

## ABSTRAK

Kursus pengaturcaraan C++ diajar melalui kursus MAT181 kepada pelajar tahun 1, Pusat Pengajian Sains Matematik. Pada Semester 1, Sidang Akademik 2022/2023, kursus ini diambil oleh sekitar 170 orang pelajar dan dikendalikan melalui kuliah bersemuka di dewan kuliah dan sesi makmal di makmal komputer pusat pengajian. Memandangkan 3 jam dari kursus ini merupakan pengajaran di dewan kuliah melibatkan bilangan pelajar yang besar, penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran dan pengajaran adalah minimal. Untuk meningkatkan minat, daya tumpu dan pemahaman pelajar, pensyarah menggunakan Slido untuk melibatkan pelajar secara aktif dalam sesi pembelajaran mereka. Penggunaan Slido yang terbenam (embedded) di dalam Microsoft Powerpoint memudahkan pengajaran dan membenarkan kelas berlangsung dengan lancar dan pantas. Slido telah meningkatkan daya tumpu pelajar, meningkatkan prestasi dalam satu hasil pembelajaran dan meninggalkan tanggapan yang baik kepada pelajar kursus ini.

## OBJEKTIF

Objektif penggunaan Slido dalam proses pembelajaran dan pengajaran ialah untuk mewujudkan pembelajaran aktif dan meningkatkan interaksi dalam sesi kuliah yang melibatkan bilangan pelajar yang besar

## PENDEKATAN

Bagi setiap aktiviti Slido yang dilakukan, pelajar akan menyertai aktiviti tersebut melalui telefon bimbit mereka dengan mengimbas kod QR. Pelajar dapat memberikan respon dan menjawab soalan melalui telefon bimbit. Soalan-soalan kuiz yang diberikan oleh pensyarah adalah dalam bentuk soalan aneka pilihan dan yang mampu dijawab oleh pelajar dalam tempoh 30 saat. Soalan bentuk ini bertujuan untuk merangsang pemikiran kognitif pelajar.

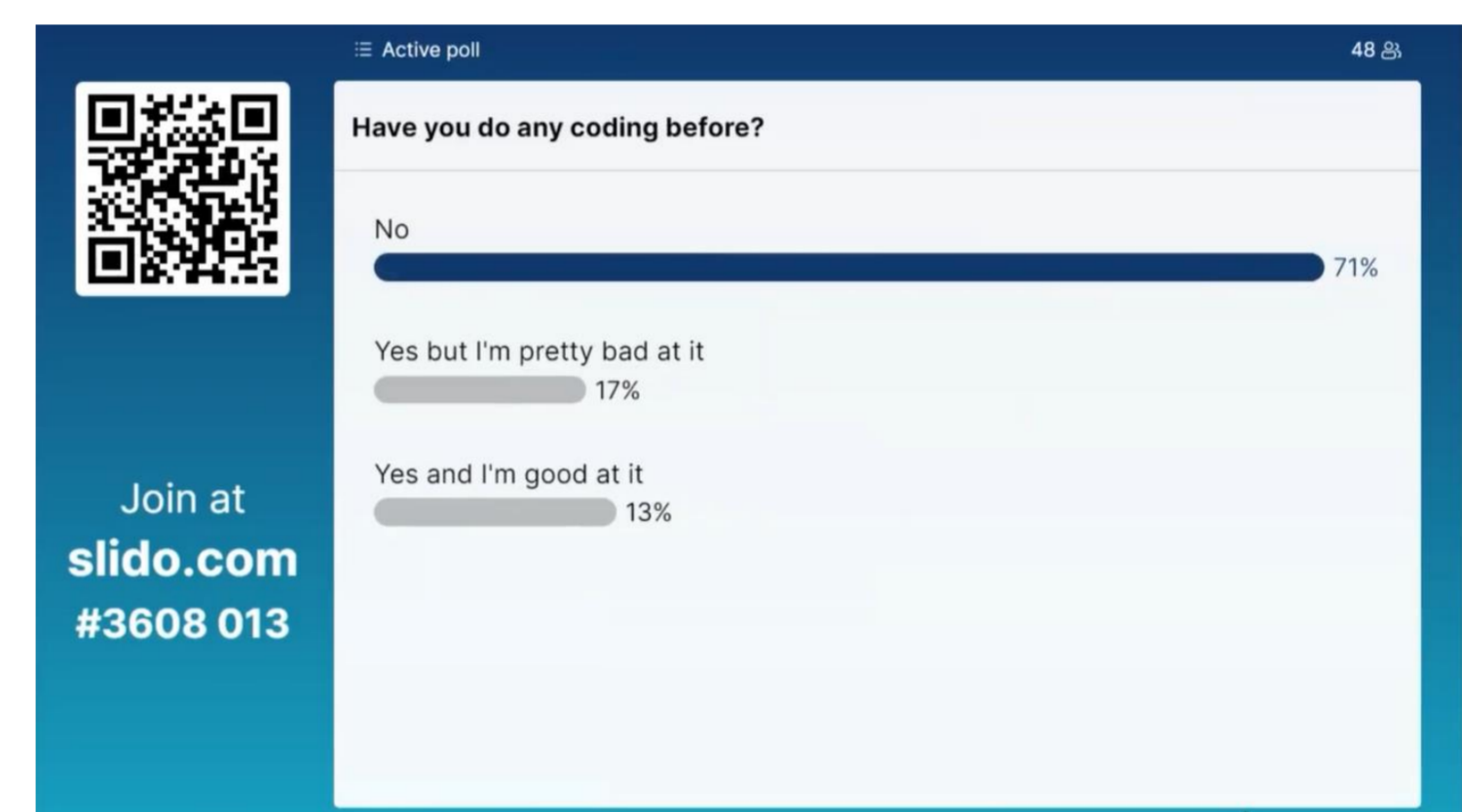
Pensyarah pula memasukkan beberapa aktiviti Slido di dalam kuliah pada mana-mana slaid yang dirasakan sesuai.

Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5
		• Slido		• Slido

Terdapat 32 aktiviti Slido telah dibuat sepanjang 17 kuliah bersemuka yang diadakan pada Semester 1 Sidang Akademik 2022/2023 iaitu hampir kepada purata 2 aktiviti Slido bagi sesuatu kuliah

## NILAI TAMBAH

Slido mengandungi fungsi undian langsung (live poll), soal jawab, awan kata (word cloud) dan kuiz. Pensyarah bebas untuk memilih mana-mana fungsi yang sesuai pada mana-mana slaid pembentangan yang dirasakan sesuai untuk berinteraksi dengan pelajar. Dalam kursus, penggunaan slido terbahagi kepada 3 bahagian iaitu soalan umum sebagai medium bertegur sapa, tinjauan dengan undian langsung untuk mengetahui tahap penguasaan pengaturcaraan pelajar dan soalan kuiz untuk melatih kemahiran kognitif dan mengetahui tahap kefahaman pelajar tentang topik yang baru sahaja diajar.



## KEBOLEHGUNAAN

Oleh kerana USM telah melanggan penggunaan Webex, aplikasi Slido boleh digunakan tanpa sebarang had. Justeru, had 100 orang pengguna untuk versi percuma Slido dapat ditingkatkan dan boleh digunakan oleh kelas yang dikendalikan (178 orang pelajar). Slido juga mempunyai fungsi terbenam di dalam Microsoft Power Point yang membolehkan pertukaran antara muka Slido dan bahan pengajaran dapat dilakukan dengan lancar. Pensyarah tidak perlu bertukar kepada perisian lain atau laman web tertentu seperti Kahoot untuk melaksanakan aktiviti gamifikasi.

## IMPAK

Pendekatan Slido juga membantu untuk mencapai hasil pembelajaran kursus (CO1, PO1) iaitu mengaplikasikan teknik/struktur dan strategi pengaturcaraan yang sesuai dalam mentransformasikan penerangan suatu masalah kepada kod komputer yang terlaksana. Purata markah untuk hasil pembelajaran ini dalam markah Ujian 1 meningkat dari 4.99 pada Semester 1 2021/2022 kepada 5.21 pada Semester 1 2022/2023.

## PENGIKTIRAFAN

Para pelajar memberikan respon yang baik terhadap penggunaan Slido di dalam kelas. Antara komen yang ditinggalkan di dalam system penilaian pengajaran ialah:

'As a person who doesn't like coding, Slido is really helping me to not feel sleepy and using my brain during the lecture'

'Sir always prepared some Slido activities to keep the lessons lively and enjoyable.'



Ahmad Lutfi Amri Ramli  
Pusat Pengajian Sains Matematik