLO4		X				X	X		
		Domain Hasil Pembelajaran									
		LO1	Pengetahuan								
		LO2	Kemahiran Psikomotor/Amali/Teknik								
		LO3	Pemikiran Kritikal dan Pendekatan Saintifik								
		LO4	Kemahiran Komunikasi								
		LO5	Kemahiran Sosial/Kerja Berpasukan/Pertanggungjawaban								
		LO6	Pembelajaran Sepanjang Hayat dan Pengurusan Maklumat								
		LO7	Kemahiran Pengurusan dan Keusahawanan								
		LO8	Profesionalisme, Nilai, Sikap dan Etika								
		LO9	Kemahiran Kepimpinan								
		Hasil Pembelajaran Kursus									
		CLO1	Menjelaskan konsep dan peranan teknologi dan media untuk pengajaran dan pembelajaran. (C2, A4, LO1)								
		CLO2	Merancang penggunaan teknologi dan media berdasarkan model rekabentuk pengajaran yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. (C6,A5, LO3)								
		CLO3	Mengaplikasikan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran (C3,A4, LO3)								
		CLO4	Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan merujuk pelbagai sumber bagi memenuhi peluang pasaran (C6,A3, LO2, LO6, LO7)								

17.	Kerangka Kursus/Modul dan Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (Student Learning Time, SLT) setiap tajuk	Interaksi Bersemuka				Interaksi Bukan Bersemuka				Jumlah SLT
		Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	
	1. Teknologi dan Media Pengajaran									
	- Konsep Teknologi dan Media untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Konsep <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	1	2			1	3			7
	2. Reka Bentuk Pengajaran Teknologi	1	2			1	3			7
	- Pengertian dan konsep reka bentuk pengajaran - Peranan reka bentuk pengajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran - Aplikasi model reka bentuk pengajaran berikut dalam pengajaran dan pembelajaran - ASSURE - ADDIE									

17.	Kerangka Kursus/Modul dan Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (<i>Student Learning Time, SLT</i>) setiap tajuk	Interaksi Bersemuka				Interaksi Bukan Bersemuka				Jumlah SLT
		Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	
	3. Visual untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Peranan Visual dalam pengajaran dan pembelajaran - Jenis-jenis visual - Mereka bentuk visual - Panduan mereka bentuk visual - CASPER - Pengubahsuaian dan penghasilan bahan visual untuk pengajaran dan pembelajaran	2	4			2	6			14
	4. Pembangunan Media Pengajaran - Pemilihan media pengajaran - Pengubahsuaian dan Penghasilan Media Pengajaran - Penilaian Keberkesanan Media Pengajaran - Proses Penyelesaian Masalah Kreatif (CPS)	1	2			1	3			7
	5. Audio untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Peranan audio dalam pengajaran dan pembelajaran - Sumber audio dan format fail audio - Penghasilan bahan audio kreatif dan inovatif untuk pengajaran dan pembelajaran - Perancangan dan penyediaan skrip, perkakasan dan perisian - Rakaman dan suntingan	1	2			1	3			7
	6. Video untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Peranan video dalam pengajaran dan pembelajaran - Sumber video dan format fail video - Teknik merakam video - Penghasilan klip video kreatif dan inovatif untuk pengajaran dan pembelajaran - Perancangan dan penyediaan papan cerita - Rakaman dan suntingan	2	4			2	6			14
	7. Integrasi Perisian Aplikasi Pejabat untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Konsep - Aplikasi dalam bilik darjah	1	2			1	3			7
	8. Multimedia Interaktif untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Konsep multimedia - Penghasilan pakej pembelajaran multimedia interaktif kreatif dan inovatif - Perancangan dan penyediaan bahan multimedia - Elemen interaktiviti - Penilaian bahan multimedia	2	4			2	6			14

17.	Kerangka Kursus/Modul dan Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (<i>Student Learning Time, SLT</i>) setiap tajuk	Interaksi Bersemuka				Interaksi Bukan Bersemuka				Jumlah SLT
		Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	Kuliah	Tutorial	Amali	Pentaksiran	
	9. Internet untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Konsep dan jenis-jenis pembelajaran dalam talian - Peralatan dan aplikasi untuk pembelajaran dalam talian - Pengaplikasian internet untuk pembelajaran - Pengaplikasian internet untuk pengajaran	2	4			2	6			14
	10. Sumber Maklumat dan Pengurusan Sumber - e-Sumber - perpustakaan digital - e-jurnal - Sistem Pengurusan Perpustakaan - Pengurusan Sumber Pengajaran Berasaskan Objek Pembelajaran - Konsep dan Definisi Objek Pembelajaran - Ciri-ciri Objek Pembelajaran - Fungsi Objek Pembelajaran - Penilaian sumber pengajaran	1	2			1	3			7
	11. Isu dan Cabaran Penggunaan Teknologi untuk Pengajaran dan Pembelajaran - Isu harta intelek, undang-undang siber, plagiat, kerahsiaan, keselamatan, penyebaran maklumat - Cabaran transformasi pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi terkini - kesediaan guru dan pelajar - sokongan organisasi - kesediaan teknologi - Piawaian ISTE (<i>International Society for Technology in Education</i>).	1	2			1	3			7
	Kerja kursus (Projek dan Penulisan Akademik)								14	14
	Amali									
	Ulang kaji								4.5	4.5
	Peperiksaan Akhir				1.5					1.5
	Jumlah	15	30		1.5	15	45		18.5	125

Jumlah Jam		Bersemuka	Bukan Bersemuka
	Kuliah	15	15

	Pembelajaran Bersemuka dan Bukan Bersemuka	Tutorial	30	45
		Tugasan Projek	-	8
		Penulisan Akademik (1000 perkataan)	-	6
		Peperiksaan Akhir	1.5	4.5
		Jumlah		
		Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (SLT)	125	
		Jam Kredit	3	
18.	Rujukan Asas	Heinich,R., Molenda, M., Russel, J.D. & Smaldino, S.E. (2012). <i>Instructional media and technologies for learning</i> . (10 th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall. Lever-Duffy, J. & McDonald, J.B. (2014). <i>Teaching and learning with technology</i> . (5 th ed). New York: Allyn and Bacon. Noriati, Boon, Sharifah,& Wan Kamarudin (2012). <i>Teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran</i> . Shah Alam: Oxford Fajar Sdn Bhd		
	Rujukan Tambahan	Roblyer M.D. & Doering, A.H. (2012) <i>Integrating educational technology into teaching</i> . (6 th ed). Pearson Griand Giwanda S. Si. & Nuni Dalina Mohd Jamaluddin (2012). <i>Menguasai kemahiran fotografi digital. Siri kemahiran diri</i> . Kuala Lumpur: Synergy Media. The AACTE. (2008). <i>Handbook of technological pedagogical content knowledge for educators</i> . US:Routledge Clark, R.C. & Mayer, R.E.(2011). <i>e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning</i> (2 nd . ed). San Francisco, California:Wiley Starko, Alane J. (2014). <i>Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight</i> (5 th . ed). New York:Routhledge		
19.	Maklumat Tambahan	Tiada		

MATRIK HASIL PEMBELAJARAN KURSUS – HASIL PEMBELAJARAN

EDUP2053 TEKNOLOGI DAN MEDIA PENGAJARAN (3 Kredit)

HASIL PEMBELAJARAN KURSUS	HASIL PEMBELAJARAN									Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran	Pentaksiran
	LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8	LO 9		
1. Menjelaskan konsep dan peranan teknologi dan media untuk pengajaran dan pembelajaran. (C2, A4, LO1)	X									Kuliah Tutorial Perbincangan	Peperiksaan Akhir
2. Merancang penggunaan teknologi dan media berdasarkan model reka bentuk pengajaran yang sesuai dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. (C6, A5, LO3, CTPS4)			X							Kuliah Tutorial	Peperiksaan Akhir
3. Mengaplikasikan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran (C3, A4, LO3, CTPS4)			X							Tutorial	Peperiksaan Akhir Penulisan akademik Projek

4. Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan merujuk pelbagai sumber bagi memenuhi peluang pasaran (C6, A3, LO2, LO6, LO7, LL3, KK1)		X				X	X			Tutorial	Penulisan akademik Projek
KESELURUHAN	X	X	X			X	X			Kuliah Tutorial Perbincangan	Penulisan Akademik Projek Peperiksaan Akhir

Nama Panel Penggubal :

Bil.	Nama Pensyarah	Kelayakan Akademik
1	Dr. Mohd Nordin bin Abu Bakar IPGM, Cyberjaya	Bc.Ed (Sains Pertanian) (UPM), M.sc (Educ. Admin) (UPM), PhD (Tec & Voc. Educ.(UKM)
2	En. Muhamad bin Osman IPG Kampus Raja Melewar	Sarjana Muda Sains Dengan Pendidikan, University of Malaya Diploma Psikologi (Kaunseling), University Kebangsaan Malaysia Master of Education, University of Minnesota, USA
3	Pn Ngu Moi Kwe IPG Kampus Bahasa Antarabangsa	B.A.(Hons)(Geografi), Universiti Malaya M.Ed.Teknologi Pendidikan, Universiti Malaya