



**PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN
SIDANG AKADEMIK 20/21
SEMESTER II**

**PPK 312 – PENDEKATAN PENGAJARAN PELAJAR BERMASALAH
PENDENGARAN**

**LAPORAN KUMPULAN :
BAHAN BANTU MENGAJAR MULTIMEDIA “PADLET”**

NAMA AHLI KUMPULAN :

1. CHRISALYN BULAN CHRISTOPHER (145719)
2. SITI AISYAH FAIQAH BINTI AMIZAN (145911)
3. NUR EFFA SHAFIZA BINTI SHAMSUDIN (145566)
4. ANDI ARNAISAH BINTI ANDI ARNIS (148634)
5. NUR ASHIKIN BINTI ROSMAN (146568)
6. NUR AMNI ATHIRAH BINTI KAMARUDZAMAN (147273)

**DISEDIAKAN UNTUK :
PROF MADYA DR. AZNAN CHE AHMAD**

**TARIKH PENGHANTARAN :
6 JUN 2021**

ISI KANDUNGAN

Bil.	Perkara	Muka Surat
1.	Muka Hadapan	1
2.	Isi Kandungan	2
3.	Pengenalan	3
4.	Elemen-Elemen Asas Multimedia	4-6
5.	Ciri Multimedia dalam Pendidikan	6-7
6.	Teori Pembelajaran yang berkaitan dengan Multimedia	8
7.	Bahan Bantu Mengajar Multimedia “Padlet”	9-16
8.	Kelebihan menggunakan Padlet	17
9.	Kelemahan menggunakan Padlet	18-19
10.	Penutup	20
11.	Rujukan	21

1.0 PENGENALAN

Bahan bantu mengajar (BBM) atau alat bantu mengajar (ABM) adalah dua perkara yang sama. Menurut Brown J.W (1983), BBM adalah segala kelengkapan yang digunakan oleh guru atau murid untuk membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP). Bahan bantu mengajar ini bukan hanya terhad kepada bahan sedia ada seperti buku teks, papan tulis, kapur dan gambar-gambar sahaja. Namun, ia melibatkan semua pancaindera dan segala benda yang boleh digunakan dalam PDP untuk memudahkan atau memberi murid pengalaman belajar yang lebih efisien.

BBM terbahagi kepada tiga 3 kategori iaitu bahan bantu mengajar elektronik, bahan bantu mengajar bukan elektronik dan bahan bercorak pengalaman atau bahan sebenar. BBM bukan elektronik adalah BBM yang tidak melibatkan teknologi atau lebih bersifat pengajaran tradisional. Contohnya, bahan bantu mengajar seperti buku teks, papan tulis dan kapur. BBM elektronik pula BBM yang melibatkan teknologi. Menurut Metler (2014), BBM media adalah bahan seperti audio, imej, grafik, animasi dan klip video. Contohnya, *overhead projector (OHP)*, alat rakaman dan komputer. Dimana BBM ini mampu untuk menimbulkan motivasi dan minat dalam diri murid untuk belajar. BBM pengalaman atau bahan sebenar pula adalah bahan sebenar daripada alam sekitar atau lebih dikenali sebagai bahan semula jadi. Contohnya, tumbuh-tumbuhan dan benda hidup.

BBM media telah lama menjadi perhatian pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Buktinya, dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2015-2025, pihak KPM memfokuskan kepada keberhasilan berbanding input. Dimana penekanan diberikan kepada penggunaan teknologi dan inovasi bagi memenuhi keperluan serta meningkatkan pengalaman belajar murid. Oleh itu, BBM yang dipilih oleh guru hendaklah sesuatu yang memudahkan guru untuk menerangkan PDP. Selain itu, hendaklah sesuatu yang boleh memudahkan dan menghubungkan idea dengan konsep yang murid fahami atau telah pelajari (Lim, Fatimah dan Munirah,2003)

2.0 ELEMEN-ELEMEN ASAS MULTIMEDIA

Terdapat beberapa elemen yang menjadi asas kepada kemenjadian sesebuah multimedia. Namun begitu, bukan semua elemen-elemen bukanlah digunakan secara serentak, terutamanya dalam penggunaan Alat Bantu Mengajar (ABM). Terdapat lima jenis elemen asas multimedia, iaitu teks, audio, grafik, animasi dan video. Elemen-elemen ini digunakan sewaktu menggunakan multimedia.

2.1 TEKS

Teks merupakan salah satu elemen asas di dalam multimedia yang sangat penting. Penggunaan teks di dalam multimedia ini huruf-huruf yang digunakan di dalam multimedia perlulah tersusun yang boleh membentuk makna yang dapat difahami dan membawa pengertian yang tertentu. Teks ini merangkumi semua jenis simbol, huruf, abjad, nombor, jenis tulisan yang digunakan. Penggunaan jenis tulisan ini memainkan peranan penting dalam membentuk teks yang mudah dan jelas untuk dibaca oleh audiens, terutamanya kepada pelajar yang mempunyai masalah pendengaran. Oleh itu, pemilihan jenis tulisan amat lah penting untuk memudahkan audiens membaca dan memahami secara lebih jelas isi penyampaian yang disampaikan menggunakan elemen teks.

2.2 AUDIO

Penggunaan audio juga merupakan elemen asas di dalam penggunaan multimedia. Audio merupakan bunyi yang mempunyai daya penarik. Audio di dalam sistem multimedia adalah seperti rakaman suara, suara latar dan muzik. Penggunaan audio ini dapat lagi menambahkan minat pelajar untuk mendengar dan menonton pengajaran yang akan disampaikan oleh guru. Penggunaan aiudio ini memberi kesan supaya pelajar dapat memberikan tumpuan dan dapat menimbulkan suasana seronok dan teruja di kalangan pelajar. Penggunaan audio juga boleh memberi kejelasan atau kefahaman sesuatu perkara itu dengan jelas. Contohnya apabila penggunaan audio ini digunakan kita akan boleh mengajar sesuatu tajuk itu dengan murah seperti

kita boleh mendedahkan kepada pelajar bagaimana bunyi burung, bagaimana bunti lembu, itik dan sebagainya.

2.3 GRAFIK

Grafik merupakan elemen asas dalam multimedia. Grafik ini adalah persembahan imej atau paparan visual yang tidak bergerak. Contoh grafik ini adalah seperti lukisan, foto, ilustrasi, dan juga lakaran. Grafik ini berfungsi dalam menyampaikan maklumat dengan lebih pantas, tepat, jelas dan menarik. Selain itu, grafik dapat membantu guru untuk memberi gambaran kepada perkara-perkara yang sukar untuk ditunjukkan secara nyata. Penggunaan grafik ini boleh membantu pelajar untuk mengetahui dan menggambarkan sesuatu dengan lebih jelas. Sebagai contoh, apabila guru ini mengajar tentang planet guru boleh menunjukkan grafik tentang planet oleh itu pelajar ini boleh mengetahui bagaimana rupa dan bentuk planet. Apabila guru tidak menggunakan alat grafik sebagai alat bantu mengajar kemungkinan murid akan sukar untuk menggambarkan bagaimana rupa dan bentuk planet tersebut.

2.4 ANIMASI

Animasi merujuk kepada sesuatu paparan visual yang bersifat dinamik. Ianya juga merujuk kepada suatu proses menjadikan sesuatu objek agar kelihatan hidup atau memberi gambaran bergerak kepada sesuatu yang pada dasarnya adalah statik. Ianya membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau imej-imej statik dengan lebih mudah dan berkesan. Contohnya, animasi haiwan bergerak, planet mengelilingi Matahari dan sebagainya.

2.5 VIDEO

Video merupakan antara elemen multimedia yang dikatakan paling dinamik dan juga realistik berbanding dengan elemen-elemen lain. Penggunaan video dalam proses penyampaian maklumat berupaya untuk mempengaruhi

motivasi seseorang terhadap proses penerimaan maklumat. Selain daripada itu, video juga mampu membawa unsur realistik atau keadaan sebenar kepada para pengguna. Hal ini secara tidak langsung mempengaruhi perasaan dan emosi para penggunanya dengan lebih nyata. Video biasanya boleh digunakan semasa set induksi ataupun penutup sesi pengajaran dan pemebeajaran (PdP).

3.0 CIRI/SIFAT MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

3.1 PRINSIP INTERAKTIF

Bahan yang disediakan adalah menarik dan kreatif supaya dapat menimbulkan minat murid terhadap isi pengajaran semasa proses pengajaran dan pembeleajaran (PdP) berlangsung. Selain itu, sifat interaktif ini juga memberikan rangsangan positif untuk mengekalkan perhatian murid semasa PdP

3.2 KESESUAIAN

Kesesuaian juga merupakan ciri atau sifat multimedia di dalam pendidikan. Oleh sebab itu, pemilihan topik yang sesuai untuk diajarkan menggunakan multimedia dan ICT adalah sangat penting. Guru haruslah memilih topik yang sesuai untuk diajarkan menggunakan alatbantu mengajar (ABM) ICT dan multimedia. Kesesuaian dengan objektif dan hasil pembelajaran juga perlu dilihat sebelum guru mengajar sesuatu topik dengan menggunakan ict dan multimedia. Contohnya, pemilihan elemen-elemen yang sesuai bersesuaian dengan topik. Penggunaan ICT dan multimedia dalam pendidikan ini juga perlu dipelbagaikan tetapi dalam masa yang sama perlu mempunyai skop yang khusus dan sesuai dengan masa yang diperuntukan untuk mengajar topik tersebut.

3.3 KEJELASAN

Kejelasan juga merupakan ciri multimedia yang paling penting yang perlu ada dalam pendidikan. Kejelasan perlu ada pada setiap elemen-elemen

multimedia supaya isi pengajaran dapat disampaikan dengan baik dan efektif. Sebagai contoh, nada yang dikeluarkan dari media itu dapat didengar dengan jelas. Kejelasan juga dapat dilihat daripada segi penulisan teks dimana saiz yang digunakan pada penulisan teks mestilah sesuai dan dapat dilihat dengan jelas terutamanya oleh pelajar yang mempunyai masalah pendengaran. Hal ini kerana, mereka boleh lebih memahami isi pengajaran melalui pembacaan teks. Pemilihan warna, jenis teks, jenis grafik yang sesuai perlu digunakan agar slide atau paparan yang ditunjukkan atau dipaparkan dapat difahami dengan jelas.

3.4 PERANAN BERFUNGSI

Ciri yang seterusnya ialah peranan berfungsi. Ciri ini dapat menjelaskan perkaitan isi pengajaran dan fakta yang abstrak. Ciri multimedia ini juga dapat meningkatkan kemahiran dalam ICT dan memudahkan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas.

3.5 MENCABAR MINDA

Ciri multimedia dalam pendidikan yang terakhir adalah dapat mencabar minda, iaitu dengan penggunaan ICT dan multimedia ini dapat mencetuskan idea dan kreativiti seseorang. Terutamanya kepada guru. Guru boleh mempelbagaikan lagi alat bantu mengajar (ABM) ini dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia dalam menghasilkan sebuah ABM yang dapat menarik pelajar. Selain itu juga, penggunaan alat multimedia ini ia boleh menjadikan bahan sebagai perbincangan dan menggerakkan aktiviti dan komunikasi lebih pantas.

4.0 TEORI PEMBELAJARAN YANG BERKAITAN DENGAN MULTIMEDIA

4.1 Teori Pembelajaran Kognitif – Field Independent (FI) & Field Dependent (FD)

Witkin et al (1977) menyatakan bahawa gaya kognitif merupakan ciri-ciri tersendiri seseorang individu itu memproses, menyusun dan menggunakan maklumat tanggapan dan intelek menerusi suatu cara yang dapat mempengaruhi gaya pembelajaran mereka. Witkin dan rakan-rakannya telah memperkenalkan konsep gaya pembelajaran kognitif Field Independent (FI) dan Field Dependent (FD).

Individu Field Dependent (FD) cenderung untuk melihat satu elemen sebagai gambaran keseluruhan dan memfokuskan pada satu aspek situasi, menggambarkan secara global dan tidak boleh melakukan sesuatu perkara tanpa mengharapkan bantuan orang lain. Manakala individu Field Independent (FI) suka memfokuskan kepada perkara-perkara kecil daripada keseluruhannya, tidak gemar kepada aktiviti sosial, sikap berdikari yang tinggi, menganalisis sesuatu aktiviti secara analitikal dan teliti. Penggunaan bahan bantu mengajar ICT dan multimedia sangat sesuai untuk murid yang mempunyai ciri-ciri tersebut.

4.2 Teori Pembelajaran Behaviourisme – Ivan Pavlov

Teori pembelajaran behaviorisme yang diperkenalkan oleh Ivan Pavlov mengutamakan kemahiran yang berkaitan dengan fizikal. Ivan Pavlov berpendapat bahawa pembelajaran merupakan suatu perubahan tingkah laku cara seseorang bertindak dalam situasi tertentu. Teori ini sesuai untuk mengaitkan hubungan antara bahan bantu mengajar ICT dan multimedia dengan murid. Hal ini kerana bahan bantu mengajar ICT dan multimedia dapat menarik perhatian dan memberi ransangan kepada murid semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlansung. Imej, grafik, audio yang menarik dapat menghasilkan respon/tindak balas daripada murid. Sesi pengajaran dan pembelajaran yang aktif akan menjadikan suasana di dalam bilik darjah lebih ceria dan murid akan berasa lebih bersemangat untuk belajar.

5.0 PENGENALAN ABM – PADLET

Kumpulan kami memilih Alat Bantu Mengajar (ABM) multimedia jenis padlet. Padlet dahulunya dikenali sebagai Wallwhiser merupakan salah satu jenis aplikasi papan interaktif dalam Web 2.0. Padlet merupakan satu aplikasi web 2.0 yang boleh digunakan untuk menjalankan pengajaran secara keseluruhan di mana- mana sahaja. Padlet wujud dalam bentuk dinding maya atau dikenali sebagai *virtual wall* yang membolehkan sesiapa sahaja menyiarkan pendapat mereka dengan nota lekat elektronik dan dikongsi bersama-sama dengan orang lain. Padlet juga merupakan suatu aplikasi atas talian dan digunakan untuk mengekalkan interaksi dan komunikasi untuk pembelajaran kolaboratif (Dewitt, Alias, & Siraj, 2015). Padlet boleh digunakan sebagai medium penyampaian pengajaran guru kepada murid di dalam kelas. Padlet adalah antara contoh aplikasi Web 2.0 yang digunakan dalam PdP (Sulakah, 2017). Padlet juga merupakan suatu aplikasi internet yang membolehkan orang ramai atau pengguna seperti pelajar dan guru untuk menyatakan pandangan mereka mengenai topik yang sama dengan mudah. Ia berfungsi seperti kertas dalam talian di mana seseorang itu boleh meletakkan apa-apa kandungan seperti imej, video, dokumen dan teks dengan bebas, dan mengongsikannya bersama sesiapa sahaja, dari mana-mana peralatan teknologi seperti komputer, laptop, tablet, telefon pintar (smart phone) dan sebagainya (Mat Saad, Hashimee, & Zulkifli, 2018). Penggunaan aplikasi Padlet dalam proses PdP merupakan satu alternatif dalam meningkatkan pencapaian dan prestasi pelajar (Sulakah, 2017).

ABM jenis ini juga sangat sesuai untuk digunakan oleh pelajar yang mempunyai masalah pendengaran. Pelajar yang tidak dapat menggunakan deria pendengaran akan berinteraksi sepenuhnya dengan visual. Hal ini disokong oleh kajian yang dilakukan oleh (Berent et al., 2006; Petrantonakis, Kosmidou, Nikolarazi, Koutsogiorgu, & Hadjileontiadis, 2008; Petrantonakis, Kosmidou, Nikolarazi, Koutsogiorgu, & Hadjileontiadis, 2008; Berent, Gerald P; Kelly, Ronald R; Schmitz, Kathryn L; Kenney, Patricia, 2008; Barca, Laura; Pezzulo, Giovanni; Castrataro, Marianna; Rinaldi, Pasquale; Caselli, Maria Cristina;, 2013; Narr & Cawthon, 2011) yang mengatakan bahawa persembahan visual dengan bantuan teknologi lebih berkesan didalam memberi pemahaman kepada pelajar yang mempunyai masalah pendengaran.

Oleh itu, Padlet dapat didefinisi sebagai satu aplikasi internet yang membolehkan orang ramai atau sesiapa sahaja untuk menyiarkan pendapat mereka dengan nota lekat elektronik pada dinding digital yang dikongsi bersama-sama. Pengguna aplikasi ini boleh menaip huruf bagi setiap nota lekat elektronik yang boleh menggabungkan imej, audio atau video menggunakan pautan alamat web yang sesuai. Padlet juga boleh digunakan untuk mencatat nota peribadi, senarai perkara yang perlu dilakukan, koleksi maklum balas dan sebagainya. Dengan penggunaan aplikasi ini, ia membolehkan pengguna terutamanya para pelajar lebih aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran seiring dengan dunia teknologi maklumat yang ingin diterapkan dalam diri para pelajar agar para pelajar lebih maju dan tidak hanya bergantung kepada proses pengajaran dan pembelajaran secara tradisional.

5.1 FUNGSI PADLET

Padlet atau papan interaktif ini yang juga dikenali sebagai virtual wall (dinding maya) berfungsi sebagai ruang yang membolehkan murid dan guru dapat berkongsi maklumat seperti teks, gambar, video dan audio dalam satu halaman. Guru yang bertindak sebagai pentadbir akan memuat naik bahan pelajaran seperti nota, video, grafik, soalan, pautan URL dan sebagainya pada wall tersebut. Pelajar boleh memberi maklum balas dengan menaip huruf bagi setiap nota lekat elektronik atau menambah bahan pembelajaran. Pelajar lain akan dapat melihat semua maklumat yang ditulis pada wall dan saling bertukar idea antara satu sama lain. Padlet juga membolehkan pelajar berinteraksi dengan guru secara dua hala. Jika pelajar kurang faham atau ingin bertanyakan apa-apa soalan, pelajar boleh megutarakan soalan di sini dan guru boleh menerangkan kepada pelajar. Penerangan ini boleh dilihat oleh semua pelajar dalam kelas tersebut. Di samping itu, pengguna juga boleh berkolaborasi antara satu sama lain dan berkongsi hasil kerja masing-masing (Virkus & A.Bamigbola, 2011). Menurut Analisa Hamdan et al. (2015), alat perkongsian dan juga penciptaan yang disediakan mampu membantu pelajar dan juga pengajar untuk mencapai matlamat pembelajaran dan pengajaran yang berkesan samaada dalam kelas atau diluar kelas.

5.2 CONTOH PADLET

HERBIVOR

- Herbivor adalah haiwan pemakan tumbuhan.
- Haiwan herbivor biasanya mencari makanan dalam bentuk tanaman di sekitarnya.
- Haiwan herbivor mempunyai gigi geraham mengunyah tanaman untuk melembutkan dan gigi seri untuk memotong tanaman sebelum mengunyah.
- Ciri-ciri Haiwan Herbivor:
 - Ø Makanan utamanya adalah rumput atau daun lain.
 - Ø Biasanya mereka membiak secara beranak (melahirkan).
 - Ø Secara amnya, kumpulan mamalia.
 - Ø Hidup secara berkumpulan.

OMNIVOR

- Haiwan omnivor memakan tumbuhan serta daging atau haiwan lain.
- Ciri-ciri Haiwan Omnivor
 - Ø Menelan daging dan tumbuh-tumbuhan.
 - Ø Kompleks pencernaan
 - Ø Mempunyai gigi tajam di bahagian depan
 - Ø Mempunyai gigi yang rata di bahagian belakang

Omnivor	Makanan

KARNIVOR

- Karnivor adalah organisma pemakan daging.
- Karnivor adalah sekumpulan haiwan yang mempunyai keupayaan untuk memburu mangsa untuk daging.
- Ciri-ciri Haiwan Karnivor:
 - Ø Mempunyai kuku atau cakar yang tajam
 - Ø Mempunyai taring yang berfungsi merobek daging
 - Ø Kelajuan larian yang menarik untuk mengejar dan memburu mangsa
 - Ø Haiwan karnivor seperti burung mempunyai paruh tajam

KUIZ MENGUJI MINDA ANDA

1. JENIS HAIWAN - Sumber pengajaran (wordwall.net)
2. HAIWAN KARNIVOR, OMNIVOR, HERBIVOR - Sumber pengajaran (wordwall.net)
3. HAIWAN KARNIVOR, OMNIVOR, HERBIVOR - Sumber pengajaran (wordwall.net)
4. KUMPULAN HAIWAN - Sumber pengajaran (wordwall.net)

BACAAN TAMBAHAN (YOUTUBE)

Sumber: <https://youtu.be/D3lORsD4Gqo>

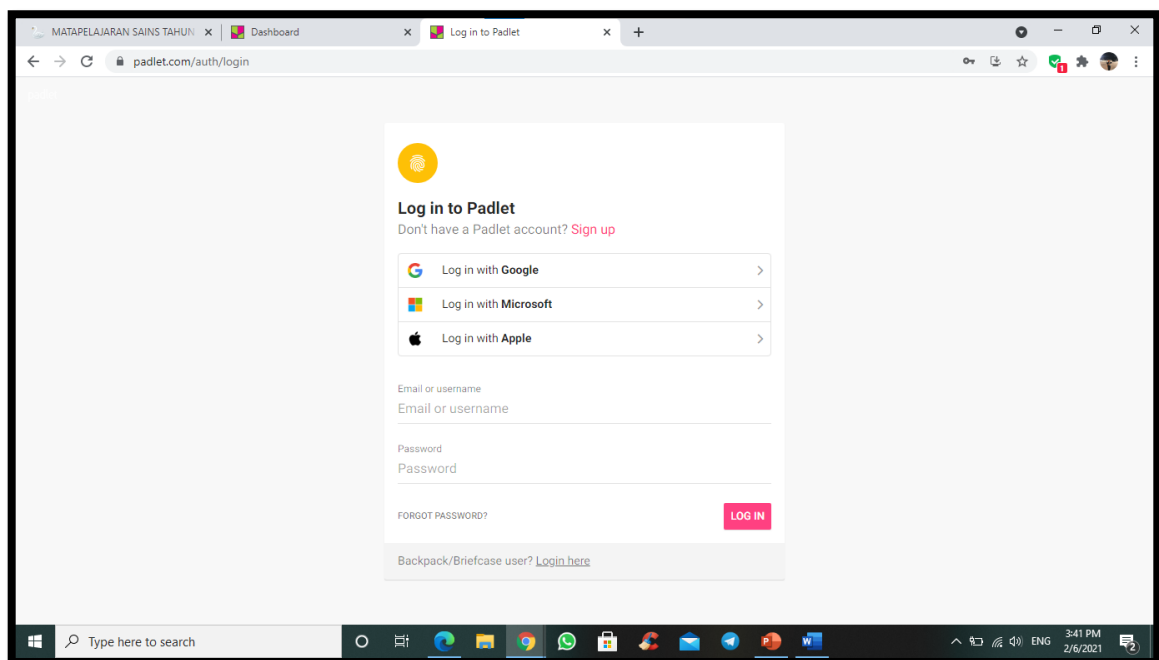
SPS04: Tabiat Pemakanan Haiwan by Tech Dome Penang YouTube

Berikut merupakan contoh padlet yang kami lakukan. Padlet adalah satu aplikasi seperti noticeboard, atau galeri. Ianya dipanggil 'Collaborators' atau penyumbang yang boleh meletakkan gambar, video, nota dan pautan. Kemudian hasilnya boleh disimpan dalam pelbagai bentuk. Pada bahagian atas padlet, guru meletakkan nama subjek supaya para pelajar tidak keliru dengan subjek yang lain. Kemudian, guru meletakkan standard pembelajaran bagi topik ini. Guru meletakkan nota berkaitan topik pembelajaran untuk memberi pencerahan kepada para pelajar. Guru akan menerangkan pembelajaran dengan menggunakan bahasa isyarat supaya pelajar lebih memahami topik yang diajarkan. Malahan, terdapat tiga jenis kuiz yang berbeza tetapi soalnya adalah berdasarkan topik pembelajaran pada hari tersebut. Guru akan menerangkan setiap perkataan yang terdapat dalam kuiz tersebut dengan menggunakan bahasa isyarat sebelum meminta pelajar menjawab kuiz berikut. Pelajar boleh menguji minda dengan bermain kuiz berikut bersama dengan bimbingan guru. Bacaan tambahan yang bersumberkan aplikasi Youtube diletakkan di dalam padlet ini. Pelajar dapat menambah ilmu pengetahuan dengan menonton video tersebut. Sebagai contoh, pelajar boleh mendapatkan seberapa banyak maklumat yang diberi oleh guru dalam padlet. Malah pelajar sendiri boleh memuat naik bahan atau tugas mereka ke dalam wall padlet untuk dikongsi dengan rakan-rakan lain atau sebagai eviden tugas kumpulan mereka.

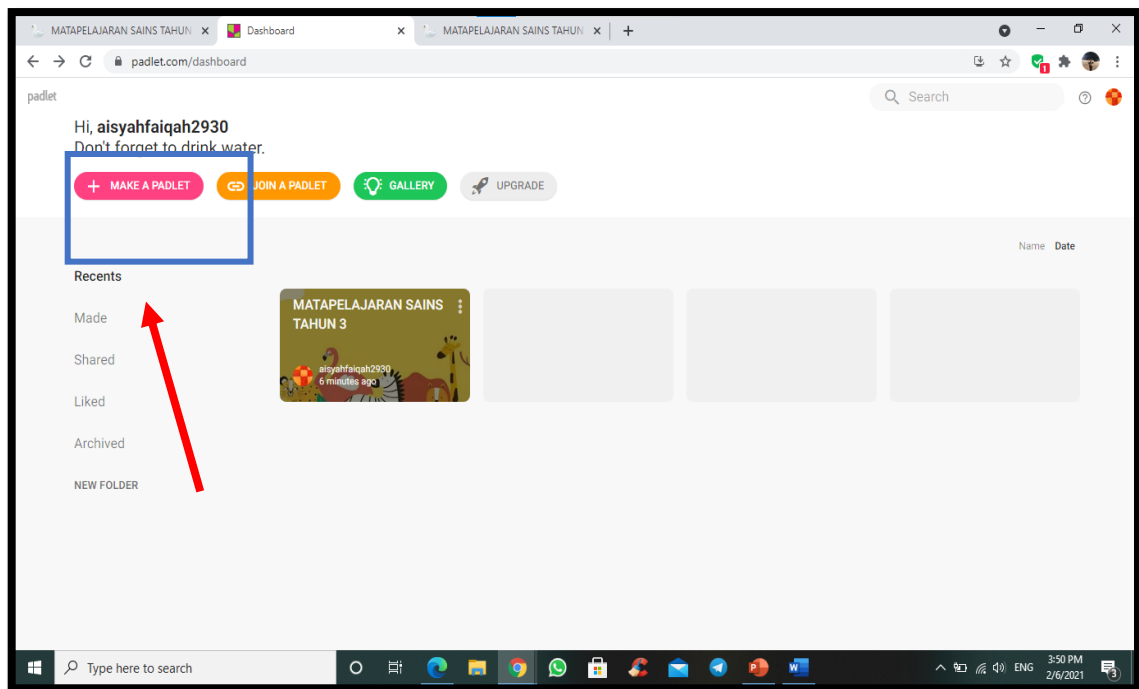
Apa sahaja bahan pembelajaran lain seperti nota dan grafik boleh dikongsi oleh guru atau pelajar dalam padlet yang sama.

5.3 CARA MEMBINA PADLET

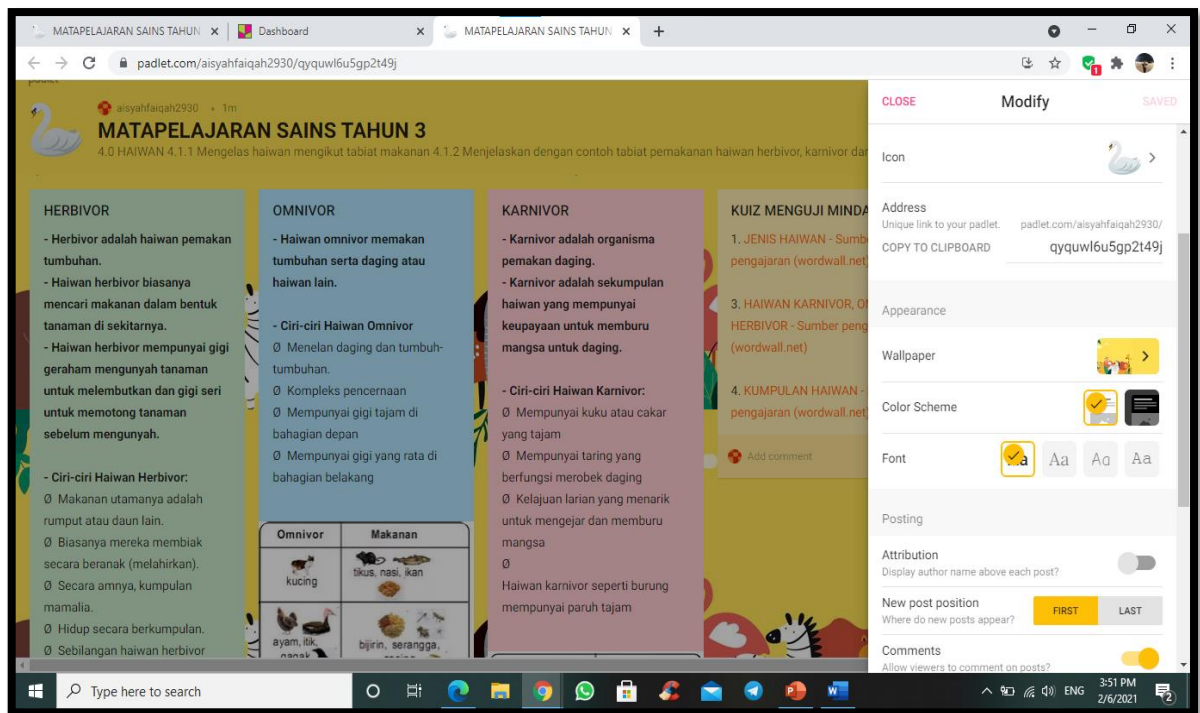
Langkah pertama dalam menghasilkan sebuah padlet, guru perlu lakukan carian di google dengan menaip 'Padlet' atau 'Padlet.com'. Kemudian, jika guru sudah mempunyai akaun padlet, guru boleh tekan 'log in' dan masukkan email beserta kata laluan bagi akaun padlet tersebut atau klik 'sign up' untuk mencipta akaun baharu bagi guru yang tidak mempunyai akaun padlet. Kemudian, bagi guru yang baru sahaja mencipta akaun padlet yang baharu, akan keluar gambar seperti ini setelah guru klik 'sign up'.



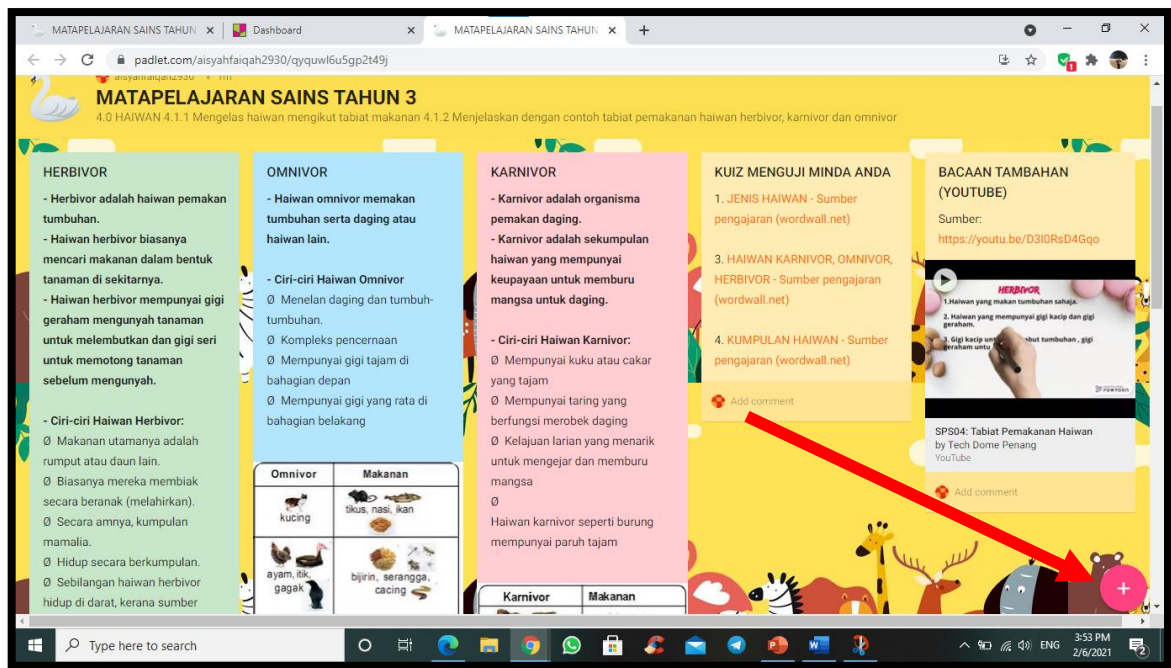
Akaun Basic adalah percuma manakala akaun Pro perlu dibayar. Tekan 'select' pada bahagian akaun basic dan ianya akan memaparkan terus akaun padlet guru seperti ini. Kemudian, guru perlu klik 'make a padlet' pada bahagian atas sebelah kiri.



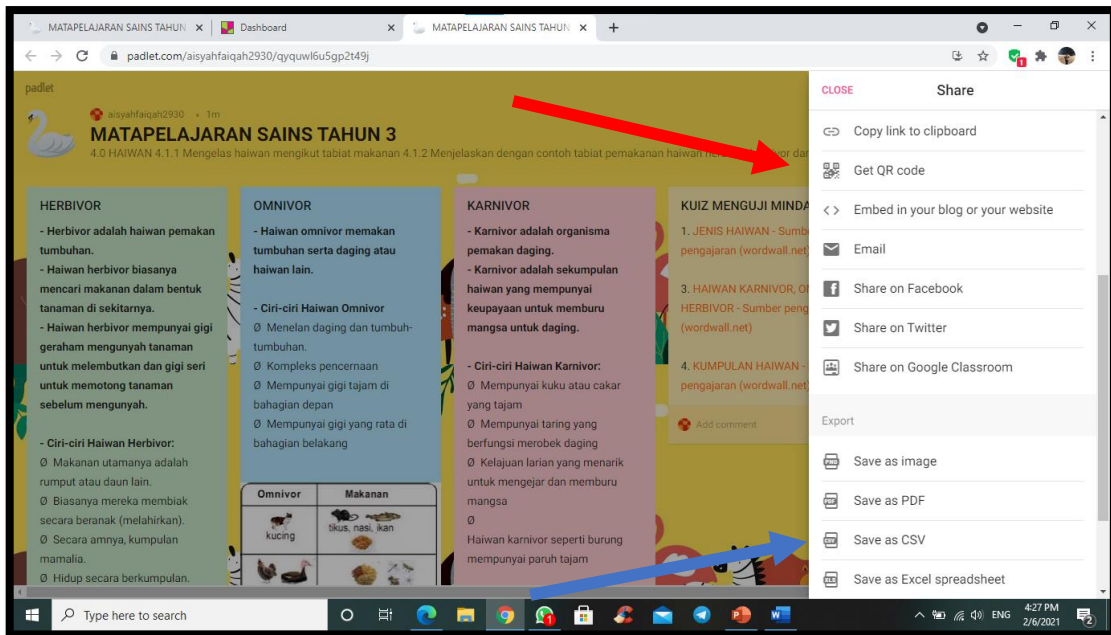
Langkah seterusnya, terdapat beberapa jenis layout di dalam padlet ini. Jadi, guru bolehlah memilih layout yang bersesuaian dengan topik pembelajaran. Sebagai contoh, guru memilih layout 'Shelf', guru perlu klik 'select' pada layout tersebut. Setelah itu, guru boleh meletakkan tajuk dan deskripsi di dalam padlet itu. Guru boleh menukar gambar latar belakang dengan klik pada 'wallpaper' dan guru boleh memilih latar belakang yang disukai. Terdapat pelbagai tetapan lain yang boleh diubah seperti saiz teks, dan membenarkan ruangan komen terbuka. Jadi, guru boleh menetapkan tetapan pada bahagian seperti di dalam gambar rajah di bawah. Apabila sudah selesai, guru boleh klik 'next' atau 'close'. Jika guru ingin kembali ke tetapan tersebut, klik pada ikon gear di bahagian atas sebelah kanan.



Langkah berikutnya, guru boleh mula mengisi kandungan padlet. Guru perlu menamakan column mengikut kehendak guru dan tekan butang 'save'. Jika guru mahu menambah nota yang baharu, guru boleh klik ikon + dan guru boleh meneruskan untuk menambah nota di dalam padlet. Setiap column boleh disusun dengan menarik column tersebut sama ada ke kanan atau ke kiri.



Klik 'share' untuk menjemput orang lain untuk melihat atau menyunting padlet tersebut. Klik 'add members' dan taipkan emel guru lain untuk kongsi padlet ini bersama mereka. Klik 'change privacy' untuk mengawal privasi padlet ini supaya orang tertentu sahaja yang boleh mengakses. Guru juga boleh mengawal akses yang telah diberikan dengan tetapan 'visitor permission'. Tetapkan supaya guru lain boleh menyunting ataupun melihat sahaja. Terdapat beberapa cara untuk kongsi padlet ini seperti melalui aplikasi yang lain, QR code, emel atau berkongsi pautan. Terdapat juga cara untuk memuat turun padlet. Jadi, langkah terakhir ialah guru pergi pada bahagian 'export' dan guru boleh memilih sama ada mahu memuat turun dalam bentuk PDF, imej, CSV atau Excel Spreadsheet.



Berdasarkan padlet yang kami hasilkan, pelajar boleh mengakses ke halaman padlet tersebut dengan menekan link berikut ataupun dengan mengimbas QR kod yang tertera di bawah.



<https://padlet.com/aisyahfaiqah2930/qyquwl6u5gp2t49j>

6.0 KELEBIHAN MENGGUNAKAN PADLET SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR MULTIMEDIA

Kelebihan menggunakan Alat Bantu Mengajar multimedia iaitu padlet ini membolehkan murid mendapat pengalaman baru dan mewujudkan pembelajaran yang menyeronokkan. Secara tidak langsung, aplikasi Padlet dapat menarik minat dan tumpuan mereka untuk mempelajari subjek kerana terdapat ciri-ciri interaktif dan kolaboratif. Sebagai contoh, murid boleh mendapatkan seberapa banyak maklumat yang diberi oleh guru dalam padlet. Malah murid sendiri boleh memuat naik bahan video lakonan mereka ke dalam wall Padlet untuk dikongsi dengan rakan-rakan lain atau sebagai eviden tugas kumpulan mereka. Apa sahaja bahan pembelajaran lain seperti nota dan grafik boleh dikongsi oleh guru atau murid dalam Padlet yang sama.

Berikutnya, Padlet menyediakan kemudahan komunikasi secara maya atau atas talian yang memudahkan murid untuk meneruskan pembelajaran tanpa terikat dengan waktu pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Mereka boleh menggunakan padlet untuk berkomunikasi bersama-sama rakan atau guru semasa cuti sekolah, pada waktu dan lokasi yang berbeza. Kandungan Padlet yang menarik dan interaktif membolehkan murid meneroka pautan yang disediakan oleh guru. Oleh yang demikian, murid dapat menambahkan lagi kefahaman terhadap sesuatu topik.

Seterusnya, murid yang memiliki telefon pintar juga dapat dididik untuk memanfaatkan gajet mereka kerana aplikasi ini boleh dimuat turun secara mudah dan mereka menggunakan gajet tersebut untuk tujuan pembelajaran seperti untuk mengulang kaji bahan pembelajaran yang terkandung dalam padlet. Pembelajaran melalui aplikasi Padlet boleh menjadi salah satu kaedah yang boleh menarik minat seterusnya mempengaruhi pencapaian murid di dalam kelas.

Akhir sekali, memberi peluang kepada guru untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran berasaskan web dalam proses penyampaian pengajaran dan pembelajaran. Guru boleh memuat naik seberapa banyak maklumat dan bahan berkaitan tajuk pelajaran berbanding kaedah tradisional yang terhad kepada penggunaan buku teks atau buku rujukan. Guru juga dapat menyediakan bahan pengajaran sekiranya guru bercuti atau menghadiri kursus. Proses pengajaran masih dapat dilakukan walaupun guru tiada

di sekolah kerana murid-murid boleh merujuk wall padlet sambil dipantau oleh guru ganti mereka. Secara tidak langsung guru dapat memahami dengan jelas tentang kelebihan pelajar.

7.0 KELEMAHAN MENGGUNAKAN PADLET SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR MULTIMEDIA

Salah satu kelemahan menggunakan padlet adalah penggunaannya yang terhad dan terbatas. Tidak semua maklumat dapat dimasukkan ke dalamnya yang menyebabkan pembelajaran tidak dapat mencapai objektifnya. Penggunaan padlet akan menyebabkan interaktiviti antara guru dan murid menjadi terbatas. Hal ini kerana, sesetengah guru akan mengambil peluang untuk menggunakan bahan bantu mengajar semata-mata semasa sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP). Contohnya, guru masuk ke kelas dan memasang video pada slaid kepada murid dan setelah itu menyuruh murid untuk menjawab soalan berdasarkan video tanpa memberi penjelasan terlebih dahulu kepada murid. Komunikasi dua hala tidak berlangsung antara guru dan murid akan menyebabkan murid berasa kekok untuk bertanyakan soalan kepada guru. Walaupun penggunaan bahan bantu ICT dan multimedia memudahkan guru, namun murid perlu diberikan penjelasan tambahan mengenai topik pembelajaran yang diajarkan supaya murid lebih jelas dan faham kerana komunikasi dua hala antara guru dengan murid merupakan cara pembelajaran yang paling efisien.

Padlet juga menyebabkan murid hanya fokus kepada bahan pembelajaran semata-mata. Padlet adalah sesuatu kaedah pengajaran yang menarik dan dapat menarik minat murid semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Namun begitu, ada sesetengah murid hanya memberi fokus kepada bahan mengajar itu semata-mata tanpa mendalami dan memahami isi kandungan pembelajaran sesuatu topik yang diajarkan. Contohnya, murid hanya tertarik untuk kuiz semata mata namun pada sesi akhir PdP, murid tidak memahami isi kandungan pelajaran yang ingin disampaikan melalui tayangan video/filem tersebut. Murid menganggap sesi pembelajaran menggunakan bahan bantu mengajar ICT dan multimedia sebagai hiburan di dalam kelas semata-mata. Kesannya, sesi pengajaran dan pembelajaran tidak mencapai objektif yang ditetapkan dalam Rancangan Pengajaran.

Selain itu, kekurangan padlet adalah salah satu kelemahan kepada guru dan murid untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan bahan bantu ICT dan multimedia. Perkara ini biasanya berlaku di sekolah-sekolah luar bandar. Kemudahan peralatan elektronik di sekolah-sekolah luar bandar biasanya tidak lengkap atau tiada langsung. Contohnya, kekurangan teknologi di makmal komputer tidak mencukupi dengan jumlah pelajar, tiada kemudahan slaid dan projektor dalam setiap kelas, rangkaian internet yang lemah dan sebagainya. Kekurangan peralatan-peralatan akan menyukarkan guru dan murid untuk menjalani proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan bahan bantu ICT dan multimedia iaitu padlet. Kesannya, murid akan ketinggalan kerana tidak dapat pendedahan untuk belajar dan mendalami ilmu menggunakan teknologi yang ada.

Social inclusion atau exclusion adalah melibatkan murid. Penggunaan padlet bukanlah sesuai untuk digunakan oleh semua murid. Tidak semua murid bernasib baik dan berkeupayaan untuk menggunakan padlet seperti komputer, laptop, mengakses internet, kemudahan WiFi dan sebagainya. Terutamanya murid yang bersekolah di kawasan pedalaman atau luar bandar. Selain itu, murid yang berasal dari keluarga yang mempunyai masalah kewangan juga turut ketinggalan untuk menggunakan bahan bantu mengajar ICT dan multimedia ini. Contohnya, murid yang tidak mempunyai kemudahan rangkaian internet apabila berada di rumah tidak dapat menyertai sesi pengajaran dan pembelajaran secara atas talian yang diadakan oleh guru mereka semasa pandemik Covid-19 ini. Kesannya, murid akan ketinggalan dan sesi pembelajaran guru tidak mencapai objektif. Walaupun kecanggihan teknologi dapat memudahkan urusan seseorang, namun bukan urusan semua orang dapat dipermudahkan dengan menggunakan teknologi semata-mata.

8.0 PENUTUP

Kesimpulannya, BBM terdiri daripada pelbagai jenis. Namun, semua BBM ini mempunyai objektif yang sama. Objektif penggunaan BBM dalam PDP adalah untuk memudahkan pelajar memahami isi kandungan sesuatu pelajaran yang disampaikan oleh guru atau rakan mereka sendiri. BBM juga membantu dalam mengurangkan sikap pasif dalam diri murid. Hal ini kerana, BBM mampu menarik minat, menimbulkan suasana menarik, meningkatkan interaksi, mencetuskan rasa ingin tahu dan menambahkan kefahaman murid terhadap sesuatu pembelajaran. Terutamanya, bagi BBM multimedia. Namun begitu, setiap bahan bantu mengajar mempunyai kelemahan dan kekuatan yang tersendiri. Elemen-elemen dan ciri-ciri bagi BBM yang dipilih haruslah difahami oleh guru sebelum memilih sesebuah BBM. Hal ini demikian, bagi memastikan keberkesanan penggunaan BBM tersebut. Dimana keberkesanan dapat dilihat melalui penerimaan dan kefahaman murid terhadap apa yang diajarkan oleh guru. Oleh itu, jelaslah bahawa BBM bergantung kepada bagaimana guru mengendalikan BBM yang telah dipilih. Iaitu dari proses sebelum, semasa dan selepas penggunaan BBM.

9.0 RUJUKAN

Abdull Sukor Shaari (2011). Pedagogi – Dari Sekolah Ke Institusi Pendidikan Tinggi.

UUM Press, Universiti Utara Malaysia

Faizah binti Ja'apar (2017). Laporan Projek Bahan Bantu Mengajar (Bbm) Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (P&P) Di Sekolah Menengah Kebangsaan (Smk) Daerah Pontian. Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. <https://bit.ly/3q3yCIm>

Mahziah Mohd Rashid (2012). IPG Kampus Bahasa Melayu, Bahan Bantu Mengajar 2D dan 3D dan Penggunaanya. Diakses pada 3 Februari 2021 daripada <https://bit.ly/3pRpoc4>

Mok Soon Sang (2008). Pengajaran & Pembelajaran. Multimedia-ES Resources Sdn. Bhd. Puchong, Selangor.

Mok Soon Sang (2008). Pengurusan & Pentadbiran. Multimedia-ES Resources Sdn. Bhd. Puchong, Selangor.

Siti Robi'ah Yusoff (2013). Media Bukan Unjuran. Diakses pada 3 Februari 2021 daripada [://bit.ly/3aH6wpY](https://bit.ly/3aH6wpY)

<https://airamirasamsuri.blogspot.com/2017/05/definisi-bahan-bantu-mengajar.html>

<https://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/34908/10950>

<https://bss30332017.blogspot.com/2017/05/jenis-jenis-bahan-bantu-mengajar-bbm.html>