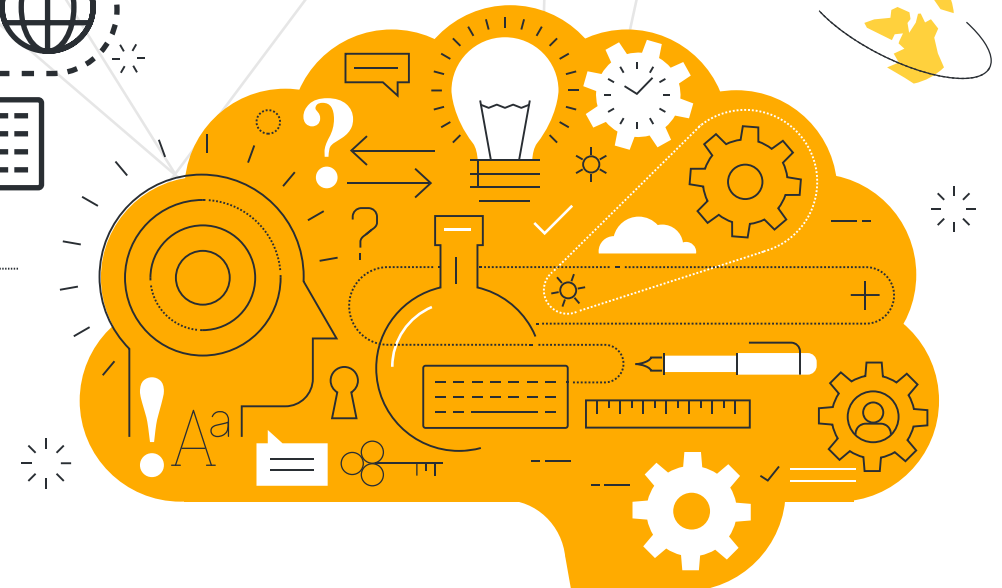




PLAYBOOK

PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

DALAM TALIAN





HAKCIPTA TERPELIHARA PENERBIT

HAKCIPTA ADALAH TERPELIHARA. SETIAP BAHAGIAN DARIPADA TERBITAN INI TIDAK BOLEH DITERBITKAN SEMULA, DISIMPAN UNTUK PENGELUARAN ATAU DIPINDAHKAN KEPADA BENTUK LAIN, SAMA ADA DENGAN CARA ELEKTRONIK, MEKANIKAL, GAMBAR, RAKAMAN DAN SEBAGAINYA TANPA MENDAPAT IZIN DARIPADA PENERBIT

PLAYBOOK PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN

DITERBITKAN OLEH:

BAHAGIAN KECEMERLANGAN AKADEMIK (BKA)
JABATAN PENDIDIKAN TINGGI
KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI

DICETAK OLEH:

KANDUNGAN BAB
PRAKATA
KATA ALUAN KETUA PENGARAH
PENGENALAN

BAB 1 - REKA BENTUK PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP)

- 1.1 ASAS PEDAGOGI DALAM TALIAN
- 1.2 PENJAJARAN KONSTRUKTIF
- 1.3 JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT)
- 1.4 MOD PENGAJARAN (SEGERAK & TIDAK SEGERAK)
- 1.5 PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN (PTG)
- 1.6 RANCANGAN PENGAJARAN

BAB 2 - PENTAKSIRAN

- 2.1 DEFINISI PENTAKSIRAN
- 2.2 KATEGORI PENTAKSIRAN
- 2.3 PENTAKSIRAN DALAM TALIAN
- 2.4 INTEGRITI DAN ETIKA
- 2.5 PEMANTAUAN PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (E-PROCTORING)
- 2.6 PENTAKSIRAN ALTERNATIF DALAM TALIAN
- 2.7 AMALAN TERBAIK E-PENTAKSIRAN

BAB 3 - KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL

- 3.1 KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI PENGAJARAN & PEMBELAJARAN DALAM TALIAN UNTUK PENSYARAH
- 3.2 KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI PENGAJARAN & PEMBELAJARAN DALAM TALIAN UNTUK INSTITUSI
- 3.3 KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI PEMBANGUNAN BAHAN PENGAJARAN DALAM TALIAN UNTUK PENSYARAH

PENULIS
PENYUMBANG
GLOSARI
RUJUKAN



PRAKATA

Memasuki PdP Abad ke -21 yang berhadapan dengan Era Revolusi Industri 4.0 telah memacu landskap dan persekitaran pendidikan yang lebih dinamik serta futuristik, perubahan ini memerlukan anjakan paradigma yang menyeluruh, termasuklah Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian (PdP-DT).

Skop dalam playbook ini meliputi dua (2) bahagian. Bahagian pertama memberikan fokus kepada garis panduan terhadap pelaksanaan PdP-DT yang meliputi asas-asas pedagogi dalam pelaksanaan PdP-DT.

Bahagian kedua, memfokuskan penyenaian terperinci pelaksanaan PdP-DT.

Bahagian pertama, memberikan keutamaan asas PdP-DT yang menterjemahkan elemen pedagogi. Sesuatu pelaksanaan PdP-DT sama ada secara bersemuka atau tidak bersemuka menekankan asas pedagogi yang meliputi kandungan bahan, aktiviti dan pentaksiran serta pengendalian ruang epembelajaran.

Bahagian kedua, meliputi skop pelaksanaan PdP-DT dengan menghuraikan elemen pedagogi dalam talian secara lebih terperinci.

Merujuk kepada konsep PdP-DT (PTG JPT, 2020) memberikan keutamaan pelaksanaan Pembelajaran Teradun yang merangkumi hebahan pembelajaran (40%), pelaksanaan aktiviti (40%), pentaksiran dalam talian (20%).

Bagi mencapai objektif PdP-DT yang berkesan, elemen penajajaran konstruktif merupakan asas dalam perancangan dan pelaksanaan. Butiran beserta contoh penajajaran konstruktif diterangkan secara terperinci dalam contoh performa. Sesuatu PdP-DT yang efektif mengambil kira Jam Belajar Pelajar (JBP) atau *Student Learning Time* (SLT).

Aspek-aspek perancangan dan pelaksanaan PdP-DT meliputi ruang lingkup:

- i) Reka bentuk pembelajaran dalam talian (*online learning*)
- ii) Penyampaian PdP-DT
- iii) eAlat Bantuan Mengajar (eABM) Audio Visual Aids (AVA)

Akhir sekali, PdP-DT menjadi satu norma baharu dalam landskap Pendidikan Pengajian Tinggi dan ia merupakan satu bentuk perubahan yang wajar diberikan keutamaan.

Yang Berusaha Prof. Madya Dr. Wan Zuhainis Saad
Pegawai,
Bahagian Kecemerlangan Akademik (BKA)
Jabatan Pendidikan Tinggi
Kementerian Pengajian Tinggi

KATA-KATA ALUAN KETUA PENGARAH

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum w.b.t dan Salam Sejahtera

Selari dengan prakarsa Kementerian Pengajian Tinggi ke arah Pendigitalan Pendidikan, penerbitan Playbook Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian (PdP-DT) dilihat sebagai bertepatan dengan norma baharu pembelajaran dan pengajaran. Pendigitalan Pendidikan akan mengubah lanskap pendidikan tinggi di Malaysia melibatkan governan, infrastruktur, bakat, dan khasnya kaedah penyampaian pembelajaran dan pengajaran. Playbook ini melengkapi inisiatif Kementerian dalam komitmen untuk memastikan pembelajaran berkualiti dapat diikuti oleh pelajar walaupun berdepan cabaran dalam norma baharu.

Berbanding Garis Panduan Pembelajaran Teradun Gantian (2019) atau Malaysia e-Learning Guidelines for Higher Education Institutions (2014), Playbook Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian ini merumuskan amalan terbaik Institusi Pengajian Tinggi dalam merekabentuk, menyampaikan, serta mentaksir PdP-DT yang sesuai diamalkan dalam kalangan warga akademik semasa dan pasca pandemik.

Playbook ini menggariskan dengan terperinci pelbagai langkah dalam menyokong pembelajaran PdP-DT dengan mengambilkira asas-asas pedagogi, Student Learning Time (SLT), penjajaran konstruktif serta aplikasi dalam talian bagi pembelajaran dan pengajaran. Penghasilan Playbook ini diharap dapat memastikan PdP-DT berjalan dengan lancar dan berkesan supaya ia memberikan impak pembelajaran dalam pelbagai situasi.

YBhg. Prof. Dato' Dr. Husaini Omar

Ketua Pengarah

Jabatan Pendidikan Tinggi

Kementerian Pengajian Tinggi

PENGENALAN

TUJUAN

Pengajaran dan pembelajaran dalam talian (PdP-DT) ini bertujuan untuk memberi panduan tatacara untuk mengurus, menyelaraskan dan menyelia perancangan pelaksanaan PdP-DT.

LATAR BELAKANG

Playbook ini dikeluarkan dengan merujuk kepada:

- a) Perutusan Khas YAB Perdana Menteri mengenai pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan dan Perintah Kawalan Pergerakan Bersyarat;
- b) Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) - Kenyataan Media Pengendalian Program Akademik di Universiti Awam (UA) dan Institusi Pendidikan Tinggi Swasta (IPTS) dan
- c) Agensi Kelayakan Malaysia / Malaysian Qualifications Agency (MQA);
 - i - Panduan Pengendalian Program Pendidikan Tinggi Semasa dan Pasca Perintah Kawalan Pergerakan COVID-19 (Rujuk Lampiran 1)
 - ii - *Advisory Note* No.4/2020 Panduan Pengendalian Program Pendidikan Tinggi Semasa Dan Pasca Perintah Kawalan Pergerakan (Rujuk Lampiran 2)
- d) Pengumuman Menteri Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) pada 2 Oktober tentang PdP-DT.
 - i) Lanjutan daripada pandemik COVID-19, Kerajaan Malaysia telah mengeluarkan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)
 - ii) Oleh itu, ia merupakan PdP-DT yang pembelajaran berpusatkan pelajar menerusi Pembelajaran Teradun Gantian (PTG mengikut masa dan tempat pembelajaran yang lebih fleksibel dan diperibadikan mengikut pelajar bagi mengoptimumkan konsep *Self Directedness*, *Self Accessed* dan *Self Paced*.

PENGENALAN

PdP dalam talian dijalankan menggunakan platform elektronik.

Perkara asas yang penting dalam pelaksanaan PdP dalam talian adalah reka bentuk instruksional. Reka bentuk Instruksional merangkumi menilai keperluan pelajar, proses mereka bentuk, membangunkan bahan dan menilai keberkesanan. Dalam mereka bentuk sesi PdP, mencipta pengalaman dan merangka bahan pembelajaran dalam merancang perolehan dan aplikasi ilmu pengetahuan dan kemahiran perlu diberi perhatian. Dalam buku ini perkara penting dibincangkan adalah asas pedagogi dalam talian, penjajaran konstruktif dan jam pembelajaran pelajar (SLT) menjadi elemen asas yang mesti diketahui oleh ahli akademik. Cara pelaksanaan berupa mod pengajaran (segerak dan tidak segerak) dan Pembelajaran Teradun Gantian (PTG) dihuraikan beserta contoh pelaksanaan bagi rujukan pembaca. Bab ini diakhiri dengan beberapa contoh amalan terbaik reka bentuk PdP dalam talian dalam bentuk Pro Forma daripada beberapa bidang ilmu.





BAB 1

REKA BENTUK PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM TALIAN



KANDUNGAN

- 1.1 Asas Pedagogi Dalam Talian**
- 1.2 Penjajaran Konstruktif**
- 1.3 Jam Pembelajaran Pelajar (SLT)**
- 1.4 Mod Pengajaran (Segerak dan Tidak Segerak)**
- 1.5 Pembelajaran Teradun Gantian (PTG)**
- 1.6 Rancangan Pengajaran (RP)**



An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a dark teal background and a lighter teal sidebar on the left. The slide title is '1.1 ASAS PEDAGOGI DALAM TALIAN'. The background of the entire page is a light blue grid with watercolor-style clouds. The hands are orange and wearing black suits with white cuffs. The overall style is modern and educational.

1.1
ASAS PEDAGOGI DALAM TALIAN

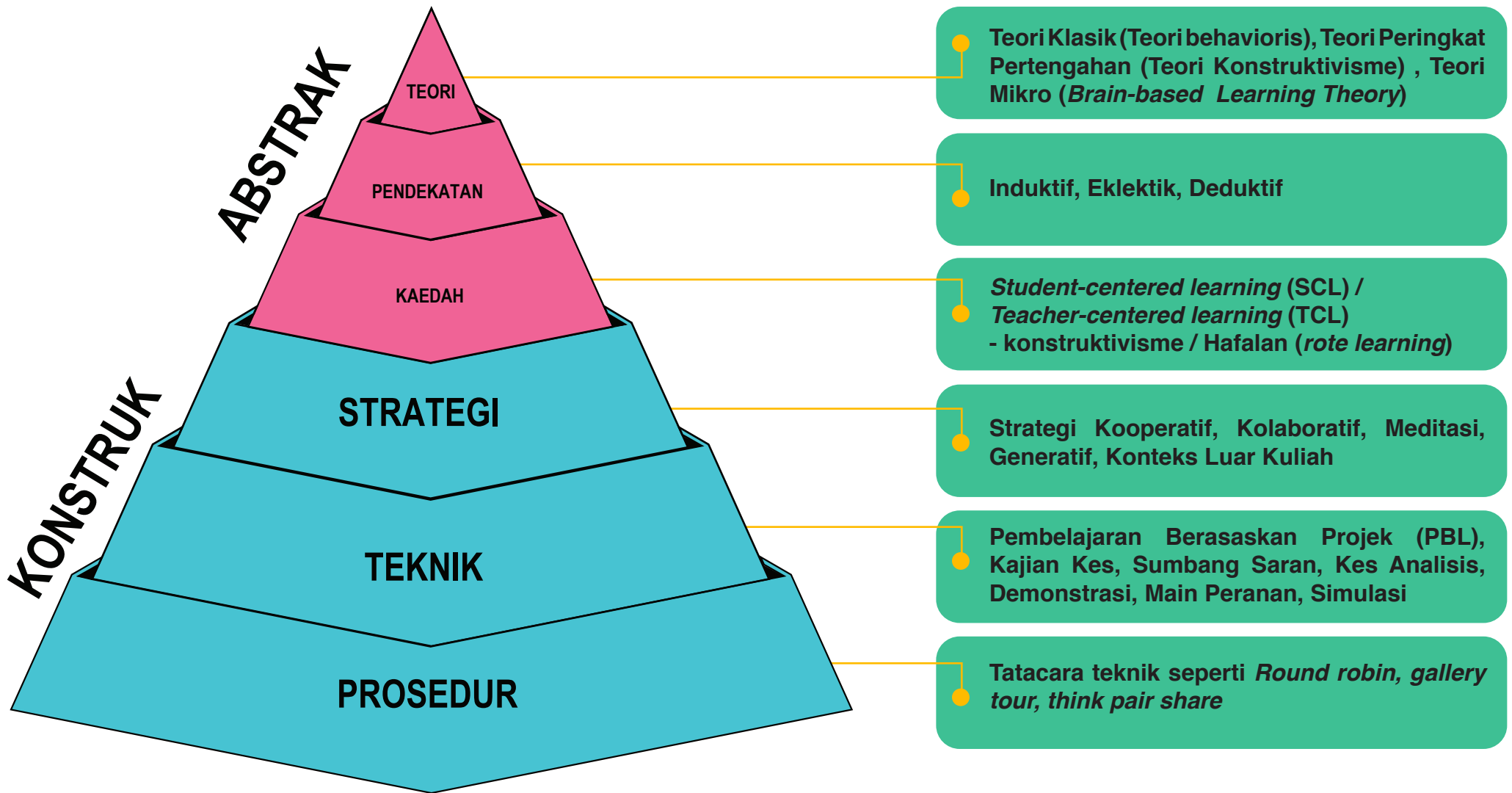
PEDAGOGI

- Pedagogi didefinisikan sebagai kajian tentang kaedah dan prinsip pengajaran.
- Pedagogi ialah kajian mengenai pengajaran, khususnya pengajaran dalam pendidikan formal. Dengan kata lain, ia ialah sains dan seni mengenai cara mengajar.
- Secara lebih khusus, ia merupakan satu proses pengajaran yang menyediakan keperluan pembelajaran secara optimum demi mencapai objektif yang ditetapkan.
- Terdapat empat unsur penting dalam pengajaran iaitu guru, pelajar, isi pelajaran dan objektif pengajaran. Unsur-unsur tersebut boleh berinteraksi antara satu sama lain.
- Perancangan PdP merangkumi objektif hasil pembelajaran, dan diikuti dengan pelaksanaan proses PdP.
- Tujuan menentukan objektif PdP untuk memastikan semua pelajar berjaya menguasai pengetahuan dan kemahiran yang diberikan dengan kadar kemampuan biasa mengikut tahap masing-masing. Pentaksiran akan dilaksanakan bagi menentukan tahap penguasaan mereka. Setelah dibuat pentaksiran, bagi pelajar yang telah menguasai akan diteruskan dengan aktiviti pengayaan dan bagi pelajar yang belum menguasai akan diteruskan dengan aktiviti pemulihan.



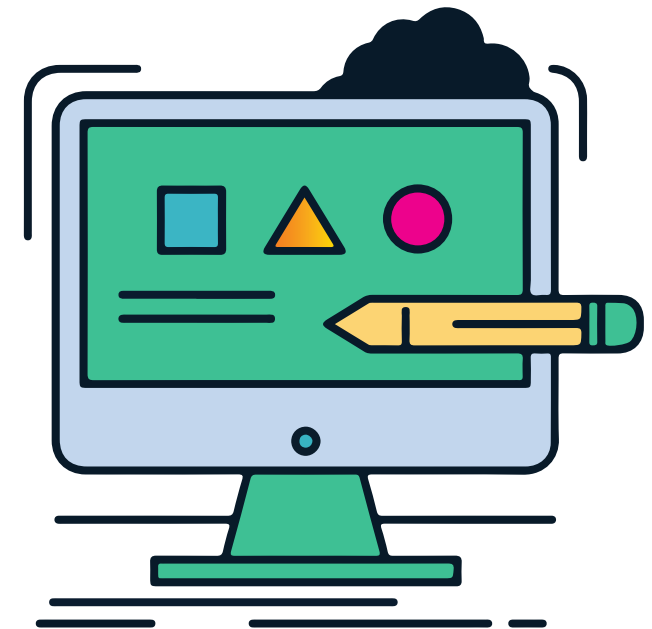
MODEL KOMPONEN HIERARKI PEDAGOGI

(SURIA BABA, 2008)



MODEL KOMPONEN HIERARKI PEDAGOGI

- Terdapat enam (6) peringkat dalam model ini.
- Di peringkat abstrak terbahagi kepada aspek teori, pendekatan dan kaedah.
- “Teori” adalah konsep-konsep yang berhubungan antara satu sama lain yang mengandungi suatu pandangan sistematis daripada suatu fenomena.
- “Pendekatan” merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses PdP mengikut cakupan teori-teori tertentu. Pembelajaran boleh berlaku secara induktif, deduktif atau eklektik.
- “Kaedah” menekankan aspek penguasaan pembelajaran sama ada secara pembelajaran berpusatkan pelajar.



PERINGKAT KONSTRUK

- Di peringkat konstruk terbahagi kepada aspek strategi, teknik dan prosedur.
- Strategi adalah aktiviti pembelajaran yang dirancang dalam menentukan teknik-teknik yang bersesuaian seperti kolaboratif, kooperatif, kontekstualisasi dan sebagainya.
- Teknik adalah cara pengendalian interaksi pensyarah dan pelajar sama ada secara sehalu atau dua hala yang merangkumi pelbagai teknik yang bersesuaian. Antaranya kuliah, demonstrasi atau tunjuk cara, simulasi, kajian kes, sumbang saran, main peranan, pembelajaran berasaskan projek dan sebagainya.
- Prosedur merangkumi proses pemeringkatan dalam pelaksanaan proses PdP.



1.2
PENJAJARAN KONSTRUKTIF

APAKAH PENJAJARAN KONSTRUKTIF?

Penjajaran konstruktif merujuk kepada prinsip yang digunakan untuk merangka aktiviti PdP serta tugas pentaksiran yang mengaitkan secara langsung hasil pembelajaran yang ingin dicapai dengan cara tidak lazim yang biasanya tidak boleh dicapai melalui kuliah tradisional, kelas tutorial dan peperiksaan.

Pendekatan pendidikan yang diamalkan di institusi pengajian tinggi (IPT) di Malaysia perlulah lebih menekankan kepada hasil pembelajaran yang menjurus kepada peningkatan pengetahuan, kemahiran, adab dan sikap seperti yang digariskan dalam lapan Domain Hasil Pembelajaran (DHP) Kerangka Kelayakan Malaysia (KKM).



Hasil dari penjajaran konstruktif:

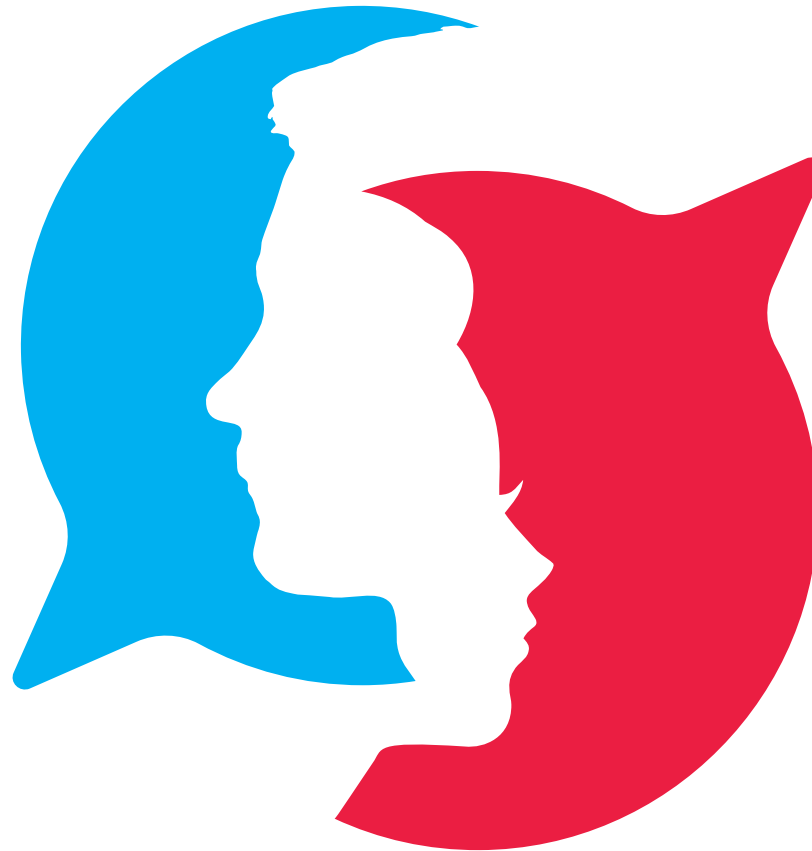
Memupuk graduan yang holistik, berciri keusahawanan dan seimbang memerlukan transformasi serta anjakan minda dari segi reka bentuk kurikulum, aktiviti pembelajaran serta juga bentuk tugas yang digunakan untuk pentaksiran (Kementerian Pengajian Tinggi, 2016).

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a teal background and a dark teal sidebar on the right. The slide content is centered and reads '1.3 JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT)'. The background of the entire image features a light blue grid pattern with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and green.

1.3 JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT)

JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT) DAN JAM PEMBELAJARAN EFEKTIF (ELT)

JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT)
SLT merupakan masa pembelajaran berkesan atau usaha pelajar dalam proses pembelajaran atau jumlah masa pelaksanaan keseluruhan aktiviti PdP yang digunakan untuk mencapai Hasil Pembelajaran Kursus (CLO) yang ditetapkan. SLT merangkumi masa pelaksanaan jam pembelajaran berpandu (bersemuka fizikal, bersemuka segerak dan tidak bersemuka/tidak segerak), jam pembelajaran sendiri dan jam pentaksiran formal (GPPA, 2018).



JAM PEMBELAJARAN EFEKTIF (ELT)
ELT merupakan pengiraan kredit kursus komponen industri. ELT merangkumi masa pelaksanaan semua aktiviti teori (pembelajaran berpandu dan pembelajaran bebas), bimbingan industri dan pentaksiran (semasa kerja dan di luar kerja) berdasarkan bilangan jam berkesan bagi satu hari (1) didarab dengan bilangan hari dalam satu (1) minggu dan bilangan minggu latihan industri (GPPA, 2018).

JAM PEMBELAJARAN PELAJAR (SLT)

Jam Pembelajaran Pelajar (*Student Learning Time* -SLT) merupakan masa pembelajaran berkesan atau jumlah masa pelaksanaan keseluruhan aktiviti PdP pelajar yang digunakan untuk mencapai CLO yang ditetapkan. Konsep SLT dapat diterjemahkan kepada tiga komponen utama iaitu:

- Jumlah Masa Pembelajaran Berpandu
 - Masa Pembelajaran Bersemuka (Fizikal)
 - Masa Pembelajaran Bersemuka (Dalam Talian/Berbantu Teknologi secara Segerak)
 - Masa Pembelajaran Tidak Bersemuka (Dalam Talian/Berbantu Teknologi secara Tidak Segerak)
- Jumlah Masa Pembelajaran Kendiri
- Jumlah Masa Pentaksiran Formal

AKTIVITI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN					
Pembelajaran Berpandu			Pembelajaran Kendiri	Pentaksiran	
Bersemuka		Tidak Bersemuka			
Fizikal	Dalam Talian/ Segerak	Dalam Talian/ Tidak Segerak	Pembelajaran Kendiri	Pentaksiran Berterusan	Pentaksiran Akhir

SISTEM KREDIT KERANGKA KELAYAKAN MALAYSIA

Definisi Kredit

Kredit merupakan ukuran kuantitatif yang melambangkan jumlah pembelajaran atau beban pembelajaran pelajar untuk mencapai hasil pembelajaran tertentu. MQF (2011) mentakrifkan bahawa 1 jam kredit bersamaan 40 jam *notional* pembelajaran pelajar melalui pendekatan PdP berpusatkan pelajar. Ianya merupakan usaha pelajar berdasarkan jumlah jam pembelajaran yang diperuntukan (secara purata) untuk mencapai kesemua hasil pembelajaran yang sepatutnya dalam satu semester.

Bagaimana pengiraan kredit untuk kursus dilakukan?

Kredit =

Jumlah jam pembelajaran pelajar *(SLT) bagi kursus/ jam *notional* (40 jam)

Contoh:

120 jam SLT/40 jam *notional*
= 3 jam kredit

*SLT merangkumi jam pembelajaran formal pelajar, jam persediaan pembelajaran pelajar dan jam pentaksiran pelajar

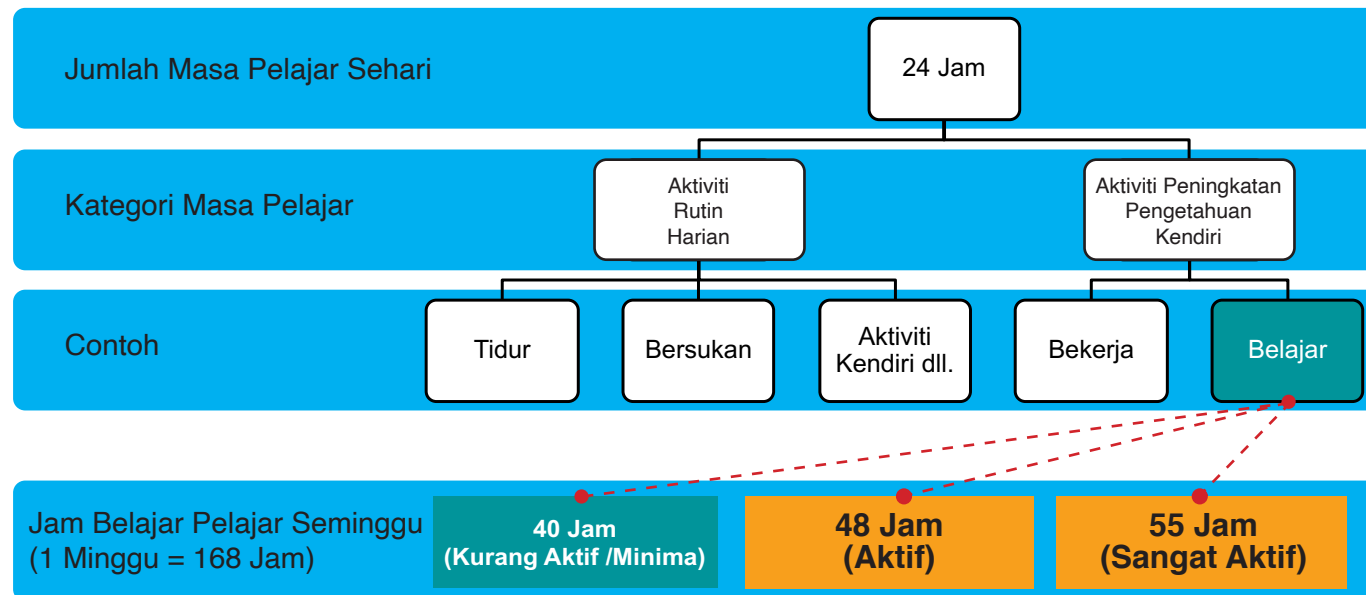
KATEGORI PELAJAR DAN JAM PEMBELAJARAN

1 Unit@Kredit : 40 Jam *Notional*

Contoh:

3 Kredit: 3 Unit x 40 Jam *Notional*
= 120 Jam

Unit/Kredit	Jam
1	40
2	80
3	120
4	160
6	240
8	320
12	480



- **KURANG BAIK = KURANG AKTIF/KURANG RAJIN;**
- **BAIK = SANGAT AKTIF/SANGAT RAJIN;**

CONTOH 3 JAM KREDIT (70% BERSEMUKA DAN 30% PEMBELAJARAN DALAM TALIAN)

Aktiviti Pembelajaran dan Pengajaran

Weeks / Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities**										Total SLT
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology-Mediated (Synchronous)				Online/Technology-Mediated (Asynchronous)	Independent Learning	
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	Topic 1	CLO1 CLO2 CLO3	3	0	0	3	3	0	0	0	0	9	
2	Topic 2	CLO1 CLO2 CLO3	3	0	0	3	0	0	0	0	3	9	
3	Topic 3	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	0	1	0	0	0	0	3	
4	Topic 4	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	0	1	0		0	0	3	
5	Topic 5	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	1	0	0	0	0	0	3	
6	Topic 6	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	3	0	0	0	0	3	6	
7	Topic 7	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	
8	Topic 8	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3	
9	Topic 9	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	1	0	0	0	0	0	3	
Sub Total			14	0	0	14	5	0	0	0	9	42	
SUB-TOTAL SLT:												84	

CONTOH 3 JAM KREDIT (70% BERSEMUKA DAN 30% PEMBELAJARAN DALAM TALIAN)

Nota: 30% online / PTG tetapi online assessment sebanyak 62% dari jumlah pentaksiran

Continous Assesement		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	
1	Quiz 1	5.00	0.30	0.00	1.20
2	Quiz 2	5.00	0.00	0.30	1.60
3	Presentation	10.00	0.00	0.20	0.90
4	Case Study	10.00	0.00	0.00	5.00
5	Report	10.00	6.30	0.00	6.20
6		30.00	0.00	0.00	0.00
Sub Total		60.00	6.60	0.50	14.90
					22.00
Final Assesement		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	
1	Final Exam	40	2.50	0.00	11.50
2					
3					
4					
Sub Total		40	2.50	0.00	11.50
SUB-TOTAL SLT:					14.00
					SLT for Assessment:
					36.00
					GRAND TOTAL SLT:
					120.00
A	% SLT for F2F Physical Component: $[Total\ F2F\ Physical / (Total\ F2F\ Physical + Total\ F2F\ Online + Total\ Independent\ Learning) \times 100]$				33.42
B	% SLT for Online & Independent Learning Component: $[(Total\ F2F\ Online + Total\ Independent\ Learning) / (Total\ F2F\ Physical + Total\ F2F\ Online + Total\ Independent\ Learning) \times 100]$				34.08
C	%SLT for All Practical Component:				0.00
C1	%SLT for F2F Physical Practical Component				0.00
C2	%SLT for F2F Online Practical Component				0.00
					SLT PTG Delivery (40%)
					14.00
					SLT PTG Activity (40%)
					14.00
					SLT PTG Assessment (20%)
					8.00

GARIS PANDUAN MENGANGGAR JAM PEMBELAJARAN PELAJAR SARJANA MUDA

Kuliah MP Biasa (Jam)	Jam Belajar Sendiri
1	1
2	2
3	3

Kuliah MP Kompleks (Jam)	Jam Belajar Sendiri
1	2
2	4
3	6

Tutorial (Jam)	Jam Belajar Sendiri
1	1
2	2
3	3

PBL (Jam)	Jam Belajar Sendiri	Diskusi Kumpulan
1	1	1
2	2	2
3	3	3

Secara umumnya, 1 Jam Pembelajaran Terbimbing = 1 Jam Pembelajaran Kendiri

*Walaupun bagaimanapun, Pakar Bidang Kursus boleh menentukan nisbah jam pembelajaran terbimbing dan jam pembelajaran sendiri mengikut kesesuaian masa pembelajaran pelajar dan bidang ilmu masing-masing untuk mencapai CLO

GARIS PANDUAN MENGANGGAR JAM PEMBELAJARAN PELAJAR SARJANA MUDA

Indikator	%	Pelaksanaan (jam)	Persediaan (jam)	Perkataan	Asas Pengiraan Indikator (Anggaran)
Ujian/Kuiz/Peperiksaan	1	0.06	0.28	Tidak Berkaitan	40% = 150 minit (2.5 jam) Pelaksanaan: 264 minit (11 jam) Persediaan @ 20% Pelaksanaan: 80% Persediaan
Penulisan	1	0.18	0.42	100	1% = 100 patah perkataan = 11 minit Pelaksanaan: 25 minit Persediaan @ 30% Pelaksanaan: 70% Persediaan
Penyelesaian Masalah	1	0.35	0.15	Tidak Berkaitan	1% = 21 minit Pelaksanaan: 9 minit Persediaan @ 70% Pelaksanaan: 30% Persediaan
Produk	1	0.51	0.22	Tidak Berkaitan	1% = 31 minit Pelaksanaan: 13 minit Persediaan @ 70% Pelaksanaan: 30% Persediaan
Persembahan	1	0.03	0.08	Tidak Berkaitan	1% = 1.5 minit Pelaksanaan: 4.5 minit Persediaan @ 25% Pelaksanaan: 75% Persediaan
Indikator Lain	1	1.00	1	Tidak Berkaitan	Ditentukan Pakar Bidang Ilmu

Indikator ini boleh ditentukan oleh Pakar Bidang di PPT masing-masing berdasarkan bidang ilmu dan tahap CLO

CONTOH MENGANGGAR JAM PENTAKSIRAN PELAJAR SARJANA MUDA

PENYELESAIAN MASALAH

Persediaan		Pelaksanaan		Jumlah		Peratus
Minit	Jam	Minit	Jam	Minit	Jam	
9	0.2	21.0	0.4	30.0	0.5	1.00
27	0.5	63.0	1.1	90.0	1.5	3.00
45	0.8	105.0	1.8	150.0	2.5	5.00
63	1.1	147.0	2.5	210.0	3.5	7.00
81	1.4	189.0	3.2	270.0	4.5	9.00
90	1.5	210.0	3.5	300.0	5	10.00
9	0.15	21	0.35	30	0.5	1

Asas

1% = 30 minit, 30% untuk persediaan, 70% untuk pelaksanaan

PRODUK

Persediaan		Pelaksanaan		Jumlah		Peratus
Minit	Jam	Minit	Jam	Minit	Jam	
13.1	0.2	30.5	0.5	43.5	0.7	1.00
39.2	0.7	91.4	1.5	130.5	2.2	3.00
65.3	1.1	152.3	2.5	217.5	3.6	5.00
91.4	1.5	213.2	3.6	304.5	5.1	7.00
117.5	2	274.1	4.6	391.5	6.5	9.00
130.5	2.2	304.5	5.1	435.0	7.3	10.00
13.05	0.2175	305	0.5075	44	0.725	1

Asas

1% = 43.5 minit, 30% untuk persediaan, 70% untuk pelaksanaan

PENULISAN

Penulisan (Perkataan)	Persediaan		Pelaksanaan		Jumlah		Peratus
	Minit	Jam	Minit	Jam	Minit	Jam	
100	25.2	0.42	10.8	0.18	36	0.6	1
250	63.0	1.05	27.0	0.45	90	1.5	2.5
500	126.0	2.10	54.0	0.90	180	3	5
750	189.0	3.15	81.0	1.35	270	4.5	7.5
1000	252.0	4.20	108.0	1.80	360	6	10
1250	315.0	5.25	135.0	2.25	450	7.5	12.5
1500	378.0	6.30	162.0	2.70	540	9	15
2250	567.0	9.45	243.0	4.05	810	13.5	22.5
3000	756.0	12.60	324.0	5.40	1080	18	30
3750	945.0	15.75	405.0	6.75	1350	22.5	37.5
4500	1134.0	18.90	486.0	8.10	1620	27	45
5250	1323.0	22.05	567.0	9.45	1890	31.5	52.5
6000	1512.0	25.20	648.0	10.80	2160	36	60
6750	1701.0	28.35	729.0	12.15	2430	40.5	67.5
7500	1890.0	31.50	810.0	13.50	2700	45	75
100	25.2	0.42	10.8	0.18	36	0.6	1

Asas Perkiraan

1. Penulisan 1000 perkataan = $10\% (4 \text{ Muka Surat} / 250 \text{ perkataan per muka surat})$

2. Penulisan 1000 perkataan = 6 jam beban pembelajaran, 70% untuk persediaan, 30% untuk pelaksanaan

CONTOH MENGANGGAR JAM PENTAKSIRAN PELAJAR SARJANA MUDA

PENYELESAIAN MASALAH

Ujian/Kuiz (Minit)	Persediaan		Jumlah	Peratus
	Minit	Jam		
18.8	82.5	1.4	1.7	5.0
37.5	165.0	2.75	3.4	10.0
56.3	247.5	4.1	5.1	15.0
75.0	330.0	5.5	6.8	20.0
93.8	412.5	6.9	8.4	25.0
112.5	495.0	8.3	10.1	30.0
131.3	577.5	9.6	11.8	35.0
150.0	660.0	11.0	13.5	40.0
3.75	16.5	0.275	0.3375	1

Asas Perkiraan:

1. Peperiksaan Akhir 150 minit = 40%
2. Ujian 150 minit = 11 jam persediaan

UJIAN / TEST (Hours)

Pelaksanaan Jam	Pelaksanaan Minit	Persediaan		Jumlah	Peratus
		Minit	Jam		
0.3	18.8	82.5	1.4	1.7	5.0
0.6	37.5	165.0	2.75	3.4	10.0
0.9	56.3	247.5	4.1	5.1	15.0
1.3	75.0	330.0	5.5	6.8	20.0
1.6	93.8	412.5	6.9	8.4	25.0
1.9	112.5	495	8.3	10.1	30.0
2.2	131.1	577.5	9.6	11.8	35.0
2.5	150.0	660.0	11.0	13.5	40.0
0.0625	3.8	16.5	0.275	0.3375	1

PEMBENTANGAN

Pembentangan/Pelaksanaan Minit	Persediaan		Jumlah		Peratus
	Minit	Jam	Minit	Jam	
5.0	15.0	0.25	20.0	0.3	3.3
6.0	18.0	0.30	24.0	0.4	4
7.0	21.0	0.35	28.0	0.5	4.7
8.0	24.0	0.40	32.0	0.5	5.3
9.0	27.0	0.45	36.0	0.6	6
10.0	30.0	0.50	40.0	0.7	6.7
11.0	33.0	0.55	44.0	0.7	7.3
12.0	36.0	0.60	48.0	0.8	8
13.0	39.0	0.65	52.0	0.9	8.7
14.0	42.0	0.70	56.0	0.9	9.3
15.0	45.0	0.75	60.0	1.0	10
20.0	60.0	1.00	80.0	1.3	13
25.0	75.0	1.25	100.0	1.7	17
30.0	90.0	1.50	120.0	2.0	20
35.0	105.0	1.75	140.0	2.3	23
40.0	120.0	2.00	160.0	2.7	27
45.0	135.0	2.25	180.0	3.0	30
60.0	180.0	3.00	240.0	4.0	40
1.5	4.5	0.075	6	0.1	1

Asas Perkiraan:

1. Pembentangan 15 minit = 10%
2. Pembentangan 15 minit = 45 minit persediaan

Nota: Pembentangan termasuk role-play, perbincangan, simulasi, pengajaran mikro

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a user interface with a vertical menu of blue rectangular buttons on the left and a main content area on the right. The main content area has a dark teal background with white text. The background of the entire page is a light blue grid with watercolor-style clouds in shades of blue and green.

1.4
MOD PENGAJARAN
(SEGERAK DAN TIDAK SEGERAK)

MOD PENGAJARAN (SEGERAK DAN TIDAK SEGERAK)



Pengajaran segerak

PdP yang berlaku dimana pensyarah dan pelajar berada di ruang maya yang sama pada masa nyata. Walaubagaimanapun, mereka tidak perlu berada secara fizikal di tempat yang sama.



Pengajaran tidak segerak

PdP yang berlaku bukan dalam masa nyata. Ia berlaku bukan sahaja di lokasi yang berlainan, tetapi juga pada masa yang berlainan.

STRATEGI PENGAJARAN SEGERAK

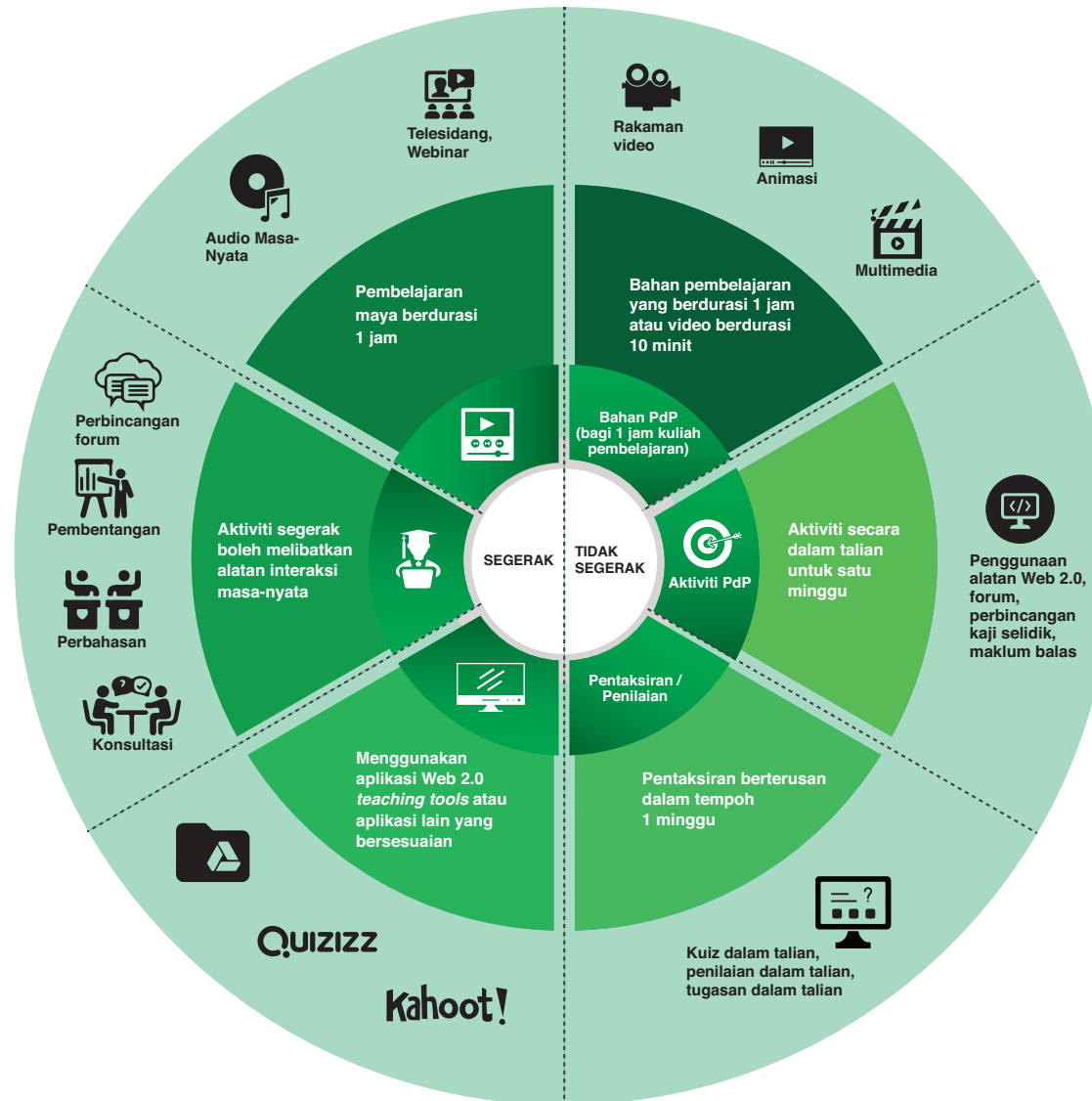
PdP segerak yang efektif dan bermakna kepada pelajar adalah di mana interaksi secara aktif berlaku semasa sesi PdP segerak. Antara amalan baik yang boleh direkabentuk oleh pensyarah ialah menggalakkan pelajar:

- Menulis idea, komen, perkongsian sumber menggunakan kotak sembang
- Berkongsi idea dan komen secara lisan
- Membentangkan karya mereka kepada semua orang di dalam kelas menggunakan ciri perkongsian skrin



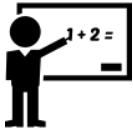
KAEDAH PELAKSANAAN PENGAJARAN SEGERAK

Kaedah berikut boleh digunakan untuk pembelajaran secara segerak



STRATEGI PENGAJARAN TIDAK SEGERAK

Pembelajaran tidak segerak yang bermakna mempunyai elemen sumber pembelajaran serta interaksi aktif antara pelajar dengan sumber pembelajaran tersebut. Oleh kerana itu, tugas pensyarah ialah untuk mereka bentuk interaksi pelajar dengan sumber pembelajaran serta memberikan maklumbalas kepada interaksi pelajar pada masa yang berpatutan.



Syarah kuliah secara pra-rakam disulam dengan aktiviti interaktif seperti H5P/Edpuzzle.



Memaparkan semula skrin seperti rakaman video skrin komputer anda.



Memaparkan semula slaid seperti audio siar yang digabungkan dengan tayangan slaid.



Menggabungkan beberapa senarai bacaan dan meminta pelajar menulis ringkasan atau menjawab soalan tutorial berdasar bacaan.



Menyediakan modul pengajaran (dalam persekitaran LMS) dengan menyediakan aktiviti pengujian kefahaman yang perlu dilengkapkan oleh pelajar.

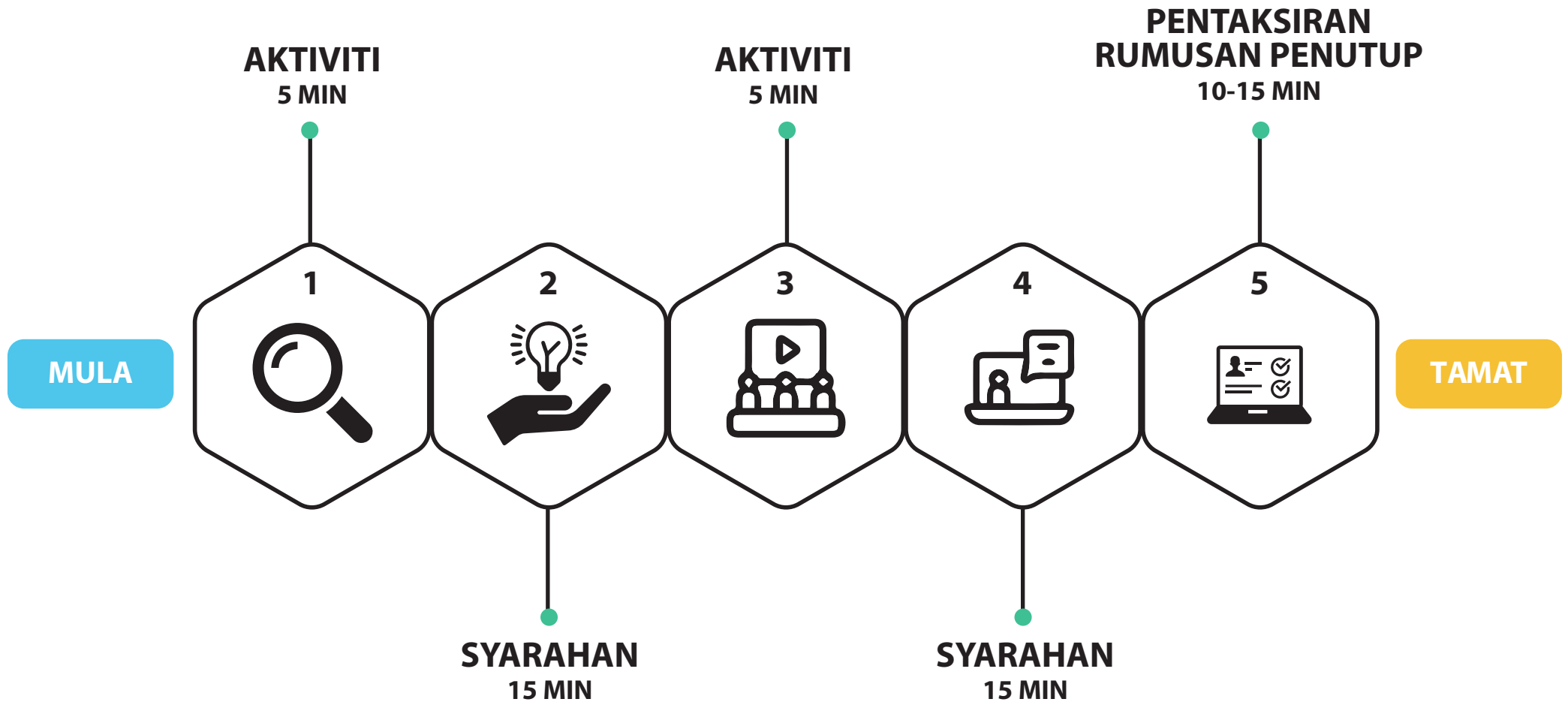


Menggunakan *Massive Open Online Course* (MOOC) sebagai platform pembelajaran dan pelajar perlu mengikut sehingga tamat.

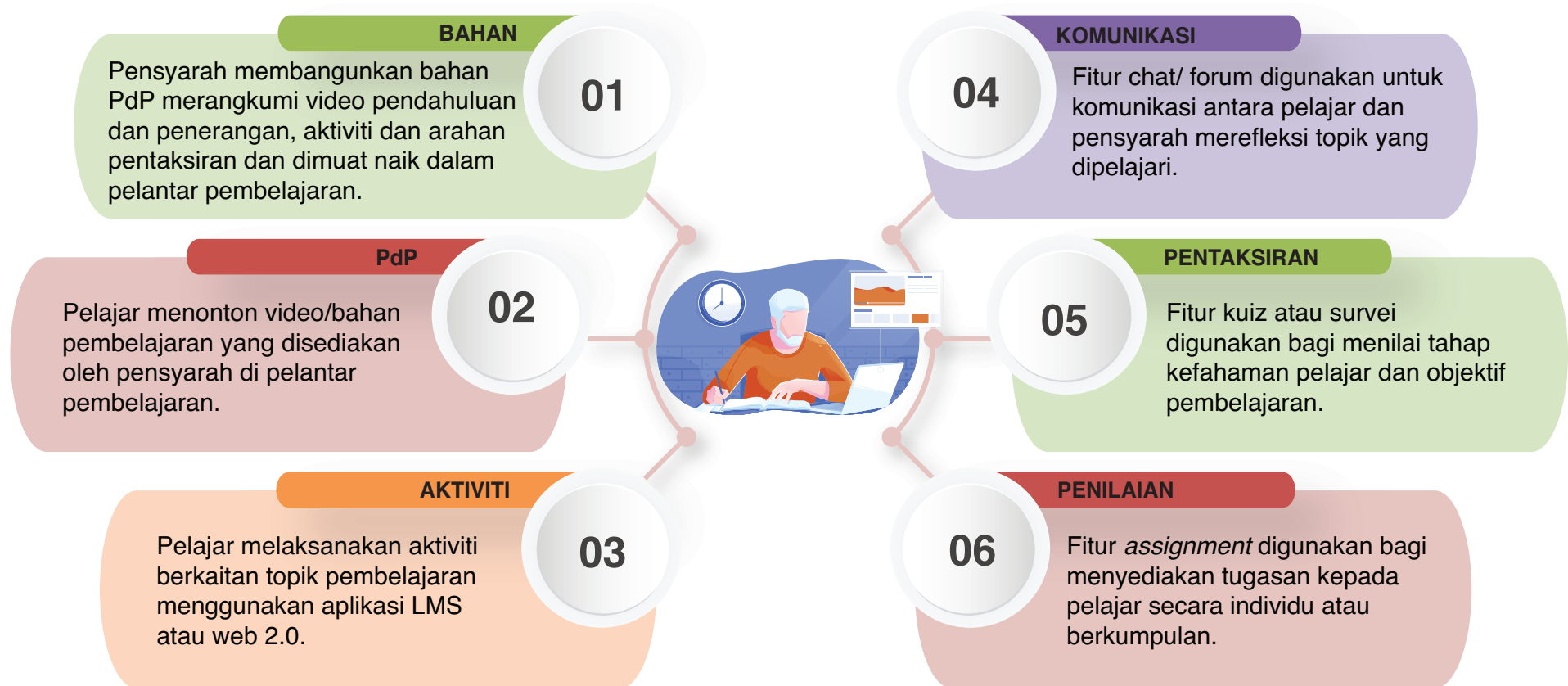
PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SEGERAK



PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SEGERAK



PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TIDAK SEGERAK



AMALAN BAIK DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SEGERAK DAN TIDAK SEGERAK

Program pengajian perlu memastikan bahawa dalam tempoh keseluruhan pengajaran dalam talian, terdapat kombinasi antara pembelajaran segerak dan tidak segerak. Ini adalah untuk mengambil kira faktor seperti:



KEMAMPUAN PELAJAR

- Pelajar tidak semuanya mampu untuk melanggan data jalur lebar serta berkemampuan untuk memperuntukkan masa selama mereka berada di kediaman masing-masing untuk menghadiri kuliah secara segerak.
- Ada pelajar yang tidak mempunyai kemudahan peralatan sesuai seperti komputer/komputer riba, kamera web, telefon pintar.
- Ada yang terpaksa membantu keluarga bagi menjana pendapatan.



KESEDIAAN PELAJAR

- Tidak semua pelajar mempunyai bilik sendiri dirumah. Mereka mungkin terpaksa belajar di ruang tamu, dengan bilangan keluarga yang ramai.
- Mereka mungkin juga terpaksa berkongsi peralatan teknologi dengan ahli keluarga lain yang terpaksa menjalani pendidikan atau pekerjaan secara dalam talian.



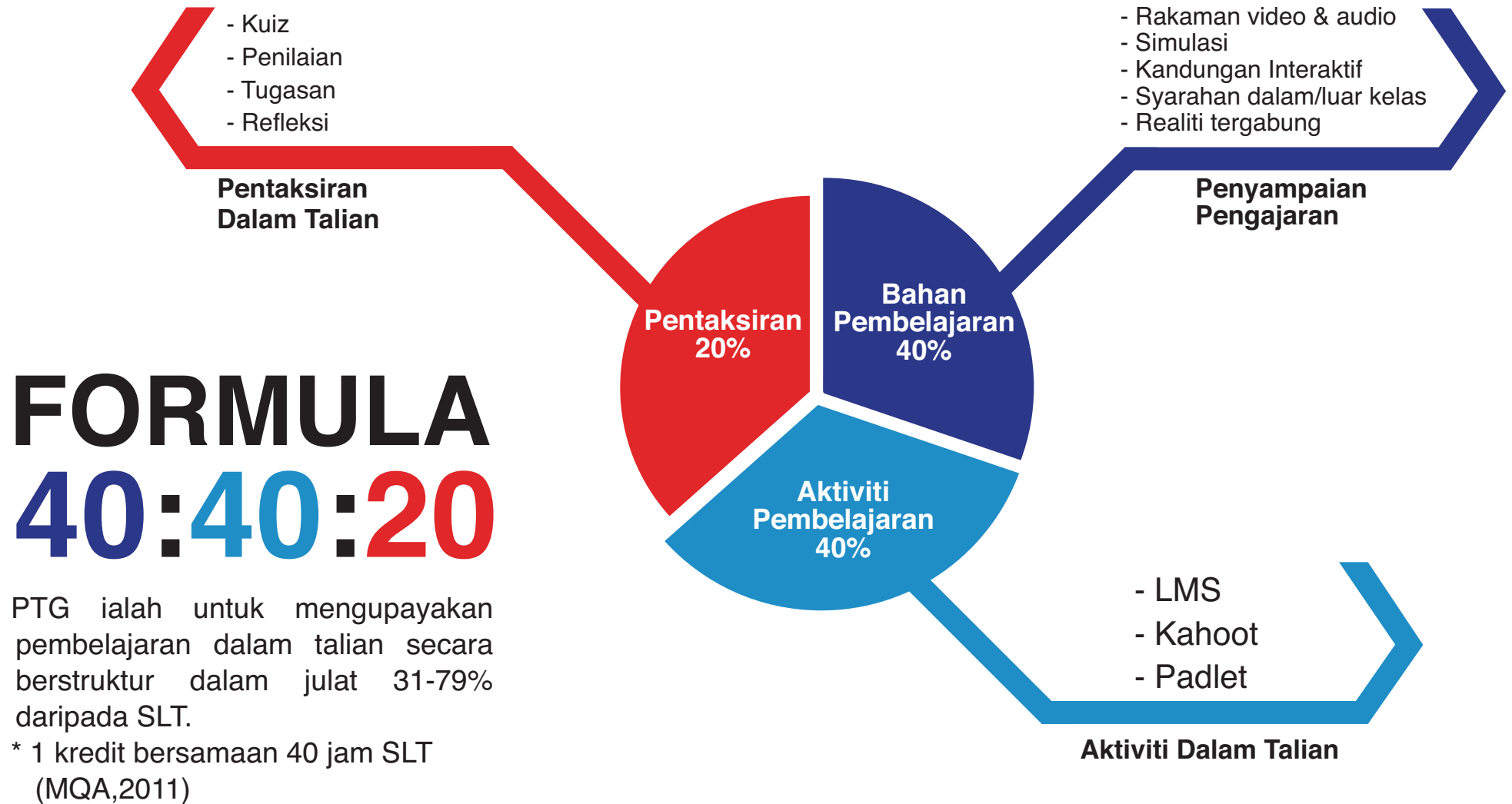
PENAWARAN PROGRAM

- Program akademik haruslah memastikan supaya jumlah keseluruhan komponen program yang dilaksanakan secara dalam talian tidak melebihi 60%. Ini adalah kerana apabila titik ambang ini dilepasi, program tersebut telah dikendalikan secara Terbuka dan Jarak Jauh (ODL) selari dengan *Code of Practice for Programme Accreditation: Open and Distance Learning* (MQA, 2019).
- Ketua program perlu menyemak perancangan keseluruhan penawaran kursus bagi mengawal peratusan ini.

An illustration showing two hands holding a tablet. The tablet screen displays a slide with a green background and a dark blue sidebar on the right. The slide title is '1.5 PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN (PTG)'. The background of the entire image features a light blue grid pattern with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and green.

1.5 PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN (PTG)

DEFINISI OPERASI



DEFINISI OPERASI

40%

Bahan Pembelajaran

- Penggunaan bahan penyampaian pengajaran
 - Rakaman video, audio & skrin
 - Kandungan interaktif
 - Animasi dan Perisian Web 2.0

40%

Aktiviti Pembelajaran

- Pelaksanaan aktiviti secara dalam talian menggunakan web 2.0 *tool*
 - Kahoot
 - Padlet
 - LMS (cth: forum, *chatting*, dsb)

20%

Pentaksiran

- Pentaksiran secara dalam talian
 - Kuiz
 - Penilaian
 - Tugas
 - Refleksi
 - Dan lain-lain yang bersesuaian

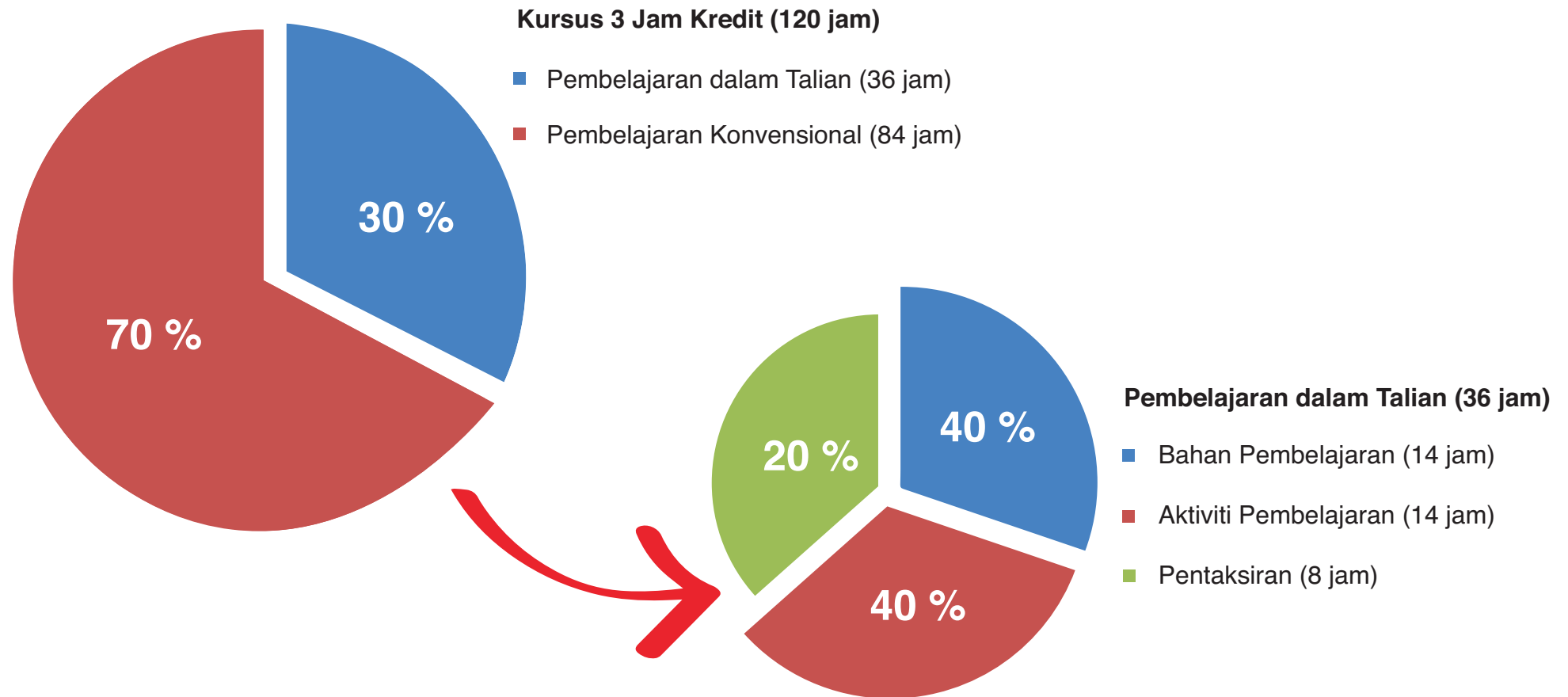
FORMULA
40:40:20

CONTOH PELAKSANAAN PTG

FORMULA
40:40:20

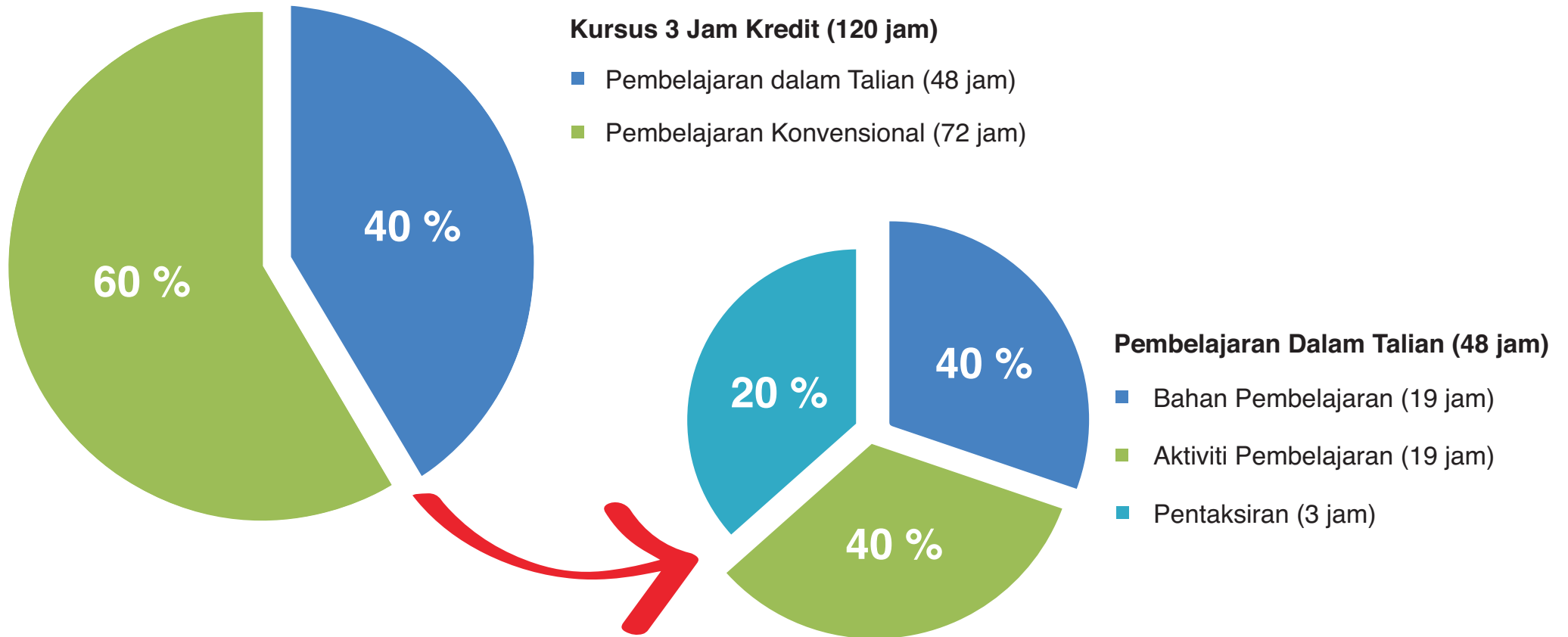
JUMLAH KREDIT	PELAKSANAAN PTG	MASA PEMBELAJARAN DALAM TALIAN	40 % BAHAN PEMBELAJARAN	40 % AKTIVITI PEMBELAJARAN	20% PENTAKSIRAN
1	30:70	$30/100 \times 40 \text{ JAM} = 12 \text{ JAM}$	$40/100 \times 12 \text{ JAM} = 5 \text{ JAM}$	$40/100 \times 12 \text{ JAM} = 5 \text{ JAM}$	$20/100 \times 12 \text{ JAM} = 2 \text{ JAM}$
1	40:60	$40/100 \times 40 \text{ JAM} = 24 \text{ JAM}$	$40/100 \times 24 \text{ JAM} = 10 \text{ JAM}$	$40/100 \times 24 \text{ JAM} = 10 \text{ JAM}$	$20/100 \times 24 \text{ JAM} = 4 \text{ JAM}$
1	50:50	$50/100 \times 40 \text{ JAM} = 30 \text{ JAM}$	$40/100 \times 30 \text{ JAM} = 12 \text{ JAM}$	$40/100 \times 30 \text{ JAM} = 12 \text{ JAM}$	$20/100 \times 30 \text{ JAM} = 6 \text{ JAM}$
2	30:70	$30/100 \times 80 \text{ JAM} = 24 \text{ JAM}$	$40/100 \times 24 \text{ JAM} = 10 \text{ JAM}$	$40/100 \times 24 \text{ JAM} = 10 \text{ JAM}$	$20/100 \times 24 \text{ JAM} = 4 \text{ JAM}$
2	40:60	$40/100 \times 80 \text{ JAM} = 32 \text{ JAM}$	$40/100 \times 32 \text{ JAM} = 13 \text{ JAM}$	$40/100 \times 32 \text{ JAM} = 13 \text{ JAM}$	$20/100 \times 32 \text{ JAM} = 6 \text{ JAM}$
2	50:50	$50/100 \times 80 \text{ JAM} = 40 \text{ JAM}$	$40/100 \times 40 \text{ JAM} = 16 \text{ JAM}$	$40/100 \times 40 \text{ JAM} = 16 \text{ JAM}$	$20/100 \times 40 \text{ JAM} = 8 \text{ JAM}$
3	30:70	$30/100 \times 120 \text{ JAM} = 36 \text{ JAM}$	$40/100 \times 36 \text{ JAM} = 14 \text{ JAM}$	$40/100 \times 36 \text{ JAM} = 14 \text{ JAM}$	$20/100 \times 36 \text{ JAM} = 8 \text{ JAM}$
3	40:60	$40/100 \times 120 \text{ JAM} = 48 \text{ JAM}$	$40/100 \times 48 \text{ JAM} = 19 \text{ JAM}$	$40/100 \times 48 \text{ JAM} = 19 \text{ JAM}$	$20/100 \times 48 \text{ JAM} = 10 \text{ JAM}$
3	50:50	$50/100 \times 120 \text{ JAM} = 60 \text{ JAM}$	$40/100 \times 60 \text{ JAM} = 24 \text{ JAM}$	$40/100 \times 60 \text{ JAM} = 24 \text{ JAM}$	$20/100 \times 60 \text{ JAM} = 12 \text{ JAM}$

SIMULASI 1



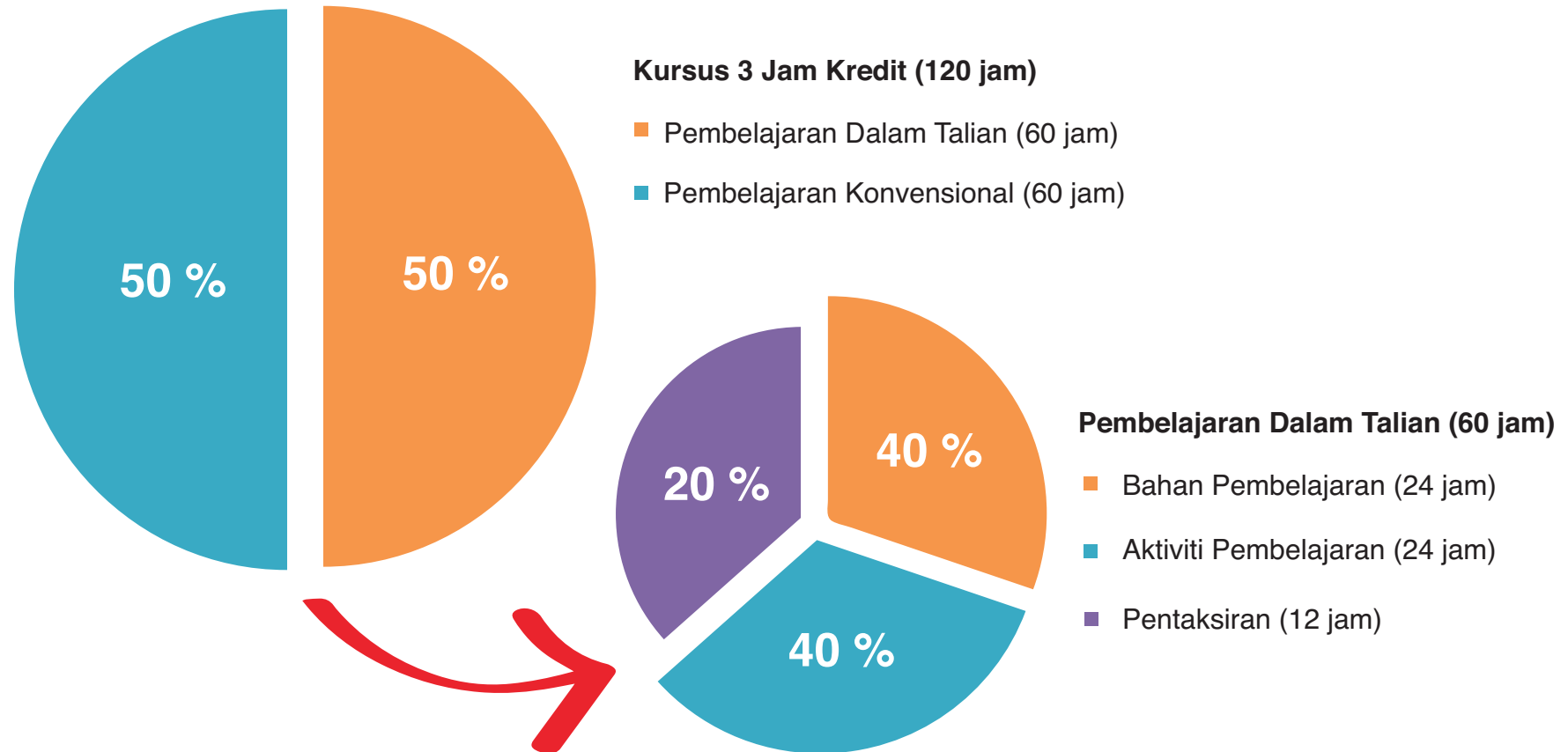
Wajaran yang dinyatakan (40%, 40%, 20%) bagi tiga (3) elemen PTG boleh diubah suai dengan peratusan atau kaedah pengukuran lain yang bersesuaian bagi keperluan IPT masing-masing dan ia perlu disertakan dengan justifikasi yang jelas dan boleh diukur.

SIMULASI 2



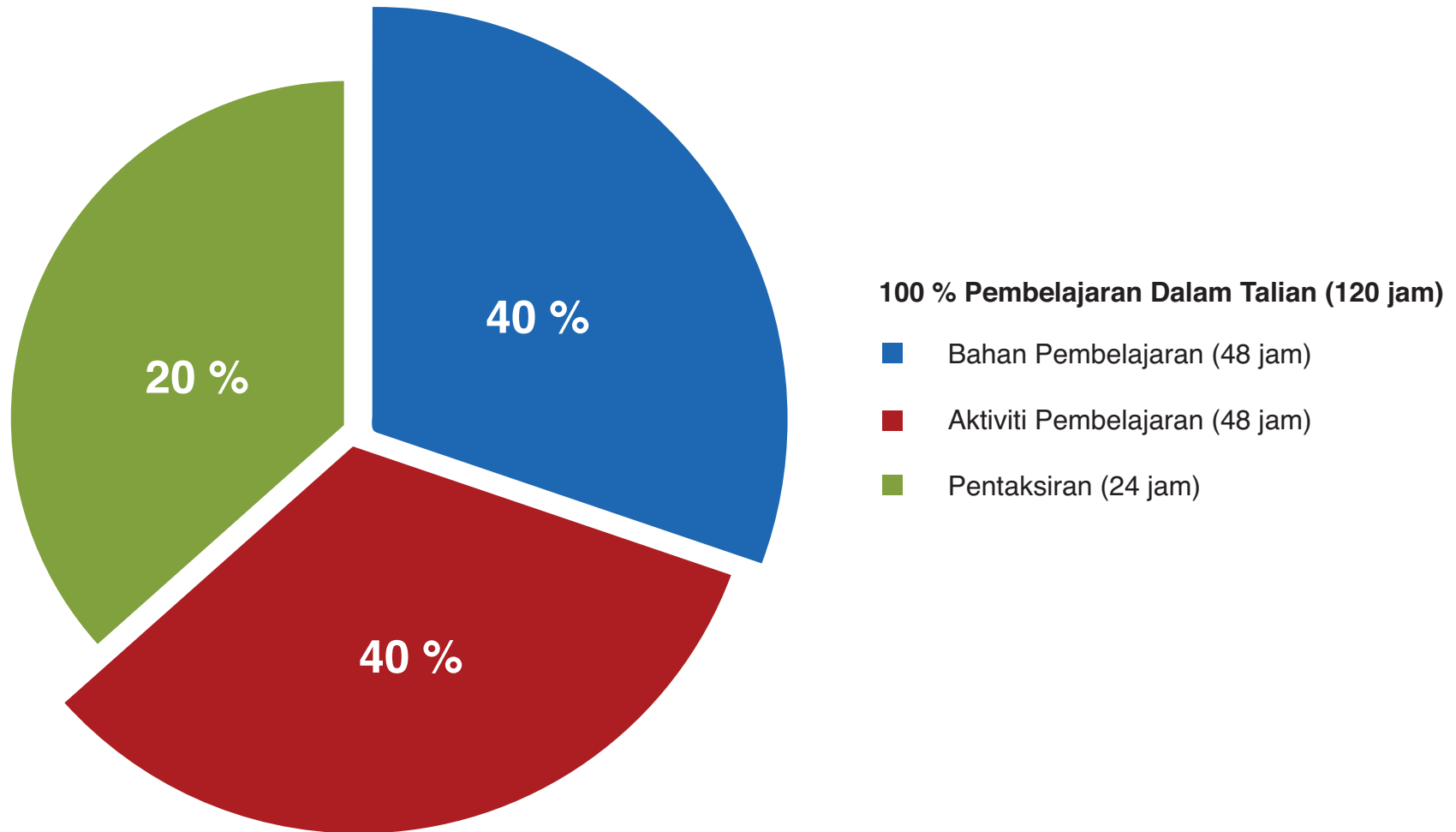
Keterlibatan (*engagement*) Pelajar dan Staf akademik akan menyumbang kepada pencapaian hasil pembelajaran pelajar.

SIMULASI 3



Interaksi melalui alat kolaborasi atau media sosial berterusan berlaku untuk memastikan keterlibatan pelajar dan staf akademik.

SIMULASI 4



PERANAN STAF AKADEMIK BAGI PELAKSANAAN PTG



PERANAN INSTITUSI DALAM PELAKSANAAN PTG

Penyediaan

Menyediakan perancangan dan sokongan bagi staf akademik dan pelajar bagi melaksanakan teradun khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran dalam talian.

Pelantar

Pelantar pembelajaran seperti sistem pengurusan pembelajaran (LMS), aplikasi web 2.0, capaian internet, latihan yang berkaitan.

Pemantauan

Memantau pelaksanaan pembelajaran teradun.

Pengiktirafan

Mengiktiraf pelaksanaan pembelajaran teradun.

Rujuk Dasar

IPT perlu merujuk kepada Dasar e-Pembelajaran Negara bagi enam (6) tunggak yang perlu dilaksanakan dalam agenda e-Pembelajaran IPT.

Latihan

Menyediakan latihan yang berkaitan.

An illustration showing two hands holding a tablet. The tablet screen displays a lesson plan design with a teal background and a sidebar menu. The text on the screen is '1.6 RANCANGAN PENGAJARAN'. The background features a light blue grid pattern and abstract watercolor-style shapes in shades of blue and green.

1.6 RANCANGAN PENGAJARAN

MERANCANG PENGAJARAN SECARA BERSEMUKA

FASA	KANDUNGAN	AKTIVITI	NOTA
Pengenalan & Menjana idea (10 min)	Kandungan 1	Menunjukkan klip video kepada pelajar. Tanya pelajar bagaimana video boleh dikaitkan dengan topik hari ini. Pelajar menjawab secara lisan.	Pentaksiran: Q&A Instruksi PdP: Percambahan fikiran, klip video dan Q&A
Menstruktur / Menstruktur semula idea (40 min)	Kandungan 2	Pembahagian kumpulan pelajar dengan 4-5 orang satu kumpulan. Menerangkan kandungan menggunakan slaid PowerPoint diikuti dengan Q&A. Pelajar belajar dengan aktif, mengambil nota, menjawab soalan di Padlet.	Kaedah Pdp: Kuliah interaktif Instruksi PdP: Q&A menggunakan Padlet Sikap: Sedar tentang kepentingan topik
Aplikasi idea (60 min)	Kandungan 3	Pelajar diterangkan tentang proses yang berkaitan dengan topik. Pelajar bekerja dalam kumpulan. Pelajar berbincang tentang topik dan memuatnaik hasil perbincangan di Padlet. Pelajar diberi maklum balas.	Kaedah PdP: Kuliah interaktif Instruksi PdP: Perbincangan kumpulan Pentaksiran: Menilai hasil perbincangan dan memberi maklum balas
Refleksi & Penutup (10 min)	Kandungan 4	Menilai pemahaman pelajar menggunakan Quizziz Memaklumkan bahan untuk dibaca	Pentaksiran: Q&A, Quizziz Refleksi pelajar

CONTOH PTG BAGI KURSUS PERNIAGAAN

30% DALAM TALIAN

1	Course Name:	Family Business				
	Course Code:	BPME 3043				
	Course Classification:	Compulsary				
2	Synopsis:	This course emphasizes on the management of family business. Students will be exposed to the concept of family business, the development model of family business, communication, conflicts and solutions, compensation model, strategic planning, and succession planning. They will also be exposed to the strength and weaknesses of family business, dynamic interaction, family business culture and issues regarding family business.				
3	Name(s) of Academic staff	1	Dr. John Doe			
4	Semester and year offered:	Year Offered	1	semester	1	Remarks:
5	Credit Value:	3				
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL				
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Discuss the concept, theory, characteristics of family business (C2)			
		CLO2	Demonstrate the dimension of the three-developmental model in family business context (A3)			
		CLO3	Explain the multiple issues related to managing family business (C5)			

CONTOH PTG BAGI KURSUS PERNIAGAAN (SAMB.)

8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods															
	Course Learning Outcomes		Programme Learning Outcomes (PLO)											Teaching Methods	Assessment Methods	
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11			
	CLO1	/													TL, SCL, OL	Final Exam, Quiz
	CLO2											/			TL, SCL, OL	Case Study, Report, Presentation
	CLO3		/												TL, SCL, OL	Final Exam, Quiz
	Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes		C1	C2									C4B			
<p>Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism</p>																
9	Transferable Skills (if applicable)															
	(Skills learned in the course of study which can be useful and utilized in other settings)															
	1	Knowledge and Understanding														
	2	Entrepreneurial Skills														
	3	Cognitive Skills														
	4															
5																
Open-ended response (if any)																
4																

CONTOH PTG BAGI KURSUS PERNIAGAAN (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT)

Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.

Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learnig and Teaching Activites **										Independent Learning
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology- Mediated (Synchronous)				Online/Technology- Mediated (ASynchronous)	Independent Learning	
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	Topic 1	CLO1 CLO2 CLO3	3	0	0	3	3	0	0	0	0	0	9
2	Topic 2	CLO1 CLO2 CLO3	3	0	0	3	0	0	0	0	0	3	9
3	Topic 3	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
4	Topic 4	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
5	Topic 5	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
6	Topic 6	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3	6
7	Topic 7	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3
8	Topic 8	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	3
9	Topic 9	CLO1 CLO2 CLO3	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
Sub Total SLT			14	0	0	14	5	0	0	0	0	9	42
TOTAL SLT												84	

CONTOH PTG BAGI KURSUS PERNIAGAAN (SAMB.)

Continuous Assesment		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Quiz 1	5.00	0.30	0.00	1.20	
2	Quiz 2	5.00	0.00	0.30	1.60	
3	Presentation	10.00	0.00	0.20	0.90	
4	Case Study	10.00	0.00	0.00	5.00	
5	Report	10.00	6.30	0.00	6.20	
6		30.00	0.00	0.00	0.00	
Sub Total		60.00	6.60	0.50	14.90	
						22.00
Final Assesment		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Final Exam	40	2.50	0.00	11.50	
2						
3						
4						
Sub Total		40	2.50	0.00	11.50	
SUB-TOTAL SLT:						14.00
SLT for Assessment:						36.00
GRAND TOTAL SLT:						120.00
A	$\% \text{ SLT for F2F Physical Component: } \left[\frac{\text{Total F2F Physical}}{\text{Total F2F Physical} + \text{Total F2F Online} + \text{Total Independent Learning}} \times 100 \right]$					33.42
B	$\% \text{ SLT for Online \& Independent Learning Component: } \left[\frac{\text{Total F2F Online} + \text{Total Independent Learning}}{\text{Total F2F Physical} + \text{Total F2F Online} + \text{Total Independent Learning}} \times 100 \right]$					34.08
C	%SLT for All Practical Component:					0.00
C1	%SLT for F2F Physical Practical Component					0.00
C2	%SLT for F2F Online Practical Component					0.00
SLT PTG Delivery (40%)						14.00
SLT PTG Activity (40%)						14.00
SLT PTG Assessment (20%)						8.00
11	Identify special requirement or resources to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc)			Business Simulation Room		
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional Information (if applicable)					

CONTOH PTG BAGI KURSUS TEKNOLOGI MAKLUMAT

40% DALAM TALIAN

1	Course Name	COMPUTER NETWORKS													
	Course Code	MTN 3XX3													
	Course Classification	Compulsary													
2	Synopsis	This course emphasizes on the concept and theories of a ...													
3	Name(s) of Academic Staff :	1	Dr. John Doe												
4	Semester and Year offered	Year Offered	1	Semester	1	Remarks:									
5	Credit Value	3													
6	Pre-requisite/ co-requisite(if any);	MTN 3XX3													
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Explain the concept and theory of computer networking based on the TCP/IP protocol in the internet environment. (C2)												
		CLO2	Evaluate the role of OSI model in the computer networking system and distinguish the protocols which reside on each layer of the model. (C5)												
		CLO3	Construct a basic network application based on socket programming concept. (P3)												
		CLO4	Conceptualize the impact of worldwide computer networking system in global and networked society and organizations. (A3)												
8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes , Teaching Methods and Assessment Methods														
		Programme Learning Outcomes (PLO)											Teaching Methods	Assessment Methods	
Course Learning Outcomes		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11			
CLO1		/												DL/OL	Midterm Exam, Quiz
CLO2			/											DL/OL	Final Exam, Quiz
CLO3				/										DL/OL	Lab Test
CLO4									/					DL/OL	Group Project
Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes		C2	C2	C3A						C3E					
Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = knowledge & Understanding , c2= Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skills, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Enterpreneural Skills, C5 = Ethics & Professionalism															
9	Transferable Skills (if applicable) (Skills Learned in the course of study which can be used and utilized in other settings)														
		1	Knowledge and Understanding												
		2	Cognitive Skills												
		3	Practical Skills												
		4	Personal Skills												

CONTOH PTG BAGI KURSUS TEKNOLOGI MAKLUMAT (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT)
Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.

Weeks / Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities**										
			Face-to-Face (F2F)						Non Face-to-Face (F2F)				
			Physical		Online/Technology-Mediated (Synchronous)				Online/Technology-Mediated (Asynchronous)		Independent Learning		
1	Topic 1	CLO1 CLO2	3	0	1	0	3	0	2	0	5		7
2	Topic 2	CLO1 CLO2	3	0	2	0	2	0	0	0	3		8
3	Topic 3	CLO1 CLO2	2	0	1	0	3	0	2	0	4		8
4	Topic 4	CLO1 CLO2	2	0	3	0	3	0	0	0	5		7
5	Topic 5	CLO1 CLO2	2	0	2	0	3	0	1	0	2		7
Sub Total SLT			14	0	9	0	14	0	5	0	19		37
TOTAL SLT:			98										

CONTOH PTG BAGI KURSUS TEKNOLOGI MAKLUMAT (SAMB.)

SUB-TOTAL SLT:						98
Continous Assesement		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)		
1	Quiz 1	5.00	0.00	0.50	1.00	
2	Quiz 2	5.00	0.00	0.50	1.00	
3	Lab Test	15.00	1.00	0.00	1.50	
4	Midterm Exam	20.00	0.00	2.00	2.00	
5	Group Project	15.00	3.00	0.00	1.50	
6			0.00	0.00	0.00	
Sub Total		60	4.00	3.00	7.00	
						14.00
Final Assesement		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)		
1	Final Exam	40	2.00	0.00	6.00	
2						
3						
4						
Sub Total		40	2.00	0.00	6.00	
SUB-TOTAL SLT:						8.00
						SLT for Assessment: 22.00
						GRAND TOTAL SLT: 120.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc		Computer Lab		Cisco Packet Tracer	
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional information (if applicable)					

CONTOH PTG BAGI KURSUS SENI BINA

40% DALAM TALIAN

1	Course Name:	Perolehan Bangunan Dan Spesifikasi / Building Procurement and Specification																
	Course Code:	BIX1009																
	Course Classification:	Compulsary																
2	Synopsis:																	
3	Name(s) of Academic staff	1																
		2																
		3																
4	Semester and year offered:	Year Offered	1	semester	1	Remarks:												
5	Credit Value:	3																
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL																
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Menjelaskan kaedah-kaedah ukur kuantiti mengikut piawaian. (C2)															
		CLO2	Mengenalpasti jenis-jenis, proses dan liabiliti kontrak serta proses dan prosedur perlantikan kontraktor dan perunding. (C2)															
		CLO3	Menyediakan spesifikasi kerja dan sebutharga (JKR/PAM) dan anggaran kos pembinaan bagi kerja ukur kuantiti untuk elemen bangunan. (C6)															
		CLO4	Menetapkan kaedah pembayaran kerja dan arahan perubahan. (A4)															
8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods																	
		Course Learning Outcomes											Programme Learning Outcomes (PLO)		Teaching Methods	Assessment Methods		
		CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9			PLO10	PLO11
			/												/		TL, SCL, OL	Final Exam, Quiz
				/													TL, SCL, OL	Case Study, Report, Presentation
		Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes	C1	C2											C4B		TL, SCL, OL	Final Exam, Quiz
		Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism																
9	Transferable Skills (if applicable) (Skills learned in the course of study which can be useful and utilized in other settings)	1	Knowledge and Understanding															
		2	Entrepreneurial Skills															
		3	Cognitive Skills															
		4																
		5																
		Open-ended response (if any)																
		4																

CONTOH PTG BAGI KURSUS SENI BINA (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT) Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.													
Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities **										
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology- Mediated (Synchronous)				Online/Technology- Mediated (Asynchronous)	Independent Learning	
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	Topic 1	CLO1 CLO2 CLO3	1	2	0	0	0	0	0	0	0	5	6
2	Topic 2	CLO1 CLO2 CLO3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7
3	Topic 3	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	0	0	2	0	2	0	5	7
4	Topic 4	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	0	1	2	0	0	0	5	7
5	Topic 5	CLO1 CLO2 CLO3	0	0	0	0	0	2	0	0	0	5	5
6	Topic 6	CLO1 CLO2 CLO3	1	2	0	0	0	0	0	0	0	6	9
Sub Total SLT			3	4	0	0	1	6	0	2	0	32	41
TOTAL SLT:			89										

CONTOH PTG BAGI KURSUS SENI BINA (SAMB.)

	Continous Assesement	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)		
1	In-class activities	10.00	7.00	0.00	7.00	
2	Essay	20.00	8.00	0.00	0.00	
3	Kerja Kursus berkumpulan	30.00	0.00	0.00	3.00	
4		0.00	0.00	0.00	0.00	
5		0.00	0.00	0.00	0.00	
6		0.00	0.00	0.00	0.00	
	Sub Total	60	15.00	DS	10.00	
					SUB-TOTAL SLT:	25.00
	Final Assesement	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)		
1	Kerja Kursus Persendirian	40	6.00	0.00	0.00	
2						
3						
4						
	Sub Total	40	6.00	0.00	0.00	
					SUB-TOTAL SLT:	6.00
					SLT for Assessment:	31.00
					GRAND TOTAL SLT:	120.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc)					
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional information (if applicable)					

CONTOH PTG BAGI KURSUS UNDANG-UNDANG 50% DALAM TALIAN

1	Course Name:	TATACARA SIVIL II				
	Course Code:	UUUK 4XX3				
	Course Classification:	Wajib				
2	Synopsis:	Kursus ini memfokuskan kepada pengendalian permohonan-permohonan interlokutori di Mahkamah-mahkamah ... (Huraian seterusnya)				
3	Name(s) of Academic staff	1	Dr. John Doe			
4	Semester and year offered:	Year Offered	4	semester	1	Remarks:
5	Credit Value:	3				
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL				
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Mengaplikasikan ilmu undang-undang berkaitan tatacara sivil di mahkamah perbicaraan kepada isu-isu semasa dalam permasalahan undang-undang. (C3)			
		CLO2	Mebincangkan peruntukan-peruntukan undang undang berkaitan permohonan interlokutori untuk penzahiran dokumen & interogatori, injuksi, kos, semakan kehakiman, pelaksanaan penghakiman dan rayuan sivil. (C4)			
		CLO3	Mengikuti kaedah dan amalan pengendalian fail litigasi sivil di firma guaman, dan tatacara serta etika seorang pengamal undang-undang ankguam. (P6)			
		CLO4	Menganalisis peruntukan-peruntukan undang-undang berkaitan prosiding interlokutori, injuksi, semakan kehakiman, pelaksanaan penghakiman dan rayuan sivil di Mahkamah Peringkat rayuan dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut kepada permasalahan-permasalahan undang-undang. (A4)			

CONTOH PTG BAGI KURSUS UNDANG-UNDANG (SAMB.)

8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods														
	Course Learning Outcomes	Programme Learning Outcomes (PLO)											Teaching Methods	Assessment Methods	
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11			
	CLO1		/											MOOC & Pembelajaran Aktif Bersemuka (Secara Teradun)	Penulisan 'Legal Opinion', Penderafan kertas Kausa. Penghujahan di
	CLO2		/											MOOC & Pembelajaran Aktif Bersemuka (Secara Teradun) & kuliah Interaktif	Pembelajaran Aktif Bersemuka
	CLO3			/										Simulasi & Amali Aktif Bersemuka (Secara Teradun) & kuliah interaktif	Penilaian Tekanan (Pressure Assessment, Mesyuarat Firma)
	CLO4											/		MOOC & Pembelajaran Aktif Bersemuka (Secara Teradun) & kuliah Interaktif	Pembelajaran Aktif Bersemuka, Penderafan Kertas Kausa, Penghulahan
	Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes		C2	C3A									C5		
<p>Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism</p>															
9	Transferable Skills (if applicable)														
	(Skills learned in the course of study which can be useful and utilized in other settings)														
														1	Kemahiran Kognitif
														2	Kemahiran Praktikal
														3	Etika dan Profesional

CONTOH PTG BAGI KURSUS UNDANG-UNDANG (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT) Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.													
Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities **										Independent Learning
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology- Mediated (Synchronous)				Online/Technology- Mediated (ASynchronous)		
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	Topic 1	CLO1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	3
2	Topic 2	CLO1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	3
3	Topic 3	CLO1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	3
4	Topic 4	CLO1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	3
5	Topic 5	CLO3 CLO4	0	0	6	1	0	0	0	0	0	2	5
6	Topic 6	CLO2 CLO3 CLO4	0	0	8	1	0	0	0	0	0	2	6
7	Topic 7	CLO2 CLO3 CLO4	0	0	8	1	0	0	0	0	0	2	6
8	Topic 8	CLO2 CLO4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	7
9	Topic 9	CLO4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
10	Topic 10	CLO4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	4
Sub Total SLT			0	0	22	10	0	0	0	0	0	20	44
TOTAL SLT:			96										

CONTOH PTG BAGI KURSUS UNDANG-UNDANG (SAMB.)

	Continuous Assesment		Face-to-Face (F2F)		NF2F	
		%	Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Penulisan 'Legal Opinion'	10.00	7.00	0.00	7.00	
2	Penderafan Kertas Kausa	20.00	8.00	0.00	0.00	
3	Penghujahan di Mahkamah	30.00	0.00	0.00	3.00	
4	Pembelajaran Aktif Bersemuka	0.00	0.00	0.00	0.00	
5	Penilaian Tekanan (Pressure Assessment)	0.00	0.00	0.00	0.00	
6	Mesyuarat Firma & Pengurusan Kes	0.00	0.00	0.00	0.00	
	Sub Total	60	15.00	DS	10.00	
					SUB-TOTAL SLT:	25.00
	Final Assesment		Face-to-Face (F2F)		NF2F	
		%	Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1		40	6.00	0.00	0.00	
2						
	Sub Total	40	6.00	0.00	0.00	
					SUB-TOTAL SLT:	6.00
					SLT for Assessment:	31.00
					GRAND TOTAL SLT:	120.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc)					
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional information (if applicable)					
Note: Number of PLO indicated is purely for illustration purpose only and the number is subjected to the curriculum design.						

CONTOH PTG BAGI KURSUS PENDIDIKAN

50% DALAM TALIAN

1	Course Name:	Teaching , Technology and Assessment 2				
	Course Code:	KPD3XX6				
	Course Classification:	Educational Professional				
2	Synopsis:	This course is ...				
3	Name(s) of Academic staff	1	Dr. John Doe			
4	Semester and year offered:	Year Offered	3	semester	1	Remarks:
5	Credit Value:	6				
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL				
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Demonstrate elements of teacher skills during micro teaching. (P2)			
		CLO2	Implement the teaching and learning plan. (P5)			
		CLO3	Modifies the teaching plan, the used of technology and assessment to align with the learning goals to suit the needs of the students. (A4)			
		CLO4	Justify the implemented teaching plan, the use of technology and assessments within the teaching plan. (C5)			

CONTOH PTG BAGI KURSUS PENDIDIKAN (SAMB.)

8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods												
	Course Learning Outcomes	Programme Learning Outcomes (PLO)										Teaching Methods	Assessment Methods
PLO 1		PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11		
CLO1			/									Interactive lecture, online discussion	Micro-teaching
CLO2			/									Interactive lecture, online discussion	Daily lesson plan and macro-teaching
CLO3						/						Interactive lecture, online discussion	Action research proposal
CLO4		/										Online discussion (via LMS / FORUM / Google Meet / ZOOM / Google Classroom / Flip Grid or any other suitable platform)	Reflection from macro-teaching 1, macro-teaching 2 and macro-teaching 3.
Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes													
		C2	C3A			C3D							
Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism													
9	Transferable Skills (if applicable)												
	(Skills learned in the course of study which can be useful and utilized in other settings)												
	1	Practical Skills											
	2	Digital Skills											
	3	Cognitive Skills											

CONTOH PTG BAGI KURSUS PENDIDIKAN (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT)

Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.

Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities **										Independent Learning
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology-Mediated (Synchronous)				Online/Technology-Mediated (Asynchronous)		
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	TOPIC 1	CLO1 CLO2	2	0	0	2	0	0	0	3	6	5	
2 until 3	TOPIC 2 - TOPIC 3	CLO1	4	0	6	0	0	0	2	0	10	8	
4 until 5	TOPIC 4 - TOPIC 5	CLO1 CLO2 CLO3	4	0	2	0	0	0	0	2	10	8	
6 until 7	TOPIC 6 - TOPIC 7	CLO1 CLO2	4	0	6	0	0	0	2	0	10	8	
8 until 10	TOPIC 8 - TOPIC 10	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	4	0	6	0	0	0	2	0	10	8	
11 until 13	TOPIC 11 - TOPIC 13	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	4	0	6	0	0	0	2	0	10	9	
14	TOPIC 14	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	4	0	2	0	0	0	0	6	10	9	
Sub Total SLT			26	0	28	2	0	0	8	11	66	55	
TOTAL SLT:			196										

CONTOH PTG BAGI KURSUS PENDIDIKAN (SAMB.)

	Continous Assesment	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Micro-learning	10.00	5.00	0.00	3.00	
2	Daily lesson plan and macro-learning (3 sets)	60.00	10.00	0.00	5.00	
3	Action research	15.00	6.00	0.00	4.00	
4	Reflective writing	15.00	3.00	0.00	8.00	
5						
6						
	Sub Total	100	24.00	0.00	20.00	
						SUB-TOTAL SLT: 44.00
	Final Assesment	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1						
2						
3						
4						
	Sub Total	0	0.00	0.00	0.00	
						SUB-TOTAL SLT: 0.00
						SLT for Assessment: 31.00
						GRAND TOTAL SLT: 120.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc)					
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional information (if applicable)					

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEJURUTERAAN (70% DALAM TALIAN)

1	Course Name:	Electronic Circuits Analysis and Design														
	Course Code:	BEJ 3xxx3														
	Course Classification:	Compulsary														
2	Synopsis:	Fundamental concepts of analog electronics and the application of these concepts to...														
3	Name(s) of Academic staff	1	Lecturer 1													
4	Semester and year offered:	Year Offered	3	semester	1	Remarks:										
5	Credit Value:	3														
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL														
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Identify correct solutions to problems of circuit analysis consist of op-amp, active filters, feedback, oscillators and DC power supply (C4)													
		CLO2	Design circuits that suit targeted applications to meet pre-determined requirements (C6)													
		CLO3	Construct accurately the prototype of electronic circuits based on the specifications (P4)													
		CLO4	Demonstrate the ability to discuss importance of electronic system engineering in current technology trend (A3)													
8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods															
		Programme Learning Outcomes (PLO)												Teaching Methods	Assessment Methods	
	Course Learning Outcomes	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	PLO12	PLO13		
	CLO1		/												F2F; Physical/Online lecture, recorded lecture, self directed learning material, discussion	Test/ Quizzes/ Assignment / Final Examination
	CLO2			/											F2F; Physical/Online lecture, recorded lecture, self directed learning material, discussion	Assignment / Project Report
	CLO3					/									Self directed learning material, discussion	Assignment / Simulation
	CLO4												/		Self directed learning material, discussion	Assignment / Presentation
	Mapping with MQF Cluster of Learning Outcomes		C2	C2		C3A							C4A			
Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism																
9	Transferable Skills (if applicable)															
	(Skills learned in the course of study which can be useful and utilized in other settings)	1	Cognitive Skill													
		2	Practical Skill													
		3	Personal Skill													

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEJURUTERAAN (SAMB.)

10 Distribution of Student Learning Time (SLT)
Note: This SLT calculation is designed for home grown programme only.

Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities **										Independent Learning		
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)				
			Physical				Online/Technology- Mediated (Synchronous)				Online/Technology- Mediated (Asynchronous)			O	
			L	T	P	O	L	T	P	O					
1 until 4	1. Operational Amplifier	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	9	0	0	0	2	0	0	0	2		12		
5 until 6	2. Active Filters	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	3	0	0	0	1	0	0	0	2		9		
7 until 8	3. Feddbacks	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	3	0	0	0	1	0	0	0	2		9		
9 until 11	4. Oscillator	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	6	0	0	0	2	0	0	0	2		10		
12 until 14	5. Regulated DC Power Supply	CLO1 CLO2 CLO3 CLO4	6	0	0	0	2	0	0	0	2		10		
Sub Total SLT			27	0	0	0	8	0	0	0	10		50		
TOTAL SLT:			95												

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEJURUTERAAN (SAMB.)

	Continous Assesment		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
				Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Quizzes	5.00	1.00	2.00	2.00		
2	Report	5.00	0.00	0.00	2.00		
3	Prototype/Simulation	5.00	5.00	0.00	2.00		
4	Presentation/Demonstration	5.00	5.00	0.00	2.00		
5	Test 1	15.00	1.50	0.00	2.00		
6	Test 2	15.00	1.50	0.00	2.00		
	Sub Total	50	5.00	2.00	12.00		
						SUB-TOTAL SLT:	19.00
	Final Assesment		%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
				Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	Final Exam	50	3	0	3		
	Sub Total	50	3	0	3		
						SUB-TOTAL SLT:	6.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc			Multisim Software or equivalent			
12	References (include required and further readings, and should be the most current)						
13	Other additional information (if applicable)						

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEUSAHAWANAN

100% DALAM TALIAN

1	Course Name:	ASAS KEUSAHAWANAN																																																																																															
	Course Code:	AFT 1XX3																																																																																															
	Course Classification:	Compulsary																																																																																															
2	Synopsis:	This course introduce entrepreneurial concept and theories																																																																																															
3	Name(s) of Academic staff	1	Dr. John Doe																																																																																														
4	Semester and year offered:	Year Offered	1	semester	1	Remarks:																																																																																											
5	Credit Value:	3																																																																																															
6	Pre-requisite/co-requisite (if any):	NIL																																																																																															
7	Course Learning Outcomes (CLO)	CLO1	Describe the theories, concepts, cultures, and characteristics of entrepreneur in entrepreneurial activities. (C2)																																																																																														
		CLO2	Practice entrepreneurial processes and characteristics according to the business plan proposed in the entrepreneurial activity. (A2)																																																																																														
		CLO3	Prepare a business plan based on an effective entrepreneurial skills (A3)																																																																																														
8	Mapping of the Course Learning Outcomes to the Programme Learning Outcomes, Teaching Methods and Assessment Methods	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Learning Outcome</th> <th colspan="11">Programme Learning Outcomes (PLO)</th> <th rowspan="2">Teaching Methods</th> <th rowspan="2">Assessment Methods</th> </tr> <tr> <th>PLO1</th> <th>PLO2</th> <th>PLO3</th> <th>PLO4</th> <th>PLO5</th> <th>PLO6</th> <th>PLO7</th> <th>PLO8</th> <th>PLO9</th> <th>PLO10</th> <th>PLO11</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CLO1</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>LECTURE, PTG,</td> <td>FINAL EXAM</td> </tr> <tr> <td>CLO2</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>LECTURE, PTG,</td> <td>ENT WEEK, MDEC REPORT</td> </tr> <tr> <td>CLO3</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>LECTURE, PTG,</td> <td>BUSS PROPOSAL & PRESENTATION & LEAN BUSS CANVAS</td> </tr> <tr> <td>Mapping with MQF</td> <td>C1</td> <td></td> <td></td> <td>C3B</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>C4A</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Indicate the primary causal link between the CLO and PLO by ticking '/' in the appropriate box. C1 = Knowledge & Understanding, C2 = Cognitive Skills, C3A = Practical Skills, C3B = Interpersonal Skills, C3C = Communication Skills, C3D = Digital Skill, C3E = Numeracy Skills, C3F = Leadership, Autonomy & Responsibility, C4A = Personal Skills, C4B = Entrepreneurial Skills, C5 = Ethics & Professionalism</p>											Learning Outcome	Programme Learning Outcomes (PLO)											Teaching Methods	Assessment Methods	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11	CLO1	/												LECTURE, PTG,	FINAL EXAM	CLO2				/									LECTURE, PTG,	ENT WEEK, MDEC REPORT	CLO3											/		LECTURE, PTG,	BUSS PROPOSAL & PRESENTATION & LEAN BUSS CANVAS	Mapping with MQF	C1			C3B							C4A			
Learning Outcome	Programme Learning Outcomes (PLO)											Teaching Methods		Assessment Methods																																																																																			
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10	PLO11																																																																																						
CLO1	/												LECTURE, PTG,	FINAL EXAM																																																																																			
CLO2				/									LECTURE, PTG,	ENT WEEK, MDEC REPORT																																																																																			
CLO3											/		LECTURE, PTG,	BUSS PROPOSAL & PRESENTATION & LEAN BUSS CANVAS																																																																																			
Mapping with MQF	C1			C3B							C4A																																																																																						
9	Transferable Skills (if applicable) (Skills learned in the course of study which can be											1	Communication																																																																																				
												2																																																																																					

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEUSAHAWANAN

100% DALAM TALIAN

Weeks/Course Content Outline and Subtopics		CLO*	Learning and Teaching Activities **										Independent Learning
			Face-to-Face (F2F)								Non Face-to-Face (F2F)		
			Physical				Online/Technology-Mediated (Synchronous)				Online/Technology-Mediated (Asynchronous)		
			L	T	P	O	L	T	P	O	O		
1	Week 1 Chapter 1 : Topic A	CLO1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
2	Week 2 Chapter 2 : Topic B	CLO1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
3	Week 3 Chapter 3 : Topic C	CLO1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
4	Week 4 Chapter 4 : Topic D	CLO1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
5	Week 5 Chapter 5 : Topic E	CLO1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
6	Week 6 Chapter 6 : Topic F	CLO2	0	0	0	0	0	0	0	4	0	3	
7	Week 7 Chapter 7 : Topic G	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
8	Week 8 Chapter 8 : Topic H	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
9	Week 9 Chapter 8 : Topic H	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
10	Week 10 Chapter 9 : Topic I	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
11	Week 11 Chapter 9 : Topic I	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
12	Week 12 Chapter 9 : Topic J	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	2	3	
13	Week 13 Chapter 10 : Topic J	CLO1, CLO2	0	0	0	0	2	0	0	0	1	3	
14	Week 14 Chapter 11 : Topic K	CLO1, CLO3	0	0	0	0	2	0	0	0	1	3	
Sub Total SLT			0	0	0	0	26	0	0	4	24	42	
TOTAL SLT:			96										

CONTOH PTG BAGI KURSUS KEUSAHAWANAN

100% DALAM TALIAN

	Continous Assesment	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	LEAN BUSS CANVAS	10.00	0.00	1.00	1.00	
2	BUSINESS PLAN	20.00	0.00	1.00	2.30	
3	PRESENTATION	10.00	0.00	0.50	1.60	
4	ENTREPRENEURIAL WEEK	25.00	0.00	2.00	5.00	
5	MDEC REOIRT	5.00	0.00	0.80	1.00	
6			0.00	0.00	0.00	
	Sub Total	70	0.00	5.30	10.90	
					SUB-TOTAL SLT:	16.20
	Final Assesment	%	Face-to-Face (F2F)		NF2F	
			Physical	Online/ Technology- mediated (Synchronous)	Online(Asynchronous and Independent Learning for Assessment)	
1	FINAL EXAM	30	0.00	2.50	5.30	
2						
3						
4						
	Sub Total	30	0.00	2.50	5.30	
					SUB-TOTAL SLT:	7.80
					SLT for Assessment:	24.00
					GRAND TOTAL SLT:	120.00
11	Identify special requirement or resource to deliver the course (e.g., software, nursery, computer lab, simulation room etc)					
12	References (include required and further readings, and should be the most current)					
13	Other additional information (if applicable)					



BAB 2

PENTAKSIRAN



KANDUNGAN

- 2.1 Definisi Pentaksiran**
- 2.2 Kategori Pentaksiran**
- 2.3 Pentaksiran Dalam Talian**
- 2.4 Integriti dan Etika**
- 2.5 Pemantauan Pentaksiran
Dalam Talian (*e-Proctoring*)**
- 2.6 Pentaksiran Alternatif
Dalam Talian**
- 2.7 Amalan Terbaik e-Pentaksiran**



An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a dark teal background and a white diagonal line. The text on the slide is '2.1' and 'DEFINISI PENTAKSIRAN'. The background of the entire page is a light blue grid with watercolor-style clouds. The bottom of the page has an orange gradient.

2.1 DEFINISI PENTAKSIRAN

DEFINISI PENTAKSIRAN

“

Pentaksiran merupakan satu proses pembelajaran yang merangkumi aktiviti menghurai, mengumpul, merekod, memberi skor dan menginterpretasi maklumat tentang pembelajaran seseorang pelajar bagi sesuatu tujuan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012)

”



An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a dark teal background and a white diagonal line. The text on the slide is '2.2 KATEGORI PENTAKSIRAN'. The background of the entire page is a light blue grid with watercolor-style blue washes. The bottom of the page has an orange gradient background.

2.2 KATEGORI PENTAKSIRAN

KATEGORI PENTAKSIRAN

PENTAKSIRAN FORMATIF

Aktiviti pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengetahui tahap pencapaian semasa pelajar berbanding matlamat hasil pembelajaran. Maklumbalas kepada pelajar merupakan pendekatan utama bagi tujuan penambahbaikan. Tiada gred diberikan kerana ianya tidak bertujuan menilai pencapaian pelajar.

PENTAKSIRAN SUMATIF

Tugasan yang diberikan kepada pelajar pada tempoh yang ditetapkan di beberapa ketika sepanjang proses penyampaian kurikulum. Ianya bertujuan mengukur dan menilai pencapaian pelajar secara menyeluruh berasaskan matlamat hasil pembelajaran. Pemberian gred/markah adalah bertujuan untuk membuat keputusan akhir.

PENTAKSIRAN SUMATIF

SUMATIF BERTERUSAN

Kebiasaannya dalam bentuk peperiksaan (seperti ujian dan peperiksaan pertengahan semester) atau dalam bentuk tugas individu/ berkumpulan yang juga tergolong sebagai pentaksiran alternatif.

SUMATIF AKHIR

Kebiasaannya dalam bentuk Peperiksaan Akhir atau jenis peperiksaan lain yang bersesuaian (seperti persembahan akhir, temuduga, sesi kritik dan sebagainya).

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a teal background and a dark blue sidebar on the right. The slide content includes the number '2.3' and the text 'PENTAKSIRAN DALAM TALIAN'. The background of the entire page features a light blue grid pattern with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and orange.

2.3 PENTAKSIRAN DALAM TALIAN

PENTAKSIRAN DAN ISU DALAM TALIAN



PELAKSANAAN PENTAKSIRAN

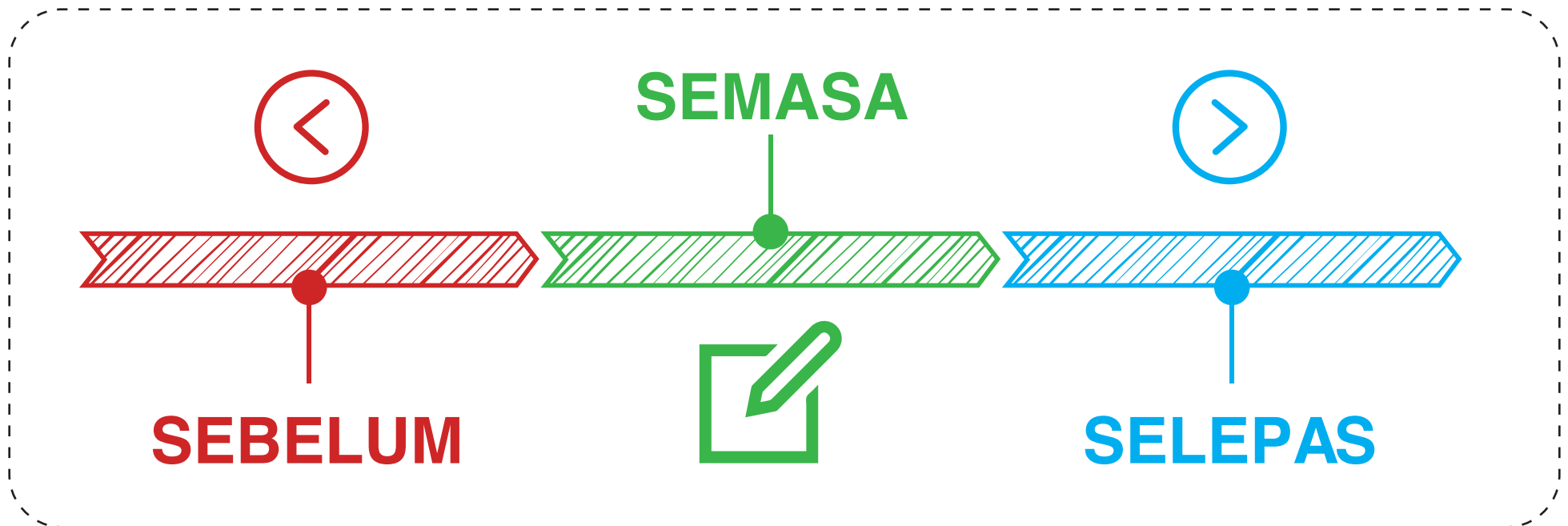
Dijalankan serentak kepada semua pelajar melalui instrumen dan tempoh masa yang sama. Kebiasaannya digunakan untuk mengukur kebolehan kognitif individu pelajar dalam keadaan yang dikawal dan diperhatikan bagi menentukan hasil kerja pelajar adalah tulen.

ISU

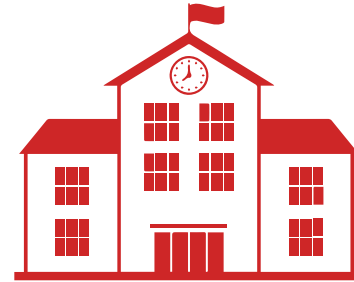
Pelaksanaan pentaksiran dalam talian perlu mengekalkan integriti dan kesahan.

LANGKAH-LANGKAH MENGEKALKAN INTEGRITI DAN KESAHAN

Bagi memastikan integriti dan kesahan pentaksiran dalam talian, langkah-langkah perlu dilakukan sebelum, semasa dan selepas. Ini melibatkan peranan dari Pihak Institusi, Pensyarah dan Pelajar.



PERANAN INSTITUSI



SEBELUM 

PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

**MEMBANGUNKAN,
MEMAKLUMKAN DAN
MELAKSANAKAN SOP**

- Penyediaan soalan
- Pengendalian PDT

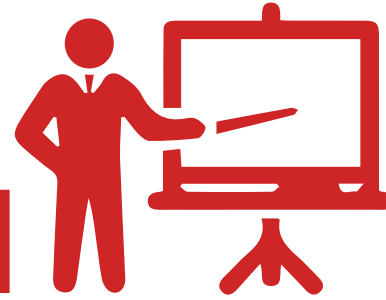
**MENGENDALIKAN
LATIHAN**

- Penyediaan soalan
- Arahan PDT
- Pengendalian PDT

**MENGURUS DAN
MENYEDIAKAN
KEMUDAHAN**

- Jadual peperiksaan
- Infrastruktur
- Pematuhan

PERANAN PENSYARAH



SEBELUM



PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

- 1** Mengikuti latihan kompetensi penyediaan, pengendalian dan pelaksanaan dan PDT
- 2** Menyedia, mengendali dan melaksanakan PDT berdasarkan hasil pembelajaran kursus
- 3** Memaklumkan kepada pelajar masa, tempoh, jenis, aplikasi yang akan digunakan bagi PDT
- 4** Menjalankan sesi percubaan PDT bagi melatih pelajar tentang penggunaan aplikasi bagi PDT
- 5** Bersedia dengan pelan luar jangka (*contingency plan*) bagi menangani permasalahan berkaitan pelaksanaan PDT

PERANAN PELAJAR

SEBELUM



PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

Mengambil maklum akan masa, tempoh, jenis, aplikasi, dan proses pengumpulan jawapan (contohnya: format yang akan digunakan bagi PDT)

Mengambil bahagian dalam sesi percubaan PDT dan memastikan permasalahan diselesaikan sebelum PDT sebenar

Bersedia bagi pelaksanaan PDT dengan berada dalam persekitaran yang sesuai dan mencapai aplikasi yang berkaitan

PERANAN INSTITUSI



SEMASA

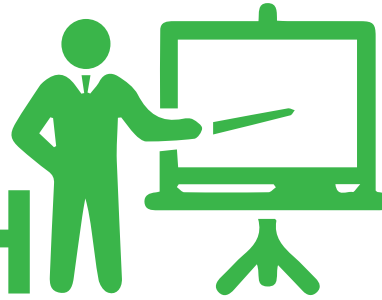


PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

Menyediakan sokongan teknikal bagi memastikan pelaksanaan PDT berjalan lancar

Menyediakan bilik urusetia khas pengendalian PDT bagi memantau SOP PDT

PERANAN PENSYARAH



SEMASA



PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

- 1 Mengendali dan melaksanakan PDT
- 2 Memaklumkan peraturan PDT kepada pelajar
- 3 Merekodkan dan mengesahkan kehadiran pelajar
- 4 Memantau pelajar yang sedang menjawab PDT menggunakan aplikasi dan peranti yang berkaitan
- 5 Memastikan pematuhan SOP pengendalian dan pelaksanaan PDT
- 6 Memastikan pelajar menghantar jawapan dalam tempoh yang ditetapkan
- 7 Memberi tempoh tambahan bagi memastikan semua jawapan pelajar telah diterima

PERANAN PELAJAR



SEMASA



PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)



Mematuhi peraturan PDT



Menyediakan jawapan dalam format dan tempoh yang ditetapkan



Memastikan kehadiran direkodkan



Mengetahui kaedah mendapatkan sokongan masalah teknikal

SELEPAS



PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (PDT)

PERANAN UNIVERSITI

- Menyediakan saluran pelaporan permasalahan PDT
- Melaksanakan penambahbaikan berterusan bagi PDT

PERANAN PENSYARAH DAN PELAJAR

- Melaporkan permasalahan pelaksanaan PDT

An illustration showing two hands holding a tablet. The tablet screen displays a presentation slide with a teal background and a dark blue sidebar on the right. The slide content includes the number '2.4' and the text 'INTEGRITI DAN ETIKA'. The background of the entire image features a light blue grid pattern with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and orange.

2.4 INTEGRITI DAN ETIKA

INTEGRITI DAN ETIKA



Memartabatkan integriti akademik memerlukan pendekatan bersama pelajar, staf akademik dan pentadbir, kerana semuanya mempunyai peranan dan tanggungjawab yang saling berkaitan.

LANGKAH-LANGKAH PEMATUHAN INTEGRITI DAN ETIKA



Sebelum Peperiksaan

Memastikan tahap soalan e-pentaksiran berpadanan dengan pengukuran pencapaian hasil pembelajaran kursus

Memastikan reka bentuk, tempoh, jenis dan format e-pentaksiran bersesuaian bagi pelaksanaan secara dalam talian

Memaklumkan pelajar berkenaan prosedur pelaksanaan PDT

Menyediakan borang pengisytiharan integriti dan mekanisme penghantaran



Semasa Peperiksaan

Memastikan pelajar mematuhi peraturan PDT

Mengumpulkan borang pengisytiharan integriti yang lengkap diisi oleh pelajar sebelum pelaksanaan PDT

Memberi maklum balas dan sokongan kepada pelajar yang menghadapi masalah ketika PDT




Selepas Peperiksaan

Melaporkan ketidakpatuhan peraturan PDT kepada universiti

Menjalankan tindakan kepada pelajar yang tidak mematuhi peraturan PDT



PENTAKSIRAN

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a dark teal background and a sidebar of menu items on the left. The slide content is centered and reads '2.5 PEMANTAUAN PENTAKSIRAN DALAM TALIAN (e-PROCTORING)'. The background of the entire page features a light blue grid pattern with abstract watercolor-style blue and orange shapes.

2.5
PEMANTAUAN PENTAKSIRAN
DALAM TALIAN (*e-PROCTORING*)

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

“

Pemantauan pentaksiran bertujuan untuk memastikan integriti akademik dan kualiti pentaksiran dikawal supaya pentaksiran yang dijalankan adalah **sah (*valid*)**, **adil**, dan mempunyai **kebolehpercayaan (*reliable*)**.

Pemantauan pentaksiran secara digital boleh dilakukan secara **manual** atau menggunakan servis **kepintaran buatan (*artificial intelligence*)**.

”

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

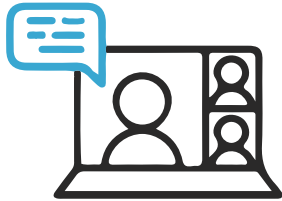
Pemantauan pentaksiran secara digital boleh dilakukan secara manual dimana individu (manusia) dilantik sebagai pengawas untuk memantau proses pentaksiran dalam talian melalui sesi telesidang. Ini dapat dilakukan menggunakan empat (4) fasa:



Pemantauan menggunakan kepintaran buatan boleh menggunakan servis komersil seperti ProctorU, Mettl, Examity dan lain-lain yang ada di pasaran.

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

SEBELUM SESI PENTAKSIRAN



Memilih alat tele-sidang yang sesuai (*live conference*) untuk pemantauan masa sebenar seperti Microsoft Teams, Zoom, Skype atau Webex.



Melantik beberapa orang pengawas peperiksaan untuk memantau sesi pentaksiran.



Membahagikan pelajar kepada kumpulan kecil jika terdapat ramai pelajar yang perlu dipantau pada satu-satu masa. Seorang pengawas peperiksaan boleh memantau 1 hingga 20 pelajar dalam satu sesi tele-sidang pada satu-satu masa.

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

PERMULAAN SESI PENTAKSIRAN

- | | |
|------------------|---|
| Langkah 1 | Pengawas peperiksaan memulakan telesidang |
| Langkah 2 | Pengawas peperiksaan menyemak persekitaran dengan meminta pelajar menggerakkan kamera untuk memastikan persekitaran peperiksaan adalah sesuai |
| Langkah 3 | Pelajar menunjukkan kad pelajar kepada pengawas dan pemeriksaan identiti dibuat |
| Langkah 4 | Pengawas peperiksaan boleh memberi taklimat peperiksaan (Peraturan Peperiksaan) |
| Langkah 5 | Pelajar mula mengakses soalan peperiksaan dan peperiksaan dimulakan |
| Langkah 6 | Merakam sesi telesidang untuk tujuan rekod dan semakan |

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

SEMASA SESI PENTAKSIRAN



Pengawas memantau sesi tele-sidang dengan memastikan tiada individu lain di sekeliling pelajar semasa peperiksaan berlangsung



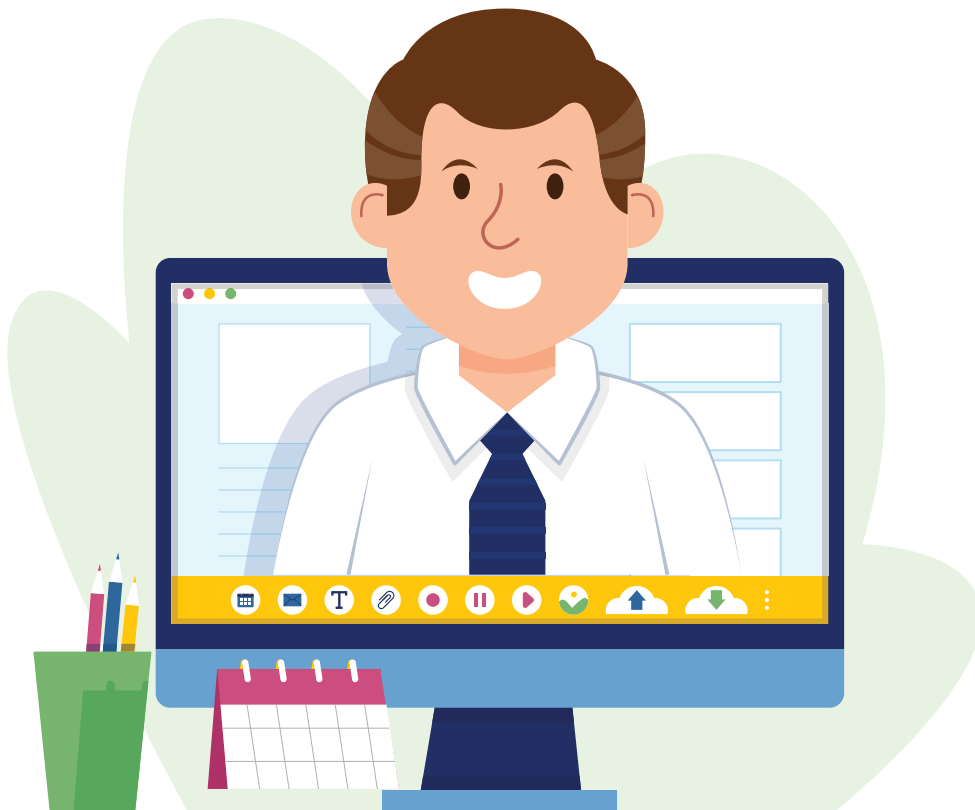
Memastikan pelajar sentiasa di hadapan kamera dan video dipasang



Memastikan pelajar tidak berinteraksi dengan individu dan bahan lain (jika peperiksaan bukan jenis *open book test*)

PEMANTAUAN PENTAKSIRAN SECARA DIGITAL

SELEPAS SESI PENTAKSIRAN



- ✓ Memastikan pelajar menghantar kertas jawapan dengan maklumat lengkap dan betul
- ✓ Mengakhiri sesi telesidang dan menyimpan rakaman sesi telesidang untuk rujukan

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen shows a presentation slide with a teal background and a dark blue sidebar on the right. The slide content is centered and reads '2.6 PENTAKSIRAN ALTERNATIF DALAM TALIAN'. The background of the entire page is a light blue grid with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and orange.

2.6 PENTAKSIRAN ALTERNATIF DALAM TALIAN

CIRI DAN ELEMEN PENTAKSIRAN ALTERNATIF

1

Berdasarkan Pencapaian

Simulasi, projek, main peranan, drama, lagu demonstrasi, eksperimen.

Asli (Authentic)
Dunia sebenar, menghubungkan komuniti / industri.

2

3

Bersifat Terbuka

Tiada jawapan yang tetap, memerlukan pelbagai penyelesaian.

Memerlukan Pemikiran Aras Tinggi

Pemikiran yang tidak terhad kepada kemahiran mengingat.

4

(Rahim, 2020)

PELAKSANAAN PENTAKSIRAN ALTERNATIF

ARAHAN TUGASAN

Merangkumi Hasil Pembelajaran Kursus (HPK), Objektif, Skop, Tempoh, Tarikh Penghantaran, Rubrik dan Panduan Pembelajaran

SOKONGAN & PENGLIBATAN PELAJAR

Forum, Maklumbalas antara pelajar dan pensyarah dilaksanakan menggunakan modul interaktif

PENILAIAN PENTAKSIRAN ALTERNATIF

Contoh kaedah penilaian pentaksiran alternatif adalah seperti berikut



LAPORAN
DIGITAL



E-PORTFOLIO



DEMONSTRASI
DALAM TALIAN



WEBINAR



VIDEO



PERMAINAN DAN
PERTANDINGAN DIGITAL



PENGOPERASIAN PERISIAN
DIGITAL SECARA SEGERAK



2.7
AMALAN TERBAIK
e-PENTAKSIRAN

AMALAN TERBAIK

Pentaksiran dalam talian biasanya dianggap sesuatu yang sukar dan menimbulkan pelbagai masalah terutama dalam integriti akademik. Ia boleh diminimakan melalui pelbagai intervensi yang bermula dalam kelas ataupun melalui pembelajaran dalam talian.



AMALAN TERBAIK

Institusi Pengajian Tinggi disarankan mewujudkan atau melanggan portal peperiksaan yang berasingan dan dikawal rapi (berproktor) bagi memastikan etika dan integriti peperiksaan dapat berlaku secara maksimum




EXAM ONLINE
ACADEMIC SESSION 2019/2020

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA APEX


Online Examination Portal is only for candidates/lecturers who are involved with online examination.
For Students, you are only allowed to access the portal 15 minutes before the examination begins.
Please Click Icon Login With Identity@USM To Login.

Use Your CampusOnline ID to login.
Log in using your account on:

 Login with identity@USM


Manual Online Exam - Student Guide
[Click Here to View](#)

AMALAN YANG DIGALAKKAN



SEDIAKAN PERSEKITARAN BERPAKSIKAN INTEGRITI AKADEMIK

Ketengahkan dan bincangkan keperluan integriti kepada pelajar sejak dari awal pembelajaran. Pastikan informasi jelas dan berguna. Kongsi amalan terbaik berkaitan integriti akademik dan minta pelajar menandatangani akujanji integriti



SEDIAKAN MODUL PENILAIAN YANG KOMPREHENSIF

Pastikan penilaian yang dilakukan bermakna dan sah untuk meniru. Beri peluang kepada pelajar untuk mempraktikkan format penilaian baru



GUNAKAN TEKNOLOGI & ALAT DALAM TALIAN

Pemantauan pentaksiran formatif boleh dilakukan secara dalam talian dengan menggunakan alatan terkini contohnya alat proktor yang mempunyai kaedah pemantau melalui video dan kolaborasi dalam talian

AMALAN YANG TIDAK DIGALAKKAN



ELAKKAN GAMBARAN BAHAWA INTEGRITI AKADEMIK TIDAK PENTING

Sokong dan model integriti akademik untuk pelajar dengan melakukan pemantauan berterusan. Pastikan prosedur integriti akademik dipatuhi dan diikuti bagi memastikan pematuhan dilakukan dengan betul dan profesional



ELAK GUNAKAN SOALAN YANG SAMA PADA SETIAP SEMESTER

Penggunaan soalan yang diulang-ulang pada setiap kali pentaksiran formatif akan mendorong dan menghasikan tahap ketidakjujuran akademik yang jauh lebih tinggi



ELAKKAN SOALAN BERBENTUK ARAS RENDAH

Gunakan soalan yang menjurus kepada pemikiran aras tinggi di mana soalan yang diberikan menuntut pelajar untuk berfikir secara mendalam bagi menjawab soalan yang diberikan. Soalan berbentuk aplikasi, analisis dan menilai adalah lebih bersesuaian

AMALAN TERBAIK

PENTAKSIRAN DALAM TALIAN MENGIKUT TAHAP DOMAIN AFEKTIF

1. MENERIMA (*RECEIVING*)

Kesedaran dan kesediaan pelajar untuk mendengar dan menerangkan apa yang telah diajar.

Senarai semak (*Checklist*), **Soal Selidik (Questionnaire)** atau **Tinjauan (Survey)**.

2. MEMBERI RESPON (*RESPONDING*)

Kemampuan pelajar untuk mengemukakan idea baru dengan menyertai perbincangan di dalam kelas.

Forum atau **Perbincangan (Discussion)**.

3. MENGHARGAI (*VALUING*)

Keupayaan pelajar untuk berbahas, memberi sokongan atau pendapat bagi menyelesaikan sesuatu perkara.

Penilaian rakan sebaya (*Peer Evaluation*) atau **Refleksi Kendiri (Self-reflection)**.

4. MENGORGANISASI (*ORGANISATION*)

Kebolehan pelajar untuk menghubungkan nilai yang berbeza secara harmoni dan melahirkan falsafah yang konsisten.

Webinar yang dianjurkan oleh pelajar atau **Projek berkumpulan**.

5. PENERAPAN NILAI (*CHARACTERISATION BY VALUE*)

Keupayaan pelajar untuk bertindak secara konsisten dengan nilai-nilai baru yang dipelajari.

Temuramah (*Interview*), *Role-Play* atau **Video Produksi (Video Production)**.



**CONTOH PENTAKSIRAN
DALAM TALIAN BAGI
PEMBELAJARAN
TIDAK SEGERAK
(*ASYNCHRONOUS MODE*)**



BAB 3

KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL



KANDUNGAN

- 3.1 Keperluan Asas Teknikal bagi PdP-DT untuk Pensyarah**
- 3.2 Keperluan Asas Teknikal bagi PdP-DT untuk Institusi**
- 3.3 Keperluan Asas Teknikal bagi Pembangunan Bahan Pengajaran Dalam Talian untuk Pensyarah**



An illustration of two hands holding a tablet. The hands are rendered in a stylized, flat style with orange and light brown tones. The tablet is black with a white home button. The screen of the tablet displays a presentation slide with a teal background and a dark teal sidebar on the left. The slide content is white text. The background of the entire image is a light blue and white grid pattern with soft, watercolor-like blue washes.

3.1
KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI
PdP-DT UNTUK PENSYARAH

Untuk Pensyarah

Terdapat beberapa keperluan asas teknikal yang disediakan untuk pensyarah dan pelajar bagi memastikan PdP-DT dapat dilaksanakan dengan efektif.

Bagi menjalankan pengajaran dalam talian, terdapat empat perkara yang perlu difahami, iaitu:



Perkakasan

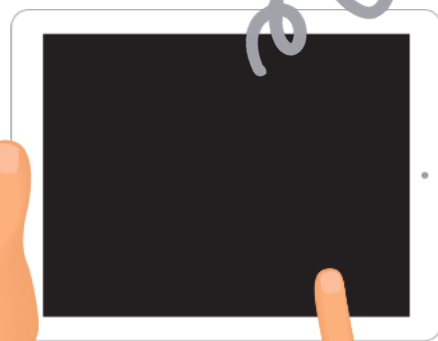
Capaian

Perisian

Etika

Perkakasan

Bagi Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian



Sila pastikan

Untuk PdP-DT, pastikan anda:

- Memilih perkakasan yang mempunyai paparan yang cukup besar untuk pengajaran (e.g. komputer riba atau iPad)
- Memilih perkakasan yang mempunyai spesifikasi teknikal (contohnya kefungsan dan kelajuan) yang mencukupi untuk menjalankan PdP-DT
- Mempunyai bateri perkakasan yang penuh atau bersambung pada plag elektrik

1

Paparan Besar

Paparan yang tidak cukup besar akan menyebabkan anda sukar melihat skrin pada perkakasan pengajaran

2

Spesifikasi tinggi

Peralatan yang mempunyai spesifikasi teknikal yang tidak cukup tinggi pada perkakasan akan menyebabkan anda tidak dapat bersama dengan pengajaran

3

Bateri yang cukup

Bateri yang tidak cukup atau tidak ada penyambungan pada plag elektrik akan menyebabkan perkakasan anda tidak boleh digunakan untuk pengajaran

Capaian

Bagi Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian



Sila pastikan

Untuk PdP-DT, pastikan:

- Menyemak capaian anda dengan menggunakan aplikasi untuk analisis kelajuan Internet seperti: Ookla, *Opensignal*, dan nPerf
- Data internet mencukupi (1 GB untuk 1 jam sesi telesidang video, 300 MB untuk internet satu jam)
- Capaian di pelayan (*server*) Universiti boleh diakses

1

Paparan Besar

Capaian internet yang stabil dan halaju mencukupi membolehkan penggunaan bahan dari internet digunakan tanpa gangguan

2

Data Internet

Data internet yang tidak mencukupi akan menyebabkan akses kepada pelantar pengajaran tersekat

3

Server Universiti

Pastikan pelayan (*server*) universiti bagi sistem pelantar pembelajaran (LMS) sentiasa aktif agar akses pelajar dan pensyarah kepada LMS dapat berterusan

Perisian

Bagi Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian



Sila pastikan

Jenis perisian yang digunakan bersesuaian dengan kelajuan akses kepada Internet berdasarkan *tips* seperti berikut

- <1.5 Mbps (rendah)
- 1.5 Mbps - 2.5 Mbps (sederhana)
- >2.5 Mbps (tinggi)

1

<1.5 Mbps (rendah)

Jika akses Internet pelajar rendah, anda boleh menggunakan aplikasi mesej berkumpulan (*instant messaging*) seperti *WhatsApp* dan *Telegram* untuk pengajaran secara tidak segerak

2

1.5 - 2.5 Mbps (sederhana)

Jika capaian Internet sederhana, aplikasi seperti *Moodle*, *Quizizz*, *Kahoot*, *YouTube*, dan *Flipgrid*, boleh digunakan untuk komunikasi dan pengajaran dalam talian tidak segerak

3

>2.5 Mbps (tinggi)

Capaian Internet yang tinggi membolehkan PdP-DT secara segerak secara sidang video diadakan dengan menggunakan aplikasi seperti *Microsoft Teams*, *Google Meet*, *Zoom* and *Webex*



3.2
KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI
PdP-DT UNTUK INSTITUSI

Untuk Pengurusan Institusi

Terdapat beberapa keperluan asas teknikal yang perlu disediakan oleh Institusi, bagi memastikan PdP-DT dapat dilaksanakan dengan efektif.

Pengurusan pelayan Institusi

“Tips” Pengoptimuman Sistem e-Pembelajaran

Pengurusan tahap Institusi

Untuk pengurusan pelayan (*server*) universiti, pihak universiti boleh melaksanakan perkara berikut bagi sokongan akses e-Pembelajaran yang lebih efektif.

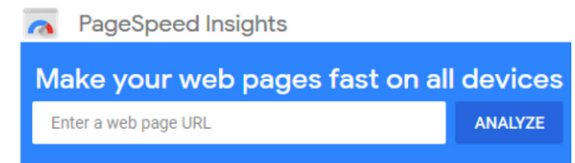


Pengurusan pelayan Institusi

Meningkatkan Capaian Bagi PdP

Kurangkan *bottleneck* pada capaian ke pelayan e-pembelajaran

- Dedikasi 1Gbps jalur lebar internet untuk capaian ke pelayan
- Hadkan pengguna kepada 2 – 3 ribu pelajar sahaja bagi satu pelayan yang mempunyai batasan 1Gbps pada kad rangkaian (1mbps setiap pelajar)
- Tambah pelayan luar untuk mengatasi kekangan jalurlebar internet Universiti



Tingkatkan kelajuan capaian ke pelayan e-pembelajaran
(Google PageSpeed, PingDom, Gtmetrix)

UNIVERSITI

Pengurusan tahap Institusi

Untuk amalan terbaik bagi pengurusan selain pengurusan pelayan, 10 perkara ini boleh diaplikasi bagi pengoptimuman sistem PdP-DT di Universiti



“Tips” Pengoptimuman Sistem e-Pembelajaran

Server alternatif bagi
storan nota dan media

Nyah-aktifkan
chat semasa
peperiksaan

Bezakan server setiap
program akademik

Rangkaian
Pemantasan
Kandungan
(CDN)

Perkakasan
server
berasaskan awan


Pengurusan
struktur kursus
berkumpulan

Meja bantuan
dan soalan
lazim

Survei bilangan
akses kursus
bagi peperiksaan

Had muat naik
8MB semasa
peperiksaan

Arkib kandungan
kursus setiap
semester

An illustration of two hands holding a tablet. The tablet screen displays a slide with a teal background and white text. The text reads '3.3 KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI PEMBANGUNAN BAHAN PdP-DT UNTUK PENSYARAH'. To the right of the text, there is a vertical sidebar with several horizontal bars. The background of the entire image is a light blue grid with abstract watercolor-style shapes in shades of blue and teal.

3.3 KEPERLUAN ASAS TEKNIKAL BAGI PEMBANGUNAN BAHAN PdP-DT UNTUK PENSYARAH

Untuk Pensyarah

Terdapat beberapa keperluan asas teknikal yang perlu disediakan oleh pensyarah untuk pembangunan bahan PdP-DT.

**Keperluan Teknikal
bagi Pembangunan
Bahan bagi Pengajaran
dalam Talian**

Bagi membangunkan bahan PdP-DT, terdapat beberapa perkara yang boleh dilaksanakan untuk mengoptimumkan proses tersebut:



Perkakasan



Perisian

Perkakasan

Bagi Pembangunan Bahan Pengajaran dalam Talian



Sila pastikan

Untuk pembangunan bahan PdP-DT, pastikan pensyarah menyiapkan keperluan berikut:

- Perkakasan rakaman video seperti *webcam*
- Perkakasan rakaman audio seperti mikrofon dan *headphones*
- Perkakasan untuk simpanan rakaman video dan audio seperti komputer riba atau komputer tablet (e.g. iPad)

1

Rakaman video

Webcam pada komputer riba atau tablet penting untuk rakaman video pensyarah. Rakaman skrin juga boleh dilakukan bagi merakam bahan yang dipaparkan di skrin, contohnya slaid dan nota pengajaran

2

Rakaman audio

Mikrofon pada komputer riba atau tablet perlu ada untuk rakaman suara pensyarah. *External microphone* juga boleh digunakan bagi rakaman suara. Dinasihatkan pensyarah merakam suara di ruang yang senyap bagi mengelakkan *external noise* dirakam dalam bahan pengajaran

3

Lokasi simpanan

Pastikan komputer riba atau tablet anda mempunyai kapasiti storan yang mencukupi bagi simpanan bahan video dan audio yang dirakamkan

Perisian

Bagi Pembangunan Bahan Pengajaran dalam Talian



Pastikan bahawa

Untuk pembangunan bahan pengajaran bahan dalam talian, jenis bahan yang boleh dibangunkan adalah seperti berikut:

- Rakaman skrin
- Animasi 2D
- Infografik
- *Augmented Reality & Virtual Reality*
- Lakonan 3D
- Gubahan muzik
- Rakaman video

1

Rakaman skrin

Rakaman skrin boleh dilakukan untuk merakam paparan skrin dengan menggunakan aplikasi sidang video seperti Microsoft Teams dan Zoom, dan juga perisian khas untuk rakaman skrin seperti Camtasia dan Screencast-o-Matic.

2

Animasi 2D

Animasi 2D boleh dibangunkan menggunakan perisian Biteable, Powtoon, Videoscribe dan Keynote.

3

Infografik

Reka bentuk grafik berbentuk infografik boleh direka bentuk dengan menggunakan perisian seperti Canva, Piktochart dan Genially.

Perisian

Bagi Pembangunan Bahan Pengajaran dalam Talian

4

Augmented Reality

Perisian untuk bahan berteknologi futuristik seperti *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* seperti *Reality Composer* dan *AR Makr* boleh digunakan untuk mencipta bahan tersebut

5

Lakonan 3D

Untuk animasi 3D, animasi lakonan 3D boleh dibangunkan dengan perisian seperti *Plotagon* di komputer riba dan tablet

6

Gubahan muzik

Gubahan muzik dan rakaman audio boleh dilakukan untuk membangunkan berbentuk *podcast* atau sebagai suara latar dengan aplikasi *GarageBand*

7

Rakaman video

Rakaman dan suntingan video adalah bahan yang boleh dibangunkan dengan menggunakan aplikasi seperti *iMovie*, *Filmora*, dan *Adobe Premiere*



- PENASIHAT
PROF. MADYA DR. WAN ZUHAINIS SAAD
- KETUA PENULIS
PROF. DR. SURIA BABA
- PENOLONG KETUA PENULIS
DR. NOR OMAIMA HARUN
- PENYUNTING
DR. NURBIHA A. SHUKOR

- PEREKA
ENCIK MUHAMMAD ISMAIL AFANDI MUDA
ENCIK ZUL AZRI A RAHMAN
- SEKRETARIAT DARI
BAHAGIAN KECEMERLANGAN AKADEMIK
DR. MOHD HAFIZ ABU HASSAN
PUAN TAMIL SELVI A/P VIRASINGGAM
ENCIK WAN ZAINUDDIN ALI ASPAR
ENCIK MUHAMMAD KHAIRULNA'IM AZMI

BAB 1

- Prof. Madya Dr. Syakirah Samsudin (Ketua)
- Prof. Dr. Suria Baba
- Prof. Madya Ts. Dr. Muhamad Shahbani Abu Bakar
- Prof. Madya Dr. Shahrul Mizan Ismail
- Prof. Madya Siti Hawa Ruslan
- Prof. Madya Dr. Zahiruddin Fitri Abu Hassan
- Ts. Dr. Izwan Nizal Mohd Shahraneer
- Dr. Mohamad Termizi Borhan
- Dr. Norshahriah Abdul Wahab
- Dr. Suhazlan Suhaimi
- Encik Mohd Afiq Zamanhuri
- Puan Norshaheeda Mohd Noor
- Puan Nur Hazimah Nordin
- Encik Suresh A/L Thanakodi

BAB 2

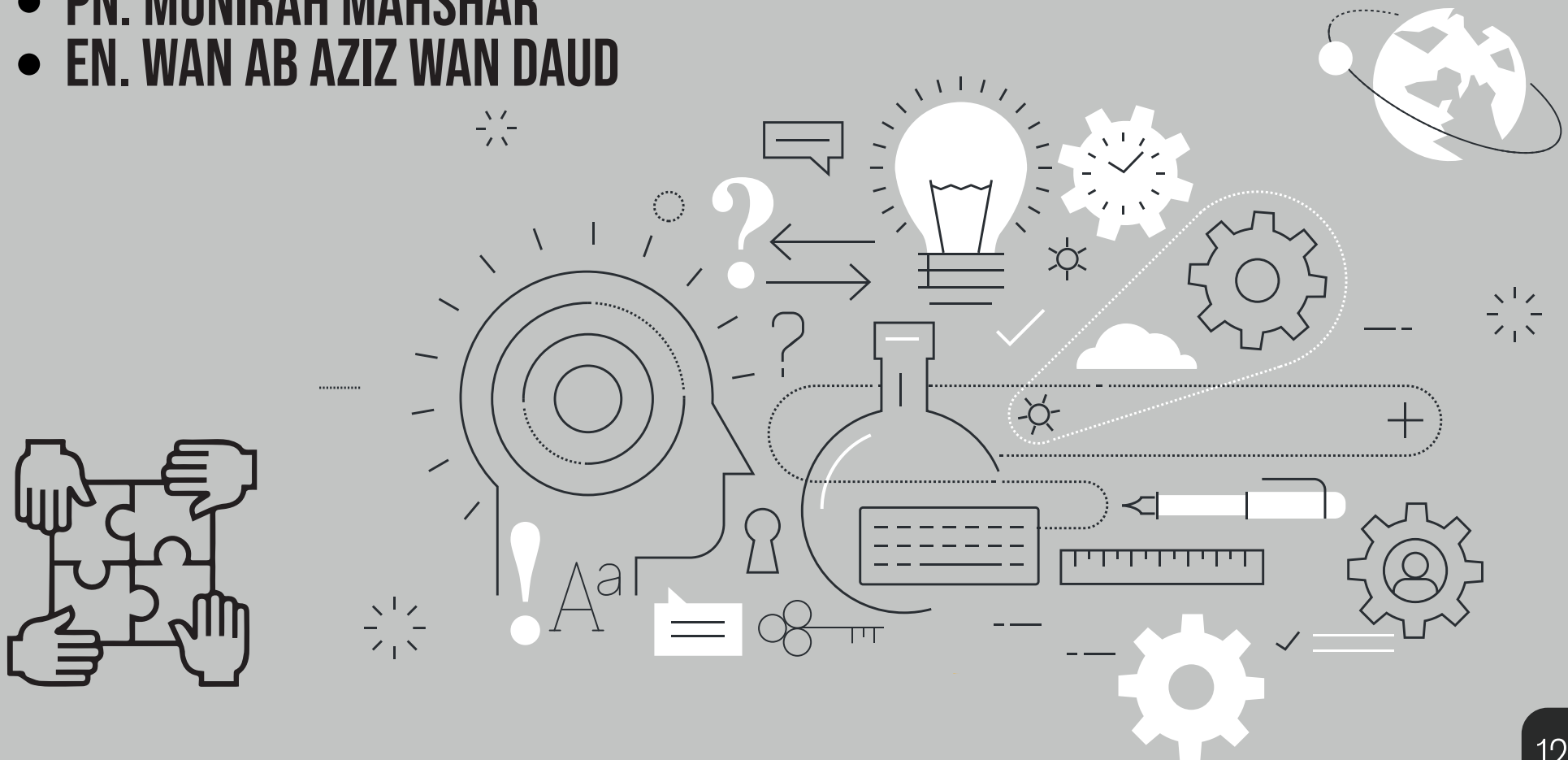
- Prof. Madya Ts. Dr. Aishah Abu Bakar (Ketua)
- Prof. Dr. Fong Soon Fook
- Prof. Dr. Muta Harah Zakaria @ Ya
- Prof. Madya Dr. Azidah Abu Ziden
- Prof. Madya Ts. Dr. Mira Kartiwi
- Prof. Madya Dr. Nurfadhline Mohd Sharef
- Ts. Dr. Awanis Romli
- Dr. Hafizah Abdul Halim Yun
- Dr. Lim Bee Ying
- Dr. Nor Omaima Harun
- Dr. Nurbiha A. Shukor
- Dr. Terry Lucas

BAB 3

- Ts. Dr. Muhammad Helmi Norman (Ketua)
- Prof. Madya Dr. Johan @ Eddy Luanan
- Prof. Madya Dr. Nurfadhline Mohd Sharef
- Prof. Madya Dr. Mohammad Najib Jaafar
- Dr. Suhailan Safei
- Puan Siti Suhaida Sahab

PENYUMBANG

- **PROF. MADYA DR. MOHAMMAD NAJMI MASRI**
- **DR. WAN FARHA WAN ZULKIFFLI**
- **DR. SYAMSURIANA SIDEK**
- **DR. IKHWAN AZIZ**
- **PN. MUNIRAH MAHSHAR**
- **EN. WAN AB AZIZ WAN DAUD**



GLOSARI

PEMBELAJARAN DALAM TALIAN

Proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan internet sebagai medium dan boleh berlaku dalam bentuk masa sebenar (segerak) atau masa tidak sebenar (tak segerak).

PEMBELAJARAN SEGERAK

Proses pembelajaran dalam talian yang berlaku pada masa sebenar (*live*) seperti sesi telesidang atau webinar.

PEMBELAJARAN TAK SEGERAK

Proses pembelajaran dalam talian yang berlaku bukan pada masa sebenar (*live*) seperti sesi perbincangan dalam papan perbincangan.

PEMBELAJARAN TERADUN

Proses pembelajaran dan pengajaran yang berlaku melalui gabungan pertemuan pensyarah dan pelajar secara fizikal dan secara maya/dalam talian.

PEMBELAJARAN TERADUN GANTIAN

Bateri yang tidak cukup atau tidak ada penyambungan pada plag elektrik akan menyebabkan perkakasan anda tidak boleh digunakan untuk pengajaran

PEPERIKSAAN DALAM TALIAN

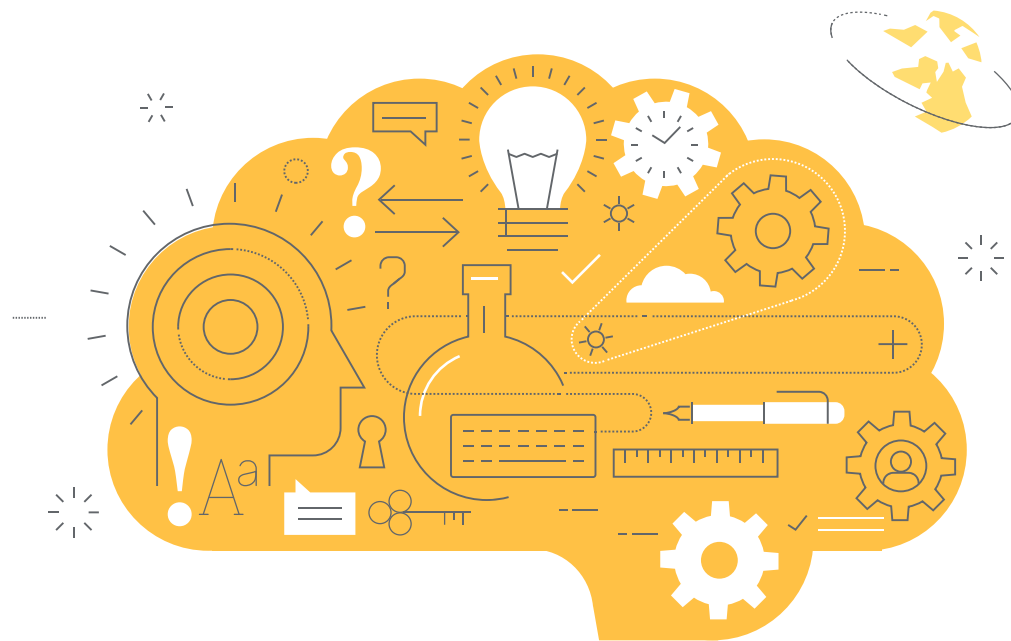
Penilaian hasil pembelajaran pelajar yang dilaksanakan menggunakan internet sebagai medium.

PENTAKSIRAN ALTERNATIF

Penilaian hasil pembelajaran pelajar yang dilaksanakan bagi menilai kompetensi pelajar berbanding pengetahuan pelajar terhadap hasil pembelajaran.

RUJUKAN

1. **Agensi Kelayakan Malaysia (2019). *Code of Practice for Programme Accreditation (COPPA) for Open Distance Learning*. Cyberjaya: Agensi Kelayakan Malaysia.**
2. **Jabatan Pendidikan Tinggi (2020). *Garis Panduan Pembelajaran Teradun Gantian (Pembelajaran dalam Talian)*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.**
3. **Kementerian Pendidikan Malaysia (2018). *Garis Panduan Pembangunan Program Akademik Universiti Awam*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.**
4. **Kementerian Pendidikan Malaysia. (2012). *Sistem Pentaksiran Pendidikan Kebangsaan (SPPK) (Pelan Strategik Interim KPM 2011-2020)*.**
5. **Kementerian Pengajian Tinggi. (2016). *iCGPA Rubric Learning Outcomes Assessment Guide*. Putrajaya: *Ministry of Higher Education* Malaysia.**
6. **Abdul Rahim, F. (2020). *Alternative Assessment in Times of Crisis*, 4 April 2020. https://youtu.be/0cRecl_wQeY**
7. **Suria Baba (2008). *Strategi pengajaran dan pembelajaran bestari dalam aktiviti prapenulisan*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.**
8. **Suria Baba, Wan Ab Aziz Wan Daud, Mohd Najmi Masri. (2020) *eLearning Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian UMK*. Penerbit UMK.**
9. **Garis Panduan Pelaksanaan PdP Dalam Talian semasa COVID-19 - pautan sebagaimana berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1MISlcm0OC7et6vQ-0A7z_8VwjyRTz3a8**



JPT | JABATAN
PENDIDIKAN
TINGGI



KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI

MEIPTA

Kementerian Pengajian Tinggi

No. 2, Menara 2, Jalan P5/6, Presint 5, 62200 Putrajaya, Malaysia

Telefon: +603 8000 8000 (MyGCC) +603 8000 8001 (MyGCC) Emel: 80008000@mygcc.gov.my

