



PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN JARAK JAUH

UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

 TAKSONOMI BLOOM	 KAEDAH PENILAIAN
Pengetahuan	Soalan objektif, Betul / Salah, Padanan, Isi tempat kosong, gamifikasi, kuiz
Pemahaman	Simulasi, Animasi, Tutorial
Aplikasi	Soalan objektif, Soalan subjektif, Esei, Tutorial, Simulasi, Gamifikasi, Kajian kes
Analisis/ Sintesis	Soalan Subjektif, Esei, Projek, Portfolio, Simulasi, Kajian Kes


Pembelajaran Jarak Jauh adalah pembelajaran yang menggunakan media elektronik dan bukan elektronik sebagai medium perantaraan di antara pensyarah dan pelajar, agar pelajar dapat menguasai pengetahuan dan kemahiran dalam pembelajaran.


ASYNCHRONOUS

Maklumat pembelajaran dirujuk oleh pelajar pada bila-bila masa




SYNCHRONOUS

Maklumat pembelajaran dihantar dan diterima oleh pelajar pada kadar segera



Penilaian Formatif

- Penilaian yang memerlukan pensyarah dan pelajar memberi maklum balas secara berterusan agar objektif pembelajaran dapat dicapai.

Perbincangan dalam talian / Posting

Pelajar memberi idea dan hujah semasa perbincangan bagi topik pembelajaran yang ingin dicapai semasa pengajaran.

Pensyarah

- Menyediakan ruang perbincangan, panduan penilaian, tarikh akhir menghantar tugas.
- Menyediakan topik perbincangan dan memantau penglibatan semua pelajar agar objektif pembelajaran dapat dicapai.
- Membantu pelajar sekiranya pelajar menghadapi kesukaran untuk memahami topik pembelajaran.

Pelajar

- Memberi maklum balas dalam bentuk persoalan atau komen kepada perbincangan topik pembelajaran.

Kuiz (Soalan Objektif / Soalan Subjektif)

Penilaian dalam bentuk kuiz membantu pensyarah dan pelajar mengetahui prestasi pembelajaran pelajar secara berterusan.

Pensyarah

- Menyediakan soalan kuiz secara dalam talian, panduan penilaian, tempoh pelaksanaan penilaian.
- Keputusan penilaian kuiz (soalan objektif) boleh dijana secara automatik dan dapat dikongsikan kepada pelajar.
- Penilaian kuiz (soalan subjektif), memerlukan pensyarah memberi maklum balas pada ruang komen sekiranya memerlukan kupasan lanjut.

Pelajar

- Menjawab soalan kuiz dalam tempoh yang telah ditetapkan oleh pensyarah.

Penilaian Sumatif

- Penilaian yang digunakan untuk memberi gred kepada pelajar dalam menilai tahap penguasaan pelajar dalam mencapai objektif pembelajaran.

Ujian Penggal / Peperiksaan Akhir

Pelaksanaan ujian penggal dan peperiksaan akhir dilaksanakan secara dalam talian dengan menggunakan kemudahan penilaian dalam platform pembelajaran yang sedia ada.

Pensyarah

- Menyediakan soalan secara dalam talian, panduan penilaian, tempoh pelaksanaan penilaian.
- Merancang dan memastikan pelajar dapat menjalani penilaian.

Pelajar

- Menjawab soalan ujian atau peperiksaan dalam tempoh yang telah ditetapkan oleh pensyarah.

Projek

Projek adalah termasuk, simulasi, kajian kes, latihan penyelesaian masalah dan kerja kumpulan.

Pensyarah

- Menyediakan borang penilaian; borang penilaian rakan sebaya, penilaian, borang penilaian sendiri.

Pelajar

- Melaporkan pembangunan dan keputusan projek menggunakan laman web, blog, forum, atau discussion boards dalam tempoh yang ditetapkan.



Penilaian Formatif & Penilaian Sumatif

Portfolio

Portfolio dijadikan medium untuk melapor dan mempamerkan hasil pembelajaran, secara berterusan dalam pelbagai kombinasi medium seperti audio, video, grafik, dan simulasi.

Pensyarah

- Menyediakan soalan bagi tujuan penilaian berterusan, panduan penilaian, tempoh pelaksanaan penilaian
- Menyediakan rubrik penilaian portfolio
- Penilaian portfolio juga boleh dilakukan melalui penilaian rakan sebaya.

Pelajar

- Melaporkan pembelajaran dengan kreatif dengan bantuan audio, video atau grafik.

Kajian Kes

Kajian Kes boleh digunakan untuk penilaian secara individu dan berkumpulan.

Pensyarah

- Menyediakan soalan kajian kes, panduan penilaian, tempoh pelaksanaan penilaian.
- Dicadangkan untuk melibatkan 5 hingga 6 orang pelajar dalam satu kumpulan.
- Sesuai bagi tugas yang melibatkan pendekatan penyelesaian masalah kerana memberi peluang kepada pelajar untuk refleksi dan bekerjasama di dalam kumpulan.
- Memberi maklum balas terhadap persoalan pelajar.

Pelajar

- Bertanggungjawab memberi maklum balas kepada kes-kes yang diselesaikan dalam bentuk pelaporan serta sumber sokongan lain.
- Kaedah pelaporan boleh dalam bentuk simulasi, gamifikasi, video, slaid, grafik atau animasi.

Simulasi/ Gamifikasi / Animasi

Simulasi di dalam makmal bagi subjek teknikal melibatkan kos yang tinggi. Alternatif lain adalah menggunakan kit makmal dalam bentuk majud atau maya.

Pensyarah

- Memaksimumkan penggunaan teknologi video konferen yang melibatkan penilaian kemahiran.
- Menyediakan tugas dalam bentuk aktiviti atau senario, panduan penilaian, tempoh pelaksanaan penilaian.
- Merancang dan memastikan pelajar dapat menjalani penilaian.

Pelajar

- Melaporkan tugas dalam bentuk simulasi, gamifikasi, video atau animasi.



Continuous Quality Improvement (CQI)

CQI

Pendekatan bagi meningkatkan kualiti berterusan dengan melakukan penilaian berterusan agar objektif pembelajaran sesuatu kursus dapat dicapai pada akhir kursus. Melalui CQI, prestasi pelajar dapat dipantau secara berkala dan dikenalpasti dengan lebih awal, agar intervensi dapat dilakukan untuk memastikan prestasi pelajar dapat dikekalkan dan mencapai objektif pembelajaran bagi kursus yang diambil.

Pensyarah

- Menjalankan aktiviti PdP berpandukan objektif pembelajaran.
- Menyediakan bahan PdP mengikut kreativiti pensyarah serta memastikan pelajar dapat mencapai bahan PdP secara dalam talian ataupun kurier bagi yang tidak mempunyai akses internet.
- Membuat pemantauan berkala terhadap prestasi penilaian pelajar.
- Membuat audit akademik bagi kursus yang diajar sendiri oleh pensyarah untuk memastikan pelajar dapat mencapai objektif pembelajaran.



Rujukan

1. Roblyer, M.D., & Doering, A. H. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching* 5th Edition. Pearson Education Inc. Boston. MA.
2. Rasheed, R.A., Kamsin, A., Abdullah, N.A. (2019). Challenges in the Online Component of Blended Learning: A Systematic Review. *Computers & Education Elsevier*. Vol. 144.
3. Shahrin. M. (2010, Oktober 19). Closing the loop (Continuous Quality Improvement). Muat turun: <https://people.utm.my/shahrin/files/2017/08/slides-CQI-Utem-color.pdf>.



Sebarang maklumat lanjut boleh berhubung terus kepada



Pusat Pembangunan dan Latihan Akademik

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

ASYNCHRONOUS

Information are left for the student to read later



SYNCHRONOUS

Information are sent and received immediately by the student



TEACHING DELIVERY

- Collaborative Learning
- Problem Based Learning
- Scenario Based Learning

RESOURCE

Email, Blog, Listserv, Bulletin Board

TOOLS

UTHM Email, Author, Edmodo, Schoology, Google Classroom, WhatsApp, Telegram, YouTube, Icecream Screen Recorder,

ASSESSMENT

- Formative Assessment
 - Quiz, Presentation, Project Based Activities, Task Based Activities
- Summative Assessment
 - Open Book Test, Online Test

ASSESSMENT TOOL

Padlet, Google Form, Online Learning Embedded Assessment Tool

TEACHING DELIVERY

- Collaborative Learning
- Interactive Learning
- Problem Based Learning
- Gamification Learning Activities

RESOURCE

Instant Messaging, Chatrooms, Video Conferencing

TOOLS

WeChat, WhatsApp, Zoom, WebEx, Facebook Live, Google Hangouts, Skype

ASSESSMENT

- Formative Assessment
 - Online Quiz, Live Presentation

ASSESSMENT TOOL

Padlet, Google Form, Online Learning Embedded Assessment