



PANDUAN MEMILIH KAEDAH PdPR

Oleh Teacher Adlina (www.helloadlina.my)

KAEDAH / PLATFORM	PELAKSANAAN	KEBAIKAN	KEKANGAN/ KELEMAHAN
 <p>Modul Offline + Whatsapp/ Telegram/ Signal</p> <p>Keperluan Guru & Murid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul cetakan • Smartphone • Capaian Internet (data bawah 200MB sehari) 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Guru menyiapkan modul mingguan untuk diambil oleh ibu bapa penjaga secara pandu lalu (awal minggu) ❑ Guru menghantar Voice Notes atau video pendek mengikut jadual. Berikan input, arahan, dan pesanan yang berkaitan dengan modul yang diberi. ❑ Guru juga boleh menghantar fail dalam bentuk PDF atau URL yang boleh dibuka oleh murid sebagai panduan untuk menyiapkan modul. ❑ Murid respon mengikut jadual waktu. Catatkan respon sebagai bukti hadir. ❑ Ibu bapa penjaga menghantar modul yang telah siap dijawab (hujung minggu). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memerlukan peranti canggih. 2. Tidak memerlukan capaian Internet yang pantas. 3. Murid tidak perlu berkongsi peranti untuk menyiapkan modul. Hanya perlu meluangkan sedikit masa untuk berinteraksi dengan guru. 4. Ibu bapa dan penjaga boleh memantau mesej keluar / masuk. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ibu bapa / penjaga perlu ke sekolah untuk mengambil dan menghantar modul 2. Murid perlu komited untuk menyiapkan modul mengikut garis masa yang ditetapkan. 3. Kos cetakan lebih tinggi kerana bahan cetakan perlu diperbanyak. 4. Guru perlu meluangkan masa hujung minggu untuk memeriksa hasil kerja murid.



Google Meet/ Zoom/ Webex/ Microsoft Teams

Keperluan Guru & Murid:

- Smartphone, tablet atau komputer
- Capaian Internet yang stabil dan pantas (data sekurang-kurangnya 500MB sehari)
- Earphone (elakkan bunyi feedback/ gema bising)

Keperluan Tambahan (Guru)

- Webcam
- Earphone/ headphone + mikrofon
- Green screen ATAU persekitaran bebas gangguan serta bunyi bising

- ❑ Guru menjana pautan ke kelas maya.
- ❑ Sesi dimulakan sekurang-kurangnya 15 minit lebih awal sebagai tempoh persediaan teknikal.
- ❑ Guru menanda kehadiran dengan menggunakan kaedah bersesuaian (contoh: extension Meet Attendance).
- ❑ Murid boleh bertanyakan soalan secara bertulis atau lisan.
- ❑ Guru berkongsi paparan slaid (contoh: Powerpoint, Google Slides, Prezi) atau digital whiteboard (Contoh: Microsoft Whiteboard, Goodnotes).
- ❑ Guru boleh menggunakan aplikasi interaktif seperti Kahoot! dan Quizziz.

1. Guru dan murid boleh bersemuka secara maya mengikut jadual yang ditetapkan.
2. Aktiviti interaktif boleh dibuat secara langsung.
3. Komunikasi dua hala antara guru dan murid, murid sesama mereka membuatkan murid lebih bersemangat.
4. Menggalakkan penglibatan murid yang lebih aktif.
5. Menghilangkan rasa kekok guru mengajar tanpa kehadiran murid.

1. Memerlukan **capaian Internet** yang **pantas** dan **stabil**.
2. **Persekitaran** murid yang mungkin tidak selesa untuk komunikasi dua hala secara langsung (contoh: ramai adik beradik)
3. Peranti mudah alih **cepat panas**.
4. **Tidak** semua murid memiliki komputer/ komputer riba.
5. **Masalah teknikal** boleh berlaku di luar jangkaan.
6. Risiko **implikasi kesihatan**, khususnya di kalangan kepada kanak-kanak dan remaja ([klik untuk sumber](#))



YouTube Livestream/ Facebook LIVE


Keperluan Guru & Murid:

- Smartphone, tablet atau komputer

- ❑ Guru memastikan kelengkapan yang dimiliki **berupaya** untuk livestreaming.
- ❑ Jadualkan **tarikh** livestream dan kongsi **URL pautan** untuk diakses oleh murid.
- ❑ Sediakan slot masa **untuk sesi soal jawab** sebelum livestream berakhir.
- ❑ Tukar tetapan video kepada **UNLISTED** untuk memastikan sesi

1. Murid boleh mengajukan pertanyaan dalam bentuk **komen bertulis**.
2. Persekitaran murid **tidak menjejaskan** penyampaian guru.
3. Murid boleh **menonton semula** sesi pembelajaran.
4. Murid yang tidak hadir boleh turut berpeluang mengikuti sesi

1. Mungkin terdapat isu pelanggaran hakcipta (bahan yang digunakan ketika sesi live).
2. Tidak dapat memastikan jika murid benar-benar menonton dari awal hingga akhir sesi.
3. Memerlukan capaian Internet **sederhana**

<ul style="list-style-type: none"> • Web browser/ aplikasi Facebook atau YouTube mobile <p>Keperluan Tambahan (Guru)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemahiran menggunakan software livestreaming seperti Streamlabs atau OBS, atau • Komputer <i>berkeupayaan tinggi</i> 	<p>PdPR eksklusif untuk murid kelas berkenaan (sesuaikan penyampaian).</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Sediakan aktiviti "Exit Ticket" untuk menguji murid di akhir penyampaian (contoh: Jawab soalan kuiz di ruangan komen). 	<p>pembelajaran dengan menonton rakaman.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Lebih mesra berbanding memuatnaik rakaman video kerana boleh berinteraksi dengan murid walaupun tidak dapat melihat atau mendengar suara mereka. 	<p>pantas dan data yang agak besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peranti mudah alih cepat panas. 5. Masalah teknikal boleh berlaku di luar jangkaan. 6. Risiko implikasi kesihatan, khususnya di kalangan kepada kanak-kanak dan remaja (klik untuk sumber)
 <p>Google Classroom</p> <p>Keperluan Guru & Murid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smartphone, tablet atau computer • Web browser/ aplikasi Google Classroom (iOS/ Android) mobile 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ GC diwujudkan dan digunakan sebagai hub informasi kelas. ❑ Guru menetapkan jadual kelas (Google Calendar). Peringatan secara automatik akan dijana (contoh: peringatan jadual waktu, peringatan tarikh hantar kerja rumah) ❑ Guru boleh mempelbagaikan sumber mengikut kesesuaian. Contoh: <ul style="list-style-type: none"> • Guru merakam dan memuat naik rakaman video pendek (pengenalan bab, pendahuluan, arahan, nasihat) • Guru memuatnaik nota untuk rujukan • Murid menjawab soalan kuiz • Murid menonton video pembelajaran sebagai pengukuhan • Murid boleh bertanya soalan secara langsung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kerja murid boleh disemak bila-bila masa. 2. Murid boleh mengakses bahan pada bila-bila masa, di mana sahaja mereka berada. 3. Platform yang banyak digunakan di institusi pengajian tinggi. 4. Murid boleh turut berkongsi bahan pembelajaran dengan rakan-rakan sekelas. 5. Untuk kelas bukan peperiksaan, guru juga boleh menggunakan platform GC untuk melaksanakan pelbagai bentuk Pembelajaran Berasaskan Projek (PBL). 6. Murid boleh EDIT jawapan pada fail PDF untuk dihantar kepada guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Notifikasi kadangkala tidak konsisten sebagaimana aplikasi lain seperti Whatsapp dan Telegram. 2. Murid/ guru tidak dapat log masuk ke GC kerana terlupa ID atau kata laluan. 3. Terlalu rumit untuk kanak-kanak khususnya tahap satu sekolah rendah. 4. Memerlukan Kerjasama ibu bapa untuk menggerakkan murid supaya menyiapkan tugas mereka sebelum tarikh akhir penghantaran.