

# GARIS PANDUAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (P&P) DALAM TALIAN SEMASA PANDEMIK COVID 19

## FAKULTI PENGAJIAN PERADABAN ISLAM

### 1.0 TUJUAN

Garis panduan ini adalah sebagai tindak balas kepada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) kerana Novel Coronavirus (COVID-19) pandemik yang diumumkan oleh Perdana Menteri Malaysia pada 16 Mac 2020 dan pengumuman penerusan fasa PKP, Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor (KUIS) akan melaksanakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran dalam talian pada sesi I 2020/2021.

Tujuan Garis Panduan Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian ini adalah untuk membantu staf akademik FPPI dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran (P&P) dalam talian dengan berkesan. Ia juga selari dengan Dasar E-Pembelajaran KUIS yang telah diluluskan oleh Mesyuarat Senat KUIS Bil. 1/2020 pada 8 Mei 2020.

### 2.0 TENTANG GARIS PANDUAN

Garis Panduan merangkumi 3 perkara utama :

- a. Rekabentuk Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian
- b. Penyampaian Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian
- c. Penilaian Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian

Pengajaran dan pembelajaran dalam talian merujuk kepada pengajaran dan pembelajaran aktiviti yang berlaku **dalam persekitaran yang berkaitan dengan internet atau menggunakan pelantar (*platform*) e-pembelajaran.**

### 3.0 GARIS PANDUAN

#### 3.1 Rekabentuk Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian

- a. Semua kursus perlu dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prinsip pembelajaran berpusatkan pelajar yang **mendorong pelajar** untuk mengambil bahagian secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Oleh itu, pensyarah harus mempertimbangkan untuk menggunakan kedua-duanya

- iaitu **interaksi segerak (synchronous)** dan **tidak segerak (asynchronous)** dengan pelajar.
- b. Bagi matapelajaran melibatkan **hafazan al-Quran**, metode yang sesuai digunakan adalah secara **interaksi segerak (synchronous)** dan masa pelaksanaan adalah **fleksible**. Contoh : bagi matapelajaran hafazan Jabatan Tahfiz al-Quran dan al-Qiraat, masa yang diperuntukkan adalah setiap hari 8.00-10.00 pagi, namun begitu pensyarah mesti menyediakan masa lain yang *fleksible* dengan kemampuan capaian internet pelajar.
  - c. Reka bentuk dan penyampaian P&P dalam talian mesti **menyokong dan diselaraskan** secara konstruktif dengan **Hasil Pembelajaran Kursus (HPK)** yang telah ditentukan. Tidak perlu ada perubahan dibuat kepada HPK kursus yang diluluskan.
  - d. Semua pelaksanaan P&P dalam talian perlu mempertimbangkan **kemampuan pelajar** untuk mengakses bahan pengajaran dan pembelajaran di kawasan kediaman masing-masing. Oleh itu, pensyarah perlu mempertimbangkan untuk menerapkan strategi pengajaran **berteknologi rendah** untuk pelajar yang terhad akses ke internet, misalnya, menggunakan *softcopy* atau pdf dan saluran komunikasi *WhatsApp* atau *Telegram*.
  - e. Aktiviti P&P dalam talian boleh dilaksanakan dengan menggunakan **KLMS** sebagai sistem pembelajaran rasmi KUIS atau pilihan lain seperti *Google Classroom*, *Quizziz*, Media Sosial (Facebook dan lain-lain) *Powtoon*, *Kahoot*, *Padlet* dan lain-lain.
  - f. Pensyarah diminta memastikan bahawa jumlah dan kerumitan tugas yang diberikan **sepadan** dengan beban kredit kursus dan masa belajar pelajar.

### 3.1.1 Masa Pembelajaran Pelajar (SLT)

- a. Waktu Pembelajaran Pelajar (SLT) **harus dikaji semula** kerana peratusan SLT yang tinggi hendaklah diperuntukkan untuk pembelajaran sendiri. Masa tambahan harus ditetapkan untuk aktiviti tanpa muka (NF2F) untuk memastikan CLO tercapai.
- b. Semua perubahan pada SLT hendaklah ditunjukkan di dalam proforma kursus bagi sesi I 2020/2021 dengan **100%** daripada aktiviti P&P yang dirancang adalah melibatkan dalam talian.

- c. Pengiraan berikut menggambarkan pengiraan SLT untuk beberapa interaksi dalam talian :
- i. Masa yang dihabiskan dalam interaksi langsung segerak (*synchronous*) misalnya menggunakan *Google Meet* atau *Zoom*) adalah dikira setara dengan perjumpaan F2F.  
Contohnya : 60 minit interaksi langsung segerak (*synchronous*) = 60 minit pertemuan F2F.
  - ii. Masa yang diambil untuk melihat dan memahami 1 slaid/skrin adalah 3-5 minit  
Contohnya : pelajar mesti melihat 30 slaid kuliah dalam talian. 30 slaid / skrin x 5 minit (purata) = 150 minit.
  - iii. Masa yang diambil untuk melihat video, audio, simulasi atau animasi yang telah dirakam (view) adalah 3 kali.  
Contohnya: pelajar melihat video 8 minit sebanyak 3 kali = 24 minit.
  - iv. Masa yang diperlukan untuk menghabiskan kandungan/membaca artikel. Anggaran adalah satu A4 = 2 minit.  
Contohnya: pelajar harus membaca artikel 10 halaman (dengan andaian satu halaman mempunyai sekitar 500 perkataan) = 2 minit x 10 halaman = 20 minit.
  - v. Masa yang dihabiskan untuk aktiviti pengajaran. Ini merangkumi aktiviti seperti berinteraksi di perbincangan kumpulan, aktiviti kolaborasi dalam talian, interaksi antara pelajar dalam talian adalah sama dengan interaksi F2F.  
Contohnya: Pelajar perlu berdebat semasa perbincangan dalam talian untuk 1 tugas selama 40 minit = 40 minit interaksi bersemuka.

### 3.2 Penyampaian Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian

- a) Mengalihkan amalan pengajaran dan pembelajaran konvensional ke dalam penyampaian dalam talian semestinya dilakukan dengan matlamat agar P&P tersebut **berkesan, menarik dan bermakna**.
- b) FPPI dalam proses untuk mengumpulkan **sumber-sumber** dalam bentuk catatan blog, infografik, rujukan dan pautan URL untuk membantu pensyarah merancang pelaksanaan penyampaian pembelajaran dalam talian.

Kompilasi sumber ini akan diemailkan/dimaklumkan kepada pensyarah dari masa ke semasa.

- c) Pelaksanaan P&P dalam talian bagi sesi I 2020/2021 adalah berlangsung sebagaimana **Jadual Waktu Kuliah** yang disediakan oleh BPA. Namun begitu, sekiranya memerlukan penjadualan semula disebabkan masalah-masalah berbangkit, sebarang *clash* dengan kelas-kelas lain hendaklah dielakkan.
- d) Pensyarah dinasihatkan untuk mengadakan sekurang-kurangnya **3 interaksi** pembelajaran segerak (*synchronous*) apabila semester bermula semula iaitu :
- i. pada awal;
  - ii. tengah; dan
  - iii. sebelum akhir semester

Namun begitu, amat penting untuk **diambil perhatian** bahawa pensyarah mesti memastikan **tahap capaian internet pelajar** sebelum membuat keputusan untuk mengadakan kuliah secara pembelajaran segerak (*synchronous*)

- e) Untuk setiap **minggu yang selebihnya** (selain dari awal, tengah dan sebelum akhir semester), para pensyarah digalakkan untuk menyiapkan **3 komponen** yang dilakukan secara tidak segerak (*asynchronous*):

Bil.	Komponen Dalam Talian	P&P	Bentuk Pelaksanaan	Kesetaraan dengan F2F
i.	Kuliah		Pra-rakaman (rakaman awal), video <i>YouTube</i> , pautan ke laman web yang berkaitan dengan topik pembelajaran, dan lain-lain.	Kuliah
ii.	Aktiviti pelajar		minimum 1 aktiviti setiap topik	Tutorial
iii.	Penilaian		minimum 1 penilaian bagi setiap topik.	Tutorial

### 3.2.1 Pengajaran Dan Pembelajaran Segerak (*Synchronous*)

- a) Pembelajaran segerak merujuk kepada pengajaran dan pembelajaran yang berlaku dalam **masa nyata** iaitu kedua-duanya pelajar dan pengajar hadir

secara fizikal atau hampir pada masa yang sama, tetapi tidak berada di tempat yang sama.

b) Strategi boleh merangkumi:

- i. Mengadakan **kuliah dalam talian secara langsung**; dan / atau
- ii. Jemput **penceramah tetamu** ke sesi dalam talian.

c) Alat :

Pengajaran dapat disampaikan dengan menggunakan **aplikasi media bergerak** seperti *YouTube Live Stream*, Media Sosial (Facebook Live Video, *WhatsApp*, *Telegram*, *Skype* dan lain-lain) *Google Meet*, *Zoom* dan lain-lain alat persidangan.

d) Meminta pelajar untuk mengambil bahagian **secara aktif** dalam sesi ini dengan mendorong mereka untuk :

- i. Menulis idea, komen, berkongsi sumber menggunakan kotak sembang;
- ii. Berkongsi idea dan komen secara lisan; dan / atau
- iii. Mempersembahkan karya mereka kepada semua orang di kelas menggunakan ciri perkongsian skrin.

### 3.2.2 Pengajaran Dan Pembelajaran Tidak bergerak (*Asynchronous*)

a) Pembelajaran tidak bergerak merujuk kepada pengajaran dan pembelajaran yang berlaku **bukan dalam masa nyata**. Ia boleh berlaku bukan hanya di lokasi yang berbeza, tetapi juga pada masa yang berlainan.

b) Strategi boleh merangkumi:

- i. Rakaman awal kuliah
- ii. Slidecasting iaitu podcast audio yang digabungkan dengan tayangan slaid.

Panduan **tempoh masa** rakaman video/rakaman kuliah/slide :

Tempoh Kelas	Tempoh Rakaman Video	Tempoh View Pelajar	Jumlah Tempoh Masa P&P Online
1 jam (60 minit)	15 minit	15 minit x 3 kali = 45 minit	45 minit + 15 minit = 60 minit
2 jam (120 minit)	30 minit @ 15 minit x 2 video	30 minit x 3 kali = 90 minit	90 minit + 30 minit = 120 minit
3 jam (180 minit)	45 minit @ 15 minit x 3 video	45 minit x 3 kali = 135 minit	135 minit + 45 minit = 180 minit

c) Alat :

Pelbagai alat tersedia seperti *Microsoft PowerPoint*, *Loom screen Recorder*, *Screencast-o-matic*, *Adobe Captivate*, *Camtasia Studio*, dan *Jing*.

### 3.2.3 Merakam/Mencatat Kehadiran Pelajar Dalam Kelas Dalam Talian

a) Pelbagai strategi boleh digunakan, termasuk:

- i. **Screen shot pelajar** yang hadir semasa kelas dalam talian (*synchronous*);
- ii. Hitung **bilangan pelajar** yang masuk ke kelas dalam talian (*synchronous*);
- iii. **Penyerahan** tugas atau latihan sebagai bukti partisipasi kelas dalam talian.
- iv. Kaedah-kaedah lain yang bersesuaian

b) Pelajar perlu **dimaklumkan** bahawa kaedah ini akan digunakan untuk merekodkan kaedah mereka kehadiran, supaya mereka sedar bahawa penyertaan mereka akan digunakan sebagai bukti kehadiran.

### 3.3 Penilaian Pengajaran dan Pembelajaran Dalam Talian

a) Semua penilaian yang dilakukan merangkumi **tugas, ujian dan peperiksaan akhir** pelajar sepanjang sesi I 2020/2021.

b) Sebarang bentuk penilaian bagi peperiksaan akhir akan ditentukan oleh KUIS.

#### 3.3.1 Penilaian Berterusan (Penilaian Formatif)

a) Penilaian berterusan ini meliputi ujian, tugas bertulis, persembahan tugas dan lain-lain.

b) Pensyarah perlu memastikan penilaian formatif ini dilakukan **lebih awal** dan **tidak hampir dengan peperiksaan akhir** kerana pelajar mempunyai beban masa tambahan untuk menyempurnakannya.

c) Pensyarah diminta memastikan bahawa jumlah dan tahap kerumitan tugas yang diberikan **sepadan** dengan beban kredit kursus dan masa belajar pelajar.

- d) Pensyarah mesti menyediakan **skema** penandaan atau **rubrik** sebagai panduan untuk memastikan keseragaman dan ketekalan dalam penilaian berterusan dalam talian.

### 3.3.2 Peperiksaan Akhir (Penilaian Sumatif)

- a) Penilaian sumatif merujuk kepada kaedah yang digunakan untuk menilai pengetahuan, kemahiran pada akhir tempoh pengajaran iaitu akhir semester.
- b) Sebarang bentuk peperiksaan akhir akan ditentukan oleh KUIS.
- c) Untuk memastikan penilaian peperiksaan akhir berjalan dengan baik, pensyarah perlu memastikan beberapa perkara berikut :
- i. Memastikan **tahap capaian internet** bagi pelajar.
  - ii. Panel penilai soalan mesti memastikan bahawa kaedah dan soalan penilaian adalah **selaras secara konstruktif** dengan HPK dan memenuhi tahap taksonomi yang sesuai.
  - iii. Menggunakan **SOP** penilaian kertas soalan yang sedia ada.
  - iv. Pengesahan soalan **sesuai** dengan HPK dengan skema penandaan atau rubrik.
  - v. Memberi **arahan yang jelas** kepada pelajar tentang pelaksanaan peperiksaan akhir dalam talian untuk mengelak sebarang kerumitan.
- d) Penilaian peperiksaan akhir dalam talian mempunyai risiko yang besar berlakunya peniruan dan plagiat di kalangan pelajar. Oleh itu cara terbaik untuk mengelak berlakunya peniruan adalah dengan :
- i. Merangka penilaian yang melibatkan **kemahiran berfikir tahap tinggi** (HOTS) pelajar. Contoh : soalan yang melibatkan cadangan penyelesaian sesuatu isu yang kompleks.
  - ii. Menyusun **soalan/tugasan yang berbeza** bagi setiap pelajar tetapi masih pada tahap kesukaran dan kerumitan yang sama.
  - iii. Membuat susunan soalan pilihan jawapan secara **rawak**.
  - iv. **Had masa yang ketat** untuk penilaian dalam talian. Contoh : Kuiz dalam talian yang telah ditetapkan jangka masa menjawab.

Disediakan oleh :

Dr Rosni binti Wazir  
Timbalan Dekan (Akademik & Penyelidikan)  
Fakulti Pengajian Peradaban Islam (FPPI)

Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor KUIS  
10 Mei 2020