



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

A NEW
CREATIVE
VISION

Manifesting Collaborative Creativity



KPD 3016: PENGAJARAN, TEKNOLOGI DAN PENAKSIRAN 1

SESI PENGAJIAN: SEM 1 (2022/2023)

KUMPULAN KULIAH KPD 3016 (A221): AT20C

KIT MEDIA



| NAMA | NO MATRIC | NO. HP | PROGRAM |
|----------------------------------|--------------|------------|--|
| MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF | D20201095609 | 0197818481 | AT20 - IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT) |

NAMA PENSYARAH: TS. DR. CHEE KEN NEE

PENGENALAN

Penggunaan kit media dalam proses pengajaran akan dapat membantu sistem pendidikan di Malaysia untuk dapat bersaing dengan sistem pendidikan di negara yang lebih maju. Hal yang demikian kit media ini merupakan salah satu bahan bantu mengajar yang digunakan oleh para guru dalam aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (PdP). Kit media yang digunakan oleh guru bertindak sebagai pembolehubah yang turut mempengaruhi keberkesanan dan kejayaan dalam sebuah PdP (Nurzaemah Ismail, Maimun Aqsha & Junaidah Mat, 2015). Menurut Saipolbarin et al., tahun 2017, kesediaan guru untuk mengintegrasikan kit media dalam penyediaan proses pengajaran merupakan antara pembolehubah utama yang akan menentukan kejayaan dan keberkesanan aktiviti PdP. Ia juga merupakan satu inovasi yang digunakan oleh guru untuk memusatkan aktiviti PdP kepada pelajar sejajar dengan kehendak dan konsep PdP 4.0.

JUSTIFIKASI

Penggunaan kit media haruslah pelbagai agar dapat menjadikan sebuah PdP lebih kreatif dan inovatif yang akan dapat menarik perhatian murid untuk lebih fokus dalam pembelajaran mereka. Untuk merealisasikan perkara tersebut penggunaan platform *canva* haruslah diterapkan oleh para guru. Hal ini kerana melalui *canva*, guru dapat mengembangkan pelbagai media pembelajaran yang berasaskan digital yang lebih kreatif dengan mudah (Scardina, 2018). Menurut Chicca dan Chunta, 2020, *canva* juga berperanan dalam menghasilkan maklumat grafik alatan digital yang menyokong pembelajaran secara bersemuka mahupun dalam talian.

Selain itu, penggunaan *Google Jamboard* juga akan menarik perhatian murid untuk lebih fokus dalam PdP. Hal ini demikian, *Google Jamboard* merupakan satu alat digital yang berguna dan sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 kerana penggunaan alat digital *Google Jamboard* dapat mentransformasikan kaedah PdP bagi membina kemahiran berkomunikasi, pemikiran kritikal, kreativiti dan kemahiran berkolaboratif dalam kalangan murid (Chung dan Sara Beden, 2020).

Seterusnya, penggunaan kit media *Liveworksheet* yang bertujuan untuk memberikan murid aktiviti dan soalan yang lebih menyeronokkan. Menurut Zulaiha pada *Jurnal Pendidik. Fis. Dan Sains*, 2018, *Liveworksheet* merupakan satu platform yang mengubah soalan-soalan yang sebelumnya hanya berada di atas kertas menjadi sebuah soalan yang digital, interaktif dan lebih menarik. Di dalam *Liveworksheet* ini juga mempunyai pelbagai cara menjawab soalan antaranya ialah *multiple choice*, *dropdown select box*, *drag and drop* dan banyak lagi yang membuatkan *Liveworksheet* ini lebih interaktif.

Walau bagaimanapun, sebuah aplikasi daripada *Google* iaitu *Googleform* tidak lagi asing di mata para guru dan murid disebabkan oleh penggunaannya yang telah meluas dalam dunia pendidikan. Kelebihan penggunaan *Googleform* ialah guru boleh memasukkan bahan dalam bentuk dokumen, imej atau video pembelajaran. Guru juga boleh menjalankan proses penilaian pembelajaran secara dalam talian dengan menghasilkan soalan dalam bentuk aneka

pilihan atau huraian melalui *Googleform*. Guru juga boleh melihat markah pelajar dengan cepat agar boleh membuat tindakan susulan terhadap murid (Fajar Heryadi, 2021).

Tambahan pula, penggunaan *Kumospace* yang mempunyai fungsi yang sama dengan beberapa platform seperti *Zoom meeting*, *Google meet* dan *Visco Webex* juga merupakan salah satu kit media yang boleh digunakan oleh guru dalam proses PdP (Novita Alldila, 2021). *Kumospace* mempunyai pelbagai kegunaan yang interaktif dan menarik antaranya ialah paparan yang hampir sama dengan bilik darjah yang boleh di ubahsuai mengikut kehendak guru dan boleh meletakkan pelbagai bahan pembelajaran murid seperti pautan soalan, pautan buku teks dan banyak lagi. Murid juga boleh mengakses bahan-bahan tersebut sekiranya mereka ingin mengulang kaji pelajaran yang lepas.

Akhir sekali, penggunaan *Chatbot* dalam kit media pembelajaran merupakan suatu yang baharu dalam dunia pendidikan di Malaysia. Hal ini demikian *Chatbot* menggunakan *Artificial Intelligent* (AI) yang menggunakan algoritma yang rumit yang menyebabkan penggunaanya belum lagi meluas di Malaysia. *Chatbot* sangatlah sesuai untuk dijadikan sebagai kit media kerana ia akan memudahcara kerja guru dan juga pelajar, sebagai contoh guru tidak perlu untuk menjawab setiap persoalan daripada murid dengan adanya bantuan daripada *Chatbot* ini. begitu juga halnya dengan murid, murid boleh meminta pelbagai bahan pembelajaran yang telah disediakan oleh guru menggunakan *Chatbot* ini.

PENUTUP

Penggunaan kit media sangatlah penting dalam membantu guru dan juga murid dalam proses pelaksanaan PdP. Kit media dapat membantu guru dan murid untuk menjadikan sebuah PdP lebih bermakna, lebih kreatif, lebih interaktif, dan lebih berinovatif yang akan dapat membantu murid untuk lebih senang memahami tentang apa yang ingin disampaikan oleh guru. Hal ini pasti akan dapat membantu murid untuk terus cemerlang dalam pendidikan mereka dan sistem pendidikan di Malaysia juga akan dapat bersaing dengan sistem pendidikan negara yang lebih maju.

RUJUKAN

- Ramli, S., Abdul Ghani, M.T., Atoh, N. & Muhammad Romli, T.R., 2019, *International Journal of Language Education and Applied Linguistic (IJLEAL)*, Vol. 9, No 1, 33-44, <https://journal.ump.edu.my/ijleal/article/view/308>.
- Lovandri Dwada Putra & Filianti, Pemanfaatan *Canva for Education* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran jarak Jauh, 2022, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No 1, 126-127, <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/download/6315/3319>.
- Melvina Chung Hui Ching, Tahap Penerimaan Jamboard Sebagai Alat Digital Dalam e-Pembelajaran : Satu Kajian, 2021, *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, Vol. 9, No 2, 34-35, <https://mj.es.um.edu.my/index.php/JUKU/article/download/29940/13030>
- Adi Prabowo, Penggunaan *Liveworksheet* dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, 2021, *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, Vol. 1, No 10, 383-388, <http://jpti.journals.id/index.php/jpti/article/download/87/73>.
- Fajar Heryadi, *Use of Google Form as A Media For Online Learning In The Pandemic Time Covid-19 In Historical Lessons At SMK Negeri 2 Ketapang*, 2021, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, Vol.1, No 1, 15-18, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/swadesi/article/download/45421/75676589347>.
- Khusnul Khotimah, Muflihah & Mukhamad Nurhadi, 2022, *The Effect of Kumospace Learning Application Towards the Student Learning Outcomes on The Subject of Redox Reaction: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Sains, Geografi dan Komputer*, Vol. 3, <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/msgk/article/view/1762>

LINK KIT MEDIA (RPH SUBTOPIK 2.3.3)

1. Canva (<https://shorturl.at/sGJQS>)
2. Jamboard (https://jamboard.google.com/d/1B3rJtwFm0rBN3oeYbLzgrml_JaAAeWNkLy2qzW04q-w/edit?usp=sharing)
3. Liveworksheet (<https://www.liveworksheets.com/7-js220514fp>)
4. Google form (<https://forms.gle/GwLMNDhuD9mWELH3A>)
5. Kumospace (<https://www.kumospace.com/rekabentukteknologi0?roomId=r26gNTqmHbd3XtdGSfce>)
6. Chatbot (<https://shorturl.at/fpUV2>)