

KONSEP TEKNOLOGI

KONSEP MEDIA

- ~ Media / medium – saluran komunikasi
- ~ MESIN atau ALAT semata?

SAPPHIRE SYSTEMS • V4 PROPHECY • WWW.SADVANCED.COM



TEKNOLOGI



~ berasal daripada bahasa Yunani,
“**techne**” bermaksud KEMAHIRAN

PANDANGAN AHLI TEKNOLOGI

kemahiran menggunakan ilmu secara sistematis
(Galbraith, 1967)

satu proses melibatkan idea + alat sebagai pemangkin?
(Heinich, Molenda & Rusell, 1969)

seni menggunakan alat? (Evans & Nation, 2000)

gabungan ilmu & alat utk selesai masalah? (Naim, 1996)



DEFINISI TEKNOLOGI

Heinich, Molenda & Rusell (1969) mentafsirkan
TEKNOLOGI sebagai ...

- satu proses dlm merancang sesuatu yg melibatkan penggunaan idea sama ada dlm bentuk teori, pendekatan / kaedah manakala alat merupakan “pemangkin” ke arah mencapai objektif.

KONSEP PENDIDIKAN

4 kategori pengertian pengajaran:

1. menyampaikan maklumat
2. memindahkan maklumat
3. mendorong pembelajaran
4. membina manusia yang lebih baik

DEFINISI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

~ AECT (1977)

merupakan satu proses yang kompleks dan bersepadu yang melibatkan manusia, prosedur, idea, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah serta mereka bentuk, menilai dan menguruskan penyelesaian kepada masalah-masalah dalam keadaan di mana proses pembelajaran itu adalah bermatlamat dan terkawal

Definisi Teknologi Pendidikan dalam konteks tempatan

- ~ Persatuan Teknologi Pend. Malaysia(1988)
proses yg kompleks dalam menganalisis keperluan pendidikan secara sistematik, saintifik dan rasional bertujuan untuk mereka bentuk dan mengaplikasikan secara sepadu idea, tenaga, sumber bahan, kaedah dan tatacara untuk mempertingkatkan keberkesanan proses P&P

Definisi TP dalam konteks tempatan (samb.)

~ Bahagian Teknologi Pendidikan,
Kementerian Pelajaran (1999)

"aplikasi media, sistem, pendekatan
& teknik-teknik ke arah
pencapaian P&P yg berkesan."

Konsep Teknologi Pendidikan

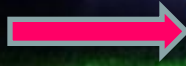
Analogi Memasak

Hardware



Alat Memasak (ABM + ABB)

Software



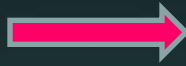
Bahan-bahan (BBM + BBB)

Useware



Resepi / Cara Memasak
(Teori/Kaedah/Amali)

Underware



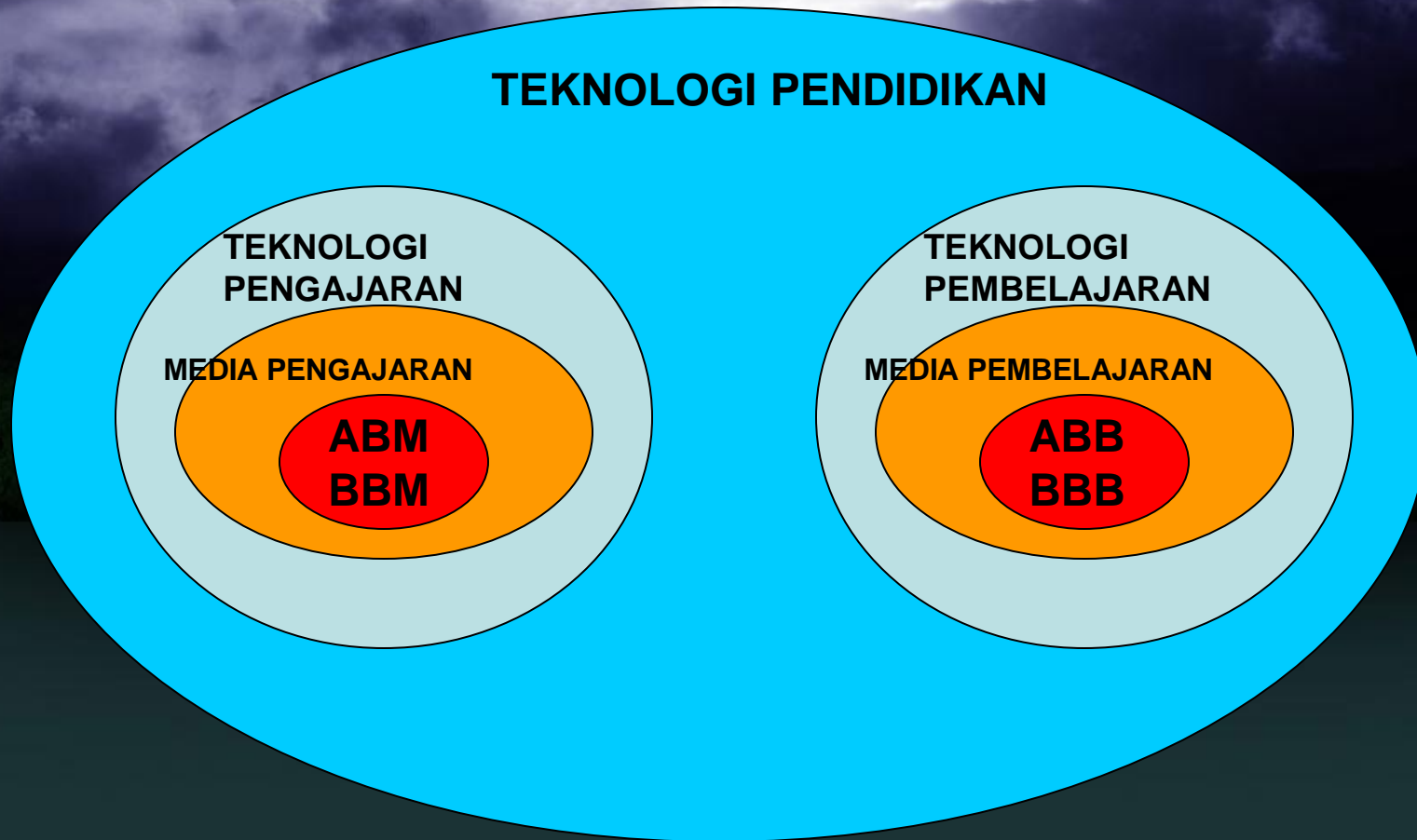
Air Tangan
(Seni/Bakat Mengajar)

Sumber



Pasaraya/Pasar/Kedai
(PSS/PKG/PSPN/BTP)

HUBUNGKAIT TP DENGAN KOMPONEN-KOMPONEN TEKNOLOGI PENDIDIKAN



Sumber: Naim Hj Ahmad, 1999

DOMAIN TEKNOLOGI PENGAJARAN (1994)



DOMAIN PENGEMBANGAN

-4 kategori yg menjurus kpd cara membina bahan TP:

1. **Teknologi Cetak**
 - penghasilan bahan spt buku, bahan visual statik melalui bahan cetak mekanikal / fotografi
2. **Teknologi audiovisual**
 - menghasilkan bahan melalui mesin elektronik/ mekanikal
3. **Teknologi berasaskan komputer**
 - penghasilan bahan melalui sumber berasaskan mikro prosesor
4. **Teknologi bersepadu**
 - bercirikan multimedia yg dikawal oleh komputer

DOMAIN PENGGUNAAN

-4 kategori yg menjurus kpd proses:

1. Penggunaan media & kaedah
 - menggunakan bahan pengajaran secara sistematik
2. Penyerapan inovasi
 - yg dirancang secara strategik utk mendpt pengakuan & penerimaan terhadap sesuatu perubahan
3. Perlaksanaan
 - utk menggunakan bahan pengajaran dlm proses P&P
4. Polisi & peraturan
 - utk menerima & mengekal penggunaan bahan pengajaran menerusi peraturan & polisi masyarakat

EXPEDITIONARY RECON FORCE

MISSION LOG: 00-12 - LOCATION: N. AMERICA

DOMAIN REKA BENTUK

-4 bidang utama:

1. **RB sistem pengajaran**
 - satu tatacara yg teratur utk menganalisis, mereka bentuk, membina, melaksana & menilai pengajaran
2. **RB mesej**
 - cara & format yg paling berkesan utk menyampaikan mesej kpd pelajar
3. **Strategi pengajaran**
 - perancangan & pelaksanaan secara mikro proses P&P
4. **Ciri-ciri Pelajar**
 - latarbelakang pelajar yg sedia ada yg memberi kesan terhadap proses pembelajaran

DOMAIN PENILAIAN

-4 kategori yg melibatkan:

1. Analisis masalah

- pengumpulan data & maklumat utk mengkaji latar belakang masalah yg dikaji

2. Pengukuran rujukan kriteria

- teknik menentukan penguasaan pelajar (tajuk/unit pelajaran) yg telah dikenal pasti

3. Penilaian formatif

- pengumpulan maklumat tentang kesesuaian & keberkesanan menggunakan maklumat ini sebagai asas utk penambahbaikan

4. Penilaian sumatif

- pengumpulan data tentang kesesuaian (utk membuat keputusan tentang penggunaan)

DOMAIN PENGURUSAN

-4 kategori yg melibatkan perancangan, pemantauan & pengawalan:

1. **Pengurusan projek**
 - projek reka bentuk & pembinaan bahan pengajaran
2. **Pengurusan sumber**
 - perkhidmatan bantuan sumber & media yg lain
3. **Pengurusan sistem penyampaian**
 - kaedah & media yg digunakan dlm P & P
4. **Pengurusan maklumat**
 - pengumpulan, pemindahan / pemprosesan maklumat utk dibekalkan kpd pelajar

EXPEDITIONARY RECON FORCE
MISSION CODE: 00-12 • LOCATION: N. AMERICA

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 1

Sejenis media shj tidak boleh digunakan dengan berkesan untuk semua tujuan P&P.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 2

Penggunaan media mesti sesuai dgn objektif P&P.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 3

A futuristic white robot with blue lights on a green field under a stormy sky. The robot is positioned in the center of the frame, facing forward. The background features a dark, stormy sky with a bright light source breaking through the clouds, casting rays of light. The ground is a lush green field with some glowing green patches.

Penggunaan mesti mengetahui isi kandungan media.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 4

Media dipilih mesti sesuai dgn kaedah pengajaran.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 5

Media mesti sesuai dengan kemampuan dan gaya pembelajaran pelajar

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 6

Media tak boleh dikatakan berkesan/tak berkesan hanya kerana ia berbentuk maujud/abstrak.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 7

Media hendaklah dipilih secara objektif & bukan mengikut selera/perasaan sendiri.

PRINSIP- PRINSIP TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Prinsip 8

A futuristic white robot with blue lights is positioned in the center of a green field. The background is a dark, stormy sky with a bright light source breaking through the clouds, creating a dramatic atmosphere.

Keadaan fizikal yang terdapat di sekeliling media akan mempengaruhi hasil yang diperolehi.

PERANAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

1. Mengubah peringkat membuat keputusan

- Keputusan penggunaan TP (media pengajaran)

a) dirancang ketika kurikulum dilaksanakan

atau

b) ditentukan dlm kurikulum, di peringkat perancangan & penentuan kurikulum.

PERANAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

2. Mengubah sistem / pendekatan pengajaran

-TP boleh

a) mempengaruhi sistem pendidikan
(sistem konvensional, PJJ, gaya pos dll)

b) mengubah cara pengajaran- 4 jenis pola pengajaran

- hubungan antara guru dgn pelajar
- guru dgn media pengajaran
- guru dgn sistem pengajaran
- media pengajaran shj (tiada peranan guru)

PERANAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

3. Mengubah pengalaman pembelajaran

- aplikasi TP melalui perancangan yg rapi boleh membantu pelajar mendpt pengalaman pemb. (sendirian, kumpulan, bersama sumber manusia & bukan) yg khusus bagi menguasai sesuatu perkara

cth. melalui kemahiran berfikir & penerapan nilai murni dlm setiap subjek

SEAMAN



EXPEDITIONARY RECON FORCE
MISSION CODE: BR-12 | CREATED BY: AMERICA
The Expeditionary Recon Force is a highly advanced and versatile unit, designed for a wide range of operations. It is equipped with state-of-the-art technology and trained to operate in the most challenging environments. The force is composed of highly skilled personnel, including pilots, engineers, and combat specialists. They are capable of conducting reconnaissance, intelligence gathering, and direct action operations. The force is currently deployed in various theaters of operations, where they are providing critical support to our military and intelligence agencies. For more information, visit our website at www.advanced.com.

ADVANCED SYSTEMS - V4 PROPHECY - WWW.ADVANCED.COM

