



JERAYAWARA

PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN

bersama

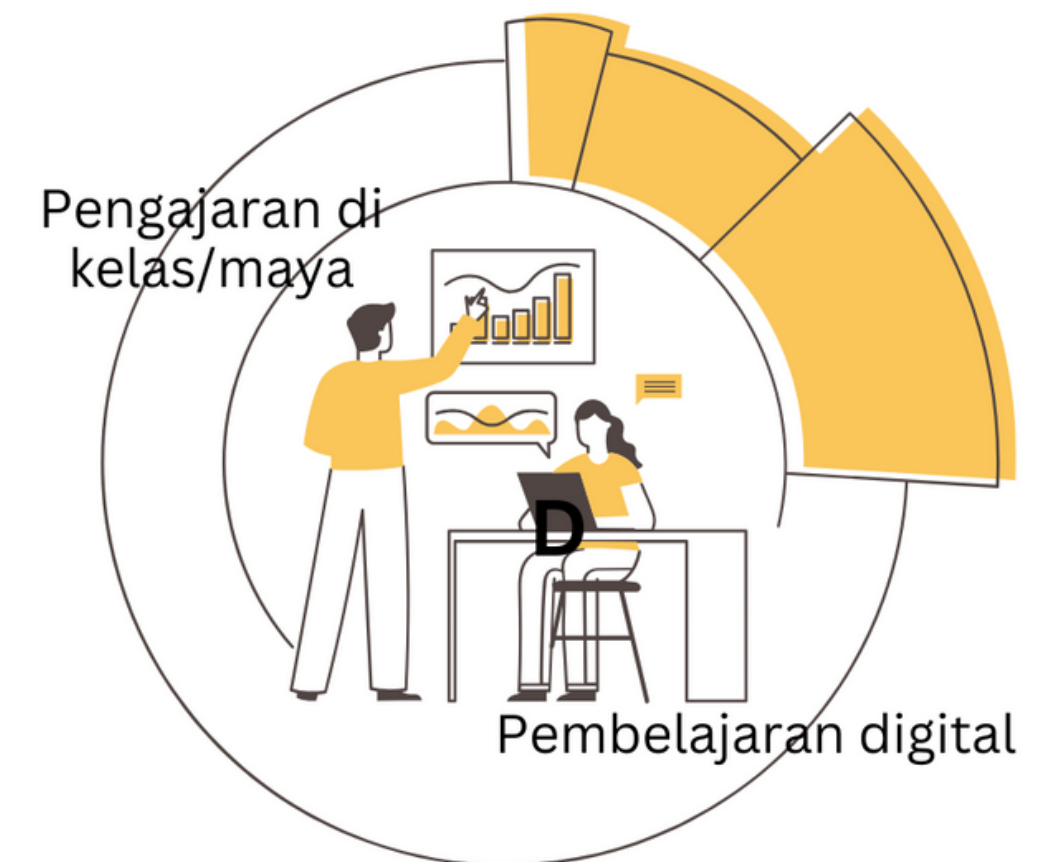
PUSAT PEMBELAJARAN MAYA

14 MAC 2024 | 9.00 pagi



Kandungan

- 01 Pengenalan PTG
- 02 Tujuan PTG
- 03 Kaedah PTG
- 04 Kriteria PTG
- 05 Pelaksanaan
- 06 Simulasi
- 07 Amalan Terbaik



**PEMBELAJARAN
TERADUN**

▶ INTRO

BLENDDED LEARNING RULES!



TAKSONOMI

Focus on the

Verb!

(Revised) Bloom's Taxonomy of

LEARNING OBJECTIVES



UTHM
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

KNOWING or REMEMBERING	COMPREHENDING or UNDERSTANDING	APPLYING	ANALYZING	SYNTHESIZING or EVALUATING	CREATING
Cite	Arrange	Adapt	Analyze	Assess	Adapt
Define	Associate	Apply	Appraise	Assemble	Anticipate
Draw	Classify	Compute	Detail	Build	Collaborate
Enumerate	Convert	Coordinate	Determine	Choose	Combine
Find	Describe	Demonstrate	Calculate	Compare	Communicate
Label	Discuss	Develop	Categorize	Construct	Compose
List	Explain	Dramatize	Classify	Debate	Construct
Locate	Exemplify	Employ	Compare	Estimate	Create
Match	Identify	Establish	Contrast	Formulate	Design
Memorize	Interpret	Examine	Correlate	Generate	Facilitate
Name	Locate	Extrapolate	Critique	Hypothesize	Forecast
Recall	Match	Illustrate	Defend	Integrate	Generate
Recite	Paraphrase	Implement	Detect	Judge	Initiate
Record	Report	Instruct	Dissect	Justify	Model
Recognize	Research	Interview	Distinguish	Manage	Negotiate
Select	Sort	Manipulate	Examine	Organize	Organize
State	Summarize	Modify	Inspect	Predict	Perform
Tabulate	Translate	Operate	Inventory	Prescribe	Plan
		Order	Research	Prepare	Produce
		Practice	Solve	Prioritize	Propose
		Predict	Summarize	Produce	Reconcile
		Prepare	Test	Propose	Revise
		Produce		Recommend	Resolve
		Utilize		Structure	Structure
				Synthesize	Substitute
Teaching Strategies	Teaching Strategies	Teaching Strategies	Teaching Strategies	Teaching Strategies	Teaching Strategies
Lecture	Questions	Practice	Problem solving	Projects	Simulations
Video	Discussion	Demonstrations	Case Studies	Problem solving	Critiques
Illustrations	Review	Presentations	Critical Incidents	Case studies	Complex case study
Examples	Test	Projects	Discussion	Plan development	Design/development
Visuals	Reports	Role play	Questioning	Constructing	Product generation
	Exercises	Micro-teach	Test	Simulation	Producing
Lower order thinking			Higher order thinking		

Anderson, L.W., Krathwohl, D.R., Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., Wittrock, M.C. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Pearson, Allyn & Bacon.

Bloom, B.S. (Ed.). Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., Krathwohl, D.R. (1956). Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain. New York: David McKay Co Inc.



- PTG dikemaskini bagi mengintegrasikan mod pembelajaran dalam talian (**30% - 60%**) dan mod pembelajaran bersemuka.
- Pembelajaran **dalam talian** (kandungan+aktiviti+pentaksiran) mengambil alih pembelajaran bersemuka-pertemuan secara fizikal & tidak perlu diganti.
- Kaedah (SLT) - Formula **40 : 40 : 20** (40% Kandungan : 40% Aktiviti : 20% Pentaksiran).

TUJUAN

01



Pembelajaran secara fleksibel dan peningkatan kecekapan pembelajaran

Kepuasan pelajar dan meningkatkan pengalaman pembelajaran

02



03



Kesiapan pelajar untuk teknologi

Penyesuaian dengan cabaran masa depan

04



05



Pengajaran dan pembelajaran yang berstruktur

KPI BL



**KPI BL
UTHM
100%
2024**

Fasa 3 [2021 - 2025]

70% Kursus berstatus Pembelajaran teraduan

15% Pentaksiran dalam talian



KRITERIA PTG

KRITERIA PTG

Pembelajaran Konvensional
70%

+

Pembelajaran dalam Talian

Kaedah PTG
(30% - 60%)

1.

Bahan Pembelajaran

(30% - 50%)

2.

Aktiviti Pembelajaran

(30% - 50%)

3.

Pentaksiran

(10% - 30%)

KAEDAH PTG

TERADUN



PTG
30%-60%
online





FORMULA
40 : 40 : 20



KAEDAH PTG

40 : 40 : 20



**Bahan
Pembelajaran**

(30%-50%)



**Aktiviti
Pembelajaran**

(30%-50%)



Pentaksiran

(10%-30%)

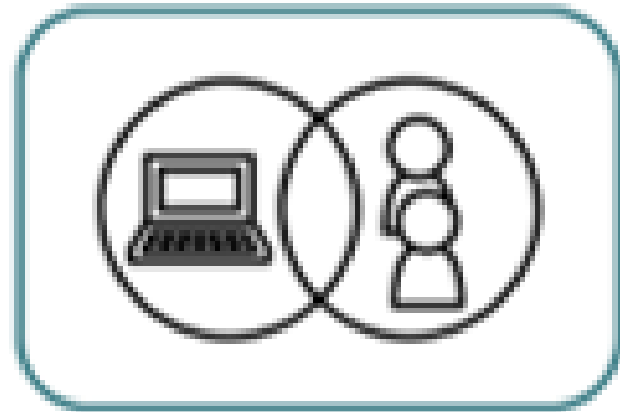
3 SLT



40%
Bahan
Pembelajaran

Kepelbagaian bahan pembelajaran

- Rakaman video, audio, skrin
- Persembahan berbentuk penceritaan
- Animasi dan Perisian Web 2.0
- Simulasi, Realiti Maya, Realiti Luasan, Realiti Tergabung
- Syarahan dalam/luar kelas
- Kandungan interaktif
- Video amali/makmal
- Nota pembelajaran
- Lain-lain yang bersesuaian



40%
Aktiviti
Pembelajaran

Pelaksanaan aktiviti dalam talian menggunakan Perisian Web 2.0

- Kahoot
- Padlet
- LMS (forum, chat, permainan, dsb)
- Lain-lain yang bersesuaian



20%
Pentaksiran

Pentaksiran dalam talian

- Kuiz
- Tugas
- Projek
- Refleksi
- Penilaian
- Lain-lain yang bersesuaian

eKandungan

LIVE
STREAM

Penstriman video



Video pengajaran



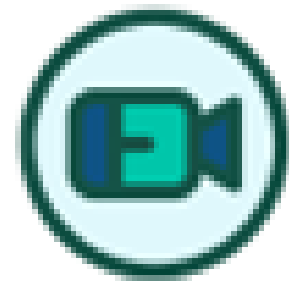
Rakaman kuliah



Artikel



Simulasi maya AR/VR



Rakaman skrin



Rakaman praktikal/ makmal



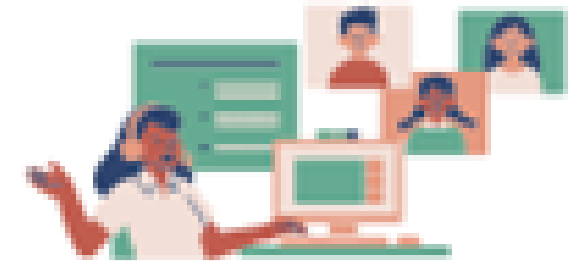
Video temubual



Petikan



Rakaman audio



Pembentangan berbentuk penceritaan



Lain-lain e-kandungan



Video animasi

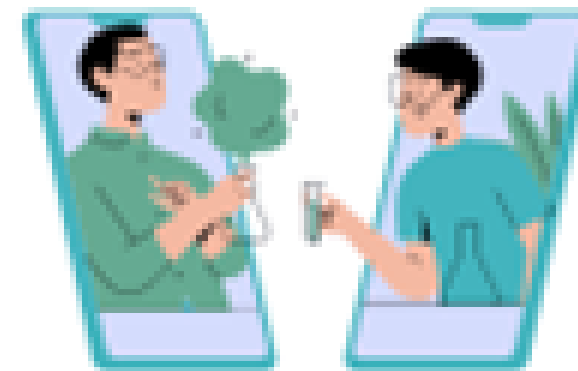
Aktiviti



Forum



Perbincangan



Refleksi



Uji minda



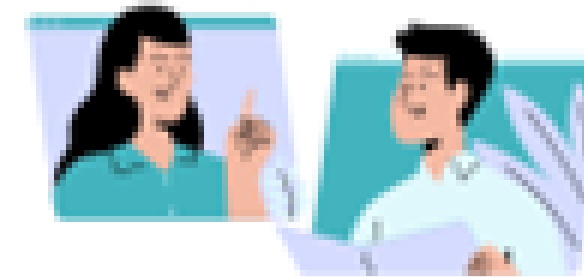
Mesyuarat



Permainan



Kaji selidik



Sembang



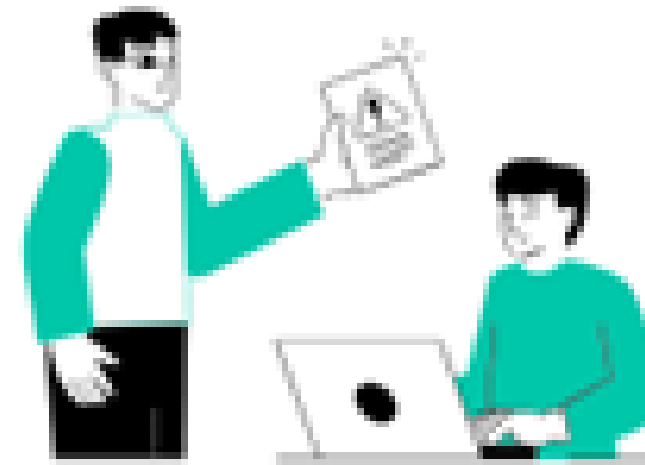
Kandungan interaktif



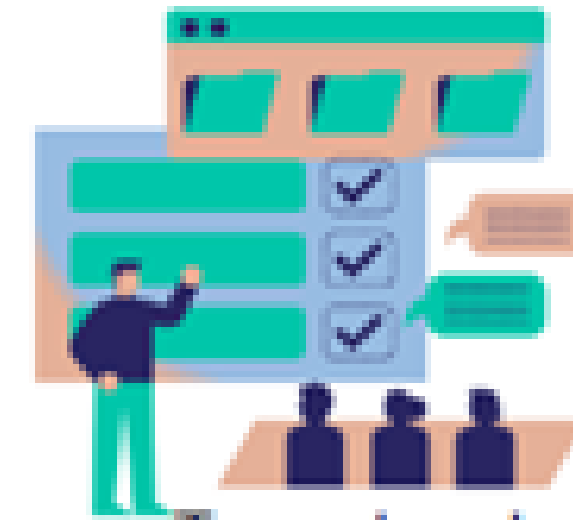
Pentaksiran



Kuiz



Refleksi



Temubual



Lain-lain penilaian



Tugasan

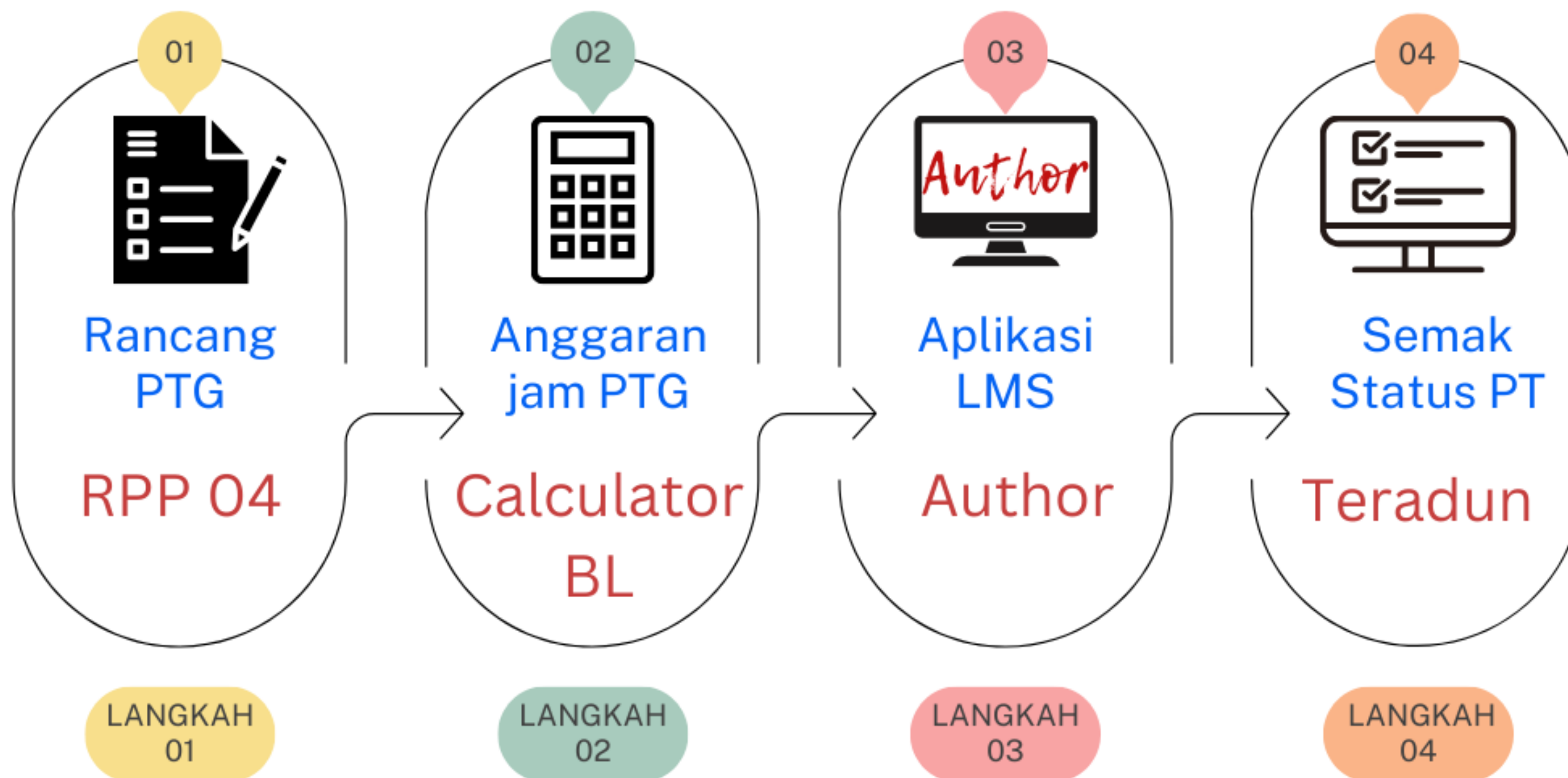


Projek



PELAKSANAAN

4 Langkah Pelaksanaan PTG





Rancang PTG di dalam **RPP 04**
bagi keseluruhan kursus (Jumlah SLT)

Kemudian

Buat anggaran secara **TRIAL & ERROR**
menggunakan BL Calculator





BLENDED LEARNING **CALCULATOR**

<https://author.uthm.edu.my/calculator/>





author

UTHM ACADEMIC ONLINE RESOURCES

<https://author.uthm.edu.my//>

Sistem AUTHOR telah distruktur
dengan kaedah Pembelajaran Teradun

PTS



PTG





DATA



AUTHOR



CALCULATOR



RPP04

**Sila guna
AUTHOR bagi
kursus terpilih
sebagai kursus
teradun**



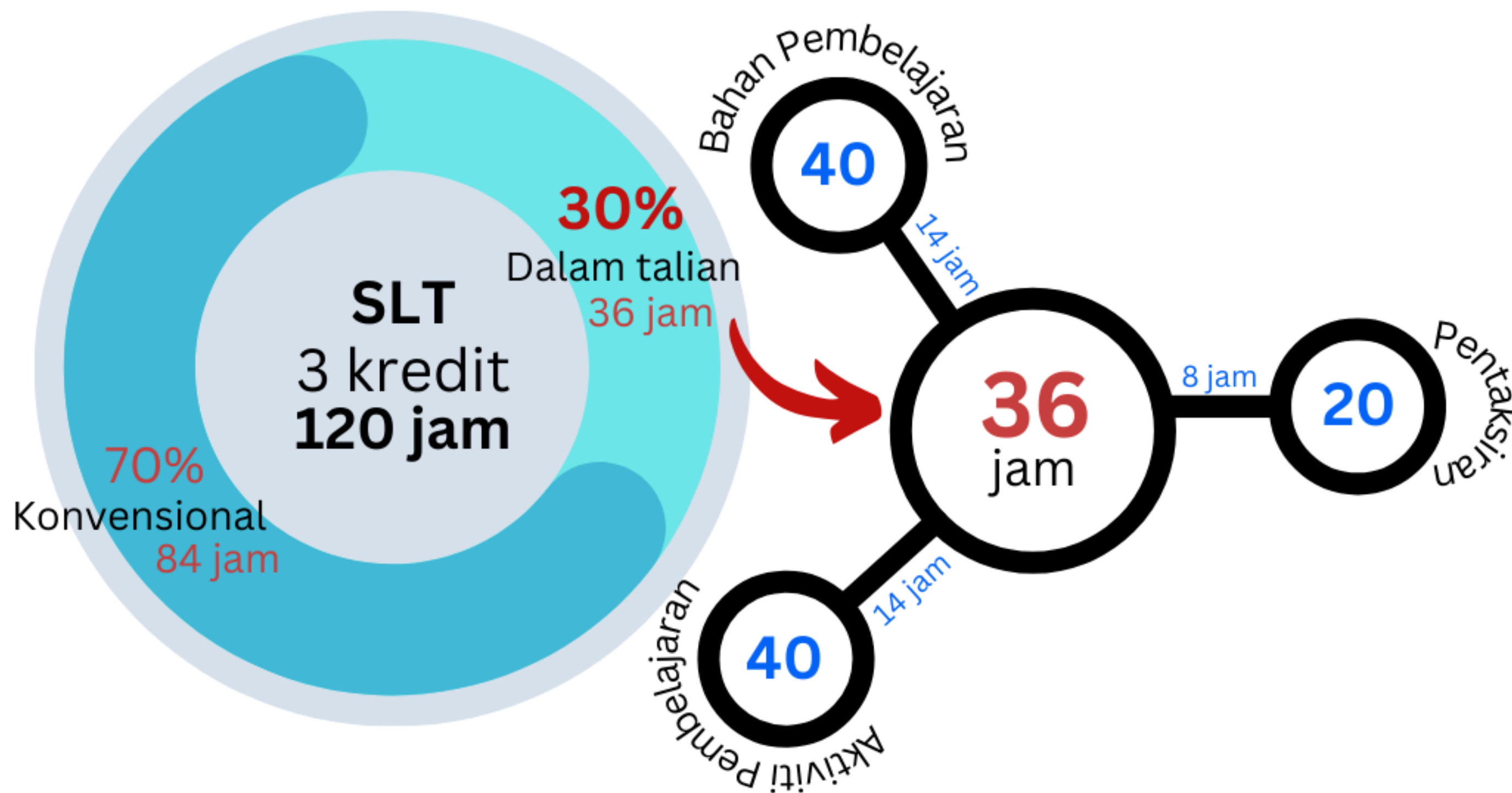
SIMULASI



SIMULASI

Contoh Kursus = 3 kredit

FORMULA 40:40:20



Nisbah ideal

Contoh Kursus = 3 kredit
 Simulasi 1 = Nisbah ideal
 40 : 40 : 20

Elemen PTG	%	Jumlah Jam Keseluruhan	Minggu	Aktiviti	Jumlah Jam
Bahan Pembelajaran	40	14 jam	3, 4 & 5	<ul style="list-style-type: none"> Video Interaktif 	6 jam
			8 & 9	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dalam talian 	5 jam
Aktiviti Pembelajaran	40	14 jam	3 & 5	<ul style="list-style-type: none"> Aktiviti P&P individu 	3 jam
			4	<ul style="list-style-type: none"> Perbincangan dalam talian 	2 jam
			8 & 9	<ul style="list-style-type: none"> Aktiviti berkumpulan 	8 jam
Pentaksiran	20	8 jam	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> Tugasan kumpulan (10%) 	8 jam
JUMLAH PTG (30%)		36 jam			

Nisbah Julat

Contoh Kursus = 3 kredit

Simulasi 1 = Nisbah wajaran dalam julat



Elemen PTG	%	Jumlah Jam Keseluruhan	Minggu	Aktiviti	Jumlah Jam
Bahan Pembelajaran	30 - 50	11 – 18 jam	3, 4 & 5 8 & 9	<ul style="list-style-type: none"> Video Interaktif Kelas dalam talian 	6 jam 5 jam 3 jam
Aktiviti Pembelajaran	30 - 50	11 – 18 jam	3 & 5 4 8 & 9	<ul style="list-style-type: none"> Aktiviti P&P individu Perbincangan dalam talian Aktiviti berkumpulan 	4 jam 2 jam 8 jam
Pentaksiran	10 - 30	4 – 11 jam	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> Tugasan kumpulan (10%) 	8 jam
JUMLAH PTG (>30%)		Mesti >36 jam			



AMALAN TERBAIK

AMALAN TERBAIK



KULIAH RAKAMAN

PTG secara berterusan untuk 4 minggu berturut-turut adalah tidak digalakkan.



INTERAKSI

Staf akademik digalakkan berinteraksi dengan pelajar secara dalam talian serta memberi maklum balas kepada persoalan pelajar.



RUANG KOMUNIKASI

Menyediakan ruang komunikasi kepada para pelajar untuk saling berinteraksi dan membangun komuniti pembelajaran dalam talian yang efektif dan aktif.

AMALAN TERBAIK



PENERANGAN YANG JELAS

Memberi penerangan instruksional dan kehendak (expectations) yang jelas kepada pelajar apabila memberi tugas atau kandungan pembelajaran dalam talian.



PEDAGOGI

Pensyarah digalakkan menggunakan pedagogi yang bersesuaian



SLT PELAJAR

Perkongsian bahan pembelajaran haruslah mengambil kira masa pembelajaran yang diperlukan oleh pelajar

AMALAN TERBAIK



MASA KENDIRI

Menyediakan aktiviti dan pentaksiran pembelajaran dalam talian yang fleksibel



PENDEKATAN SCL

Menggunakan pendekatan yang lebih berpusatkan pelajar



SUSUNAN MODUL

Susunan modul pembelajaran dalam talian perlulah jelas, senang dibaca, dan dilabel dengan jelas

ANGGARAN SLT

INTERAKSI PEMBELAJARAN DALAM TALIAN

Aktiviti Pembelajaran Dalam Talian

Aktiviti Pembelajaran	SLT
<p>Interaksi secara langsung dengan pelajar</p> <p><i>Live interaction - contohnya Zoom, Google Meet, Webex dan sebagainya untuk kuliah/ tutorial/ perbincangan/ demonstrasi dan sebagainya</i></p>	<p>Masa yang dihabiskan dalam interaksi langsung segerak (synchronous) adalah dikira setara dengan perjumpaan F2F.</p> <p>Kuliah maya (Live) = F2F</p> <p>Contohnya: 45 minit interaksi langsung segerak (synchronous) = 45 minit pertemuan F2F (SLT).</p>
<p>Melihat dan memahami nota slaid</p> <p><i>Bergantung kepada kadar kesukaran kandungan.</i></p>	<p>Masa yang diambil untuk melihat dan memahami slaid</p> <p>1 slaid/skrin = 3-5 minit (SLT)</p> <p>Contohnya : pelajar mesti melihat 30 slaid kuliah dalam talian. 30 slaid / skrin x 4 minit (purata) = 120 minit (SLT)</p>
<p>Rakaman video</p>	<p>Masa yang diambil untuk melihat video, audio, simulasi atau animasi yang telah dirakam (view).</p> <p>7-10 minit = 1 jam kuliah (SLT)</p> <p>Contohnya: pelajar menonton video 10 minit sebanyak 3 kali = 30 minit (SLT)</p>

ANGGARAN SLT

INTERAKSI PEMBELAJARAN DALAM TALIAN

Aktiviti Pembelajaran Dalam Talian

<p>Artikel / Arahan Tugas @ Projek / Lain-lain</p>	<p>Masa yang diperlukan untuk menghabiskan/ memahami arahan kandungan/membaca artikel</p> <p>A4 = 2-3 minit (SLT)</p> <p>Contohnya: pelajar harus membaca artikel 10 halaman (dengan andaianya satu halaman mempunyai sekitar 500 perkataan) = 2 minit x 10 halaman = 20 minit (SLT).</p>
<p>Aktiviti secara kolaboratif</p> <p><i>Kerja berkumpulan atau perbincangan antara kumpulan berdasarkan tajuk yang diberikan pensyarah/ PBL/Lain-lain.</i></p>	<p>Masa yang dihabiskan untuk aktiviti pengajaran. Ini merangkumi aktiviti seperti berinteraksi di perbincangan kumpulan, aktiviti kolaborasi dalam talian. interaksi antara pelajar dalam talian adalah sama dengan interaksi F2F.</p> <p>Aktiviti maya = Aktiviti F2F</p> <p>Contohnya: Pelajar perlu berdebat semasa perbincangan dalam talian untuk 1 tugas selama 30 minit = 30 minit interaksi bersemuka</p>

ANGGARAN SLT

INTERAKSI PEMBELAJARAN DALAM TALIAN

Pentaksiran Secara Dalam Talian

Pentaksiran	Jam Pertemuan	Jam Kendiri	Jumlah SLT
Peperiksaan akhir / <i>Open book examination</i> / <i>Take home test</i> .	3 NF2F	9 jam	12 jam
Projek (PBL/Kajian kes/Lain-lain)	2 F2F	3 jam	5 jam
Pembentangan	1 F2F	3-5 jam	4-5 jam
Laporan atau esei (2000 perkataan)	-	9 jam	9 jam
Ujian / Kuiz	1 NF2F	1-2 jam	2-3 jam
Tugasan	1 NF2F	1-2 jam	2-3 jam
Kajian Kes/ eportfolio	-	10 jam	10 jam

PANDUAN UTHM



**Garis Panduan PTG UTHM
berkuatkuasa pada
6 Mac 2024**



<https://maya.uthm.edu.my/sumber>

RUJUKAN BERSAMA



Jabatan Pembangunan Pembelajaran Maya



Ts DR SABARIAH
MUSA

KJ JPPM



EN. HEMMY ABD
JALAL

Ketua Unit



THANK YOU



UTHM
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

Pusat Pembelajaran Maya
2024

GARIS PANDUAN PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

