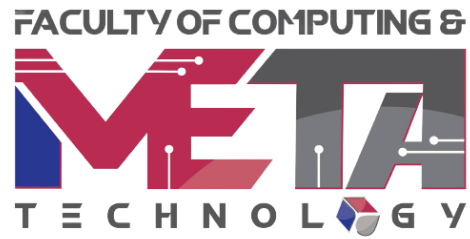




UNIVERSITI  
PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS  
اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY



**MET3013: PENGAJARAN TEKNOLOGI MAKLUMAT**

**SESI PENGAJIAN: SEMESTER 2 (2022/2023)**

**KUMPULAN KULIAH MET3013 (A211): C**

---

**(LAPORAN REFLEKSI)**

**REFLEKSI PENGAJARAN MAKRO**

---



NAMA	NO MATRIC	NO. HP	PROGRAM
MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF	D20201095609	0137013122	AT20 - IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT)

**NAMA PENSYARAH: DR. YUSRI BIN ABDULLAH**

## LAPORAN REFLEKSI PENGAJARAN MAKRO

### Pengenalan

Pada 28 Jun 2023 bersamaan dengan hari Rabu, saya telah menjalankan pengajaran makro mengenai topik pembelajaran “Kod Arahan” di bawah tema Kod Arahan, Sukatan Pelajaran Asas Sains Komputer Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Tingkatan 1. Pengajaran makro ini dijalankan selama 35 minit bersama beberapa orang guru pelatih yang bertindak sebagai murid-murid tingkatan 1.

Pada pengajaran makro tersebut, saya telah mengajar bahagian atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan yang merangkumi definisi, contoh aktiviti harian yang melibatkan ulangan, contoh situasi dan carta alir dan blok-blok yang melibatkan ulangan dalam *Scartch*. Saya juga telah membimbing murid untuk memahami dengan lebih mendalam tentang atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan ini menggunakan beberapa aktiviti. Aktiviti yang pertama ialah *Blockly Game* iaitu pengenalan kepada *Scratch* yang berbentuk permainan digital. Aktiviti *Blockly Game* ini merupakan aktiviti yang memberikan murid gambaran awal tentang penggunaan *Scratch*. Apabila murid telah memahami tentang penggunaan *Scratch*, saya membuat satu lagi aktiviti yang menggunakan *Scratch* itu sendiri secara berkumpulan. Saya telah memberikan beberapa soalan agar murid dapat menyelesaikannya menggunakan *Scratch* tersebut.

Seterusnya, sebagai penutup pengajaran dan pembelajaran, saya telah membuat satu kuiz yang menggunakan *Blooket* untuk menguji kefahaman murid tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Di dalam *Blooket* tersebut, saya telah menyediakan beberapa soalan tentang topik yang dipelajari. Pendekatan ini mendapat respon yang positif oleh murid kerana *Blooket* ini merupakan salah satu bahan bantu mengajar melibatkan gamifikasi yang dapat menarik minat murid untuk menjawab soalan yang telah disediakan. Setelah murid menjawab kesemua

soalan, saya juga meminta seorang murid untuk memberikan rumusan atau kesimpulan ringkas tentang apa yang telah mereka pelajari dalam topik ini dan kemudiannya saya juga memberikan rumusan dan kesimpulan yang lengkap kepada murid agar mereka lebih mengingati apa yang telah dipelajari. Sebelum menamatkan kelas pada hari tersebut, saya telah memberitahu tentang tajuk yang akan dipelajari pada minggu hadapan agar murid dapat membuat persediaan awal sebelum memulakan topik yang baru.

Walaupun terdapat kekangan masa apabila saya ingin melakukan pengajaran makro ini, saya rasa bersyukur kerana telah melaksanakan pengajaran ini dengan jayanya. Terdapat banyak perkara yang telah saya pelajari daripada pengajaran mikro sehinggalah pengajaran makro. Saya juga dapat mengetahui kelemahan saya daripada pengajaran makro ini berdasarkan komen-komen yang diberikan oleh pensyarah saya iaitu Dr. Yusri bin Abdullah. Oleh itu, refleksi ini akan membincangkan mengenai kekuatan dan kelemahan saya yang dikenal pasti semasa menjalankan pengajaran makro. Selain itu, di dalam refleksi ini juga saya akan membincangkan tentang cadangan-cadangan untuk mengatasi kelemahan saya dalam mengajar.

### **Kekuatan Yang Dikenal Pasti**

Sebelum memulakan pengajaran makro ini, persediaan rapi telah dibuat bagi mengelakkan sebarang permasalahan berlaku semasa sesi pengajaran makro. Persediaan awal adalah sangat penting bagi membantu saya menyampaikan isi kandungan pelajaran dengan baik, mematuhi masa yang telah ditetapkan dan menjalankan segala aktiviti yang dirancang dengan kemas dan teratur. Antara persediaan yang telah saya buat adalah set induksi yang berbentuk video, aktiviti individu yang menggunakan *Blockly Games*, aktiviti kumpulan yang menggunakan *Scratch* dan aktiviti menjawab kuiz ringkas yang menggunakan *Blooket*.

Sepanjang menjalankan pengajaran makro, kekuatan yang saya sedar dalam pengajaran ini adalah saya dapat membuat pemilihan set induksi yang sesuai untuk mempelajari konteks pembelajaran pada hari tersebut dengan menggunakan set induksi yang interaktif berlandaskan video yang mempunyai muzik yang menarik dan selaras dengan isi kandungan pelajaran. Set induksi tersebut saya peroleh daripada *Scratch Garden* yang bertajuk *Camp coding camp – Lesson 5 – Loops* yang saya ambil daripada aplikasi *Youtube*. Berdasarkan tayangan video tersebut, murid akan dapat mengetahui dengan lebih mendalam tentang isi kandungan yang akan dipelajari. Set induksi merupakan bahagian permulaan dalam sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran di mana tujuan utamanya adalah untuk membina aliran fikiran serta menimbulkan minat murid supaya mereka dapat memusatkan perhatian terhadap isi pelajaran yang hendak disampaikan. Terdapat beberapa jenis kemahiran yang boleh digunakan oleh guru dalam set induksi. Antara kemahiran-kemahiran yang boleh digunakan oleh guru adalah kemahiran memulakan pengajaran, kemahiran mencungkil idea, kemahiran mengilustrasikan dengan contoh dan sebagainya.

Selain itu, saya berupaya menarik minat murid dengan pemilihan kaedah yang sesuai digunakan supaya aktiviti pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Saya telah memilih *Blockly Games* sebagai aktiviti pertama iaitu aktiviti individu dimana ia dapat memberi gambaran awal tentang aktiviti yang seterusnya. Aktiviti *Blockly Games* ini berbentuk gamifikasi yang menyerupai aplikasi permainan. Oleh yang demikian, aktiviti ini dapat menarik minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Pada aktiviti yang kedua pula iaitu aktiviti berkumpulan, saya menggunakan aplikasi *Scratch*. Murid-murid akan melakukan aktiviti ini berpanduan soalan yang sudah ditetapkan melalui aplikasi *Jamboard* dan penghantaran juga melalui platform yang sama iaitu *Jamboard*. Saya memilih *Scratch* dalam aktiviti ini kerana ianya adalah sebuah *tools* yang mempunyai blok-blok yang dapat menggantikan bahasa pengaturcaraan yang rumit dalam membangunkan sebuah aplikasi dan

website. Aktiviti ini dapat memberi keseronokan kepada murid dan dapat menguji kefahaman murid tentang apa yang telah diterangkan oleh guru. Hal ini dapat dibuktikan melalui kerjasama yang baik dan penglibatan diri secara aktif dalam aktiviti-aktiviti yang dijalankan oleh guru. Saya dapati bahawa mereka seronok dan teruja dengan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang diadakan. Selepas itu, saya menggunakan teknik pujian untuk menghargai murid kerana telah melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan.

Secara keseluruhannya, saya mendapat maklum balas daripada pensyarah saya bahawa pengajaran makro yang telah saya laksanakan adalah baik dengan penerangan yang jelas, slaid yang ringkas, padat dan jelas dan pemilihan aktiviti yang sesuai. Oleh itu, saya berasa gembira memandangkan ini merupakan kali pertama saya menjalankan pengajaran makro bagi subjek Asas Sains Komputer Tingkatan 1.

### **Kelemahan Yang Dikenal Pasti Dan Cadangan Mengatasi**

Walaupun saya dapat melaksanakan pengajaran makro ini, terdapat beberapa kelemahan yang dapat dikenal pasti. Antaranya ialah saya sering menggunakan kata “korang” apabila saya merujuk kepada murid. Bukan itu sahaja, saya juga sering kali menggunakan kata “ok” sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Saya sedar bahawa penggunaan perkataan “korang” ini tidak baik digunakan, namun saya terlalu kerap menggunakan perkataan tersebut. Perkataan tersebut akan mengganggu kelancaran pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana penggunaan kata “korang” apabila merujuk kepada murid adalah kata yang kurang sesuai dalam sesi pengajaran dan pembelajaran kerana ianya kurang sopan terhadap murid. Penggunaan kata yang berulang-ulang kali juga tidak sesuai digunakan seperti penggunaan “ok” kerana murid akan lebih cepat merasa bosan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, cadangan bagi mengatasi kelemahan ini saya perlulah mengganti kata “korang” tersebut dengan menggunakan kata “kamu”, “anda”, “awak” dan sebagainya yang

sesuai dan lebih sopan. Bukan itu sahaja, saya juga haruslah menggunakan kata yang lebih bervariasi dan tidak tertumpu kepada satu kata sahaja agar murid akan merasa lebih seronok untuk belajar.

Kelemahan saya yang seterusnya ialah saya tidak bertanya kepada murid mengenai topik yang telah dipelajari pada minggu lalu. Sebagai seorang guru, saya sepatutnya bertanya kepada murid mengenai topik pembelajaran sebelum ini. Hal ini demikian kerana ianya akan dapat membantu murid dalam proses mengingat semula pembelajaran lalu dan dapat mengaitkan pembelajaran lalu dengan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari tersebut. Murid juga akan lebih mudah untuk memahami topik yang akan dipelajari apabila mereka mengingat semula pembelajaran yang lalu. Oleh itu, cadangan bagi mengatasi kelemahan ini ialah dengan bertanyakan tentang pengetahuan sedia ada murid yang diperoleh semasa pembelajaran yang lalu dan saya juga akan bertanya mengenai topik pembelajaran yang telah dipelajari pada minggu lalu. Hal ini adalah agar murid dapat membandingkan dan membezakan antara pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan yang akan dipelajari dan agar murid juga dapat menghubungkaitkan pengalaman murid atau kejadian semasa yang relevan dengan topik yang akan dipelajari.

Secara keseluruhannya, saya masih mempunyai banyak kelemahan yang terdapat dalam diri saya semasa menjalankan pengajaran makro. Oleh itu, saya perlu memikirkan cara-cara yang sesuai untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada diri saya semasa mengajar seperti yang telah saya senaraikan di atas.

## **Kesimpulan**

Tuntasnya, banyak pengetahuan dan perkara baru yang saya pelajari semasa menjalani pengajaran makro ini. Ini memberikan saya keyakinan yang tinggi bahawa saya akan dapat menunjukkan prestasi yang lebih baik dan cemerlang apabila saya menjalankan latihan

mengajar kelak. Saya berharap bahwa saya mampu melakukan yang terbaik pada pengajaran yang seterusnya dan saya juga berharap dengan kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam diri saya ini, saya akan atasi agar dapat meningkatkan tahap keprofesionalisme keguruan dalam diri saya.