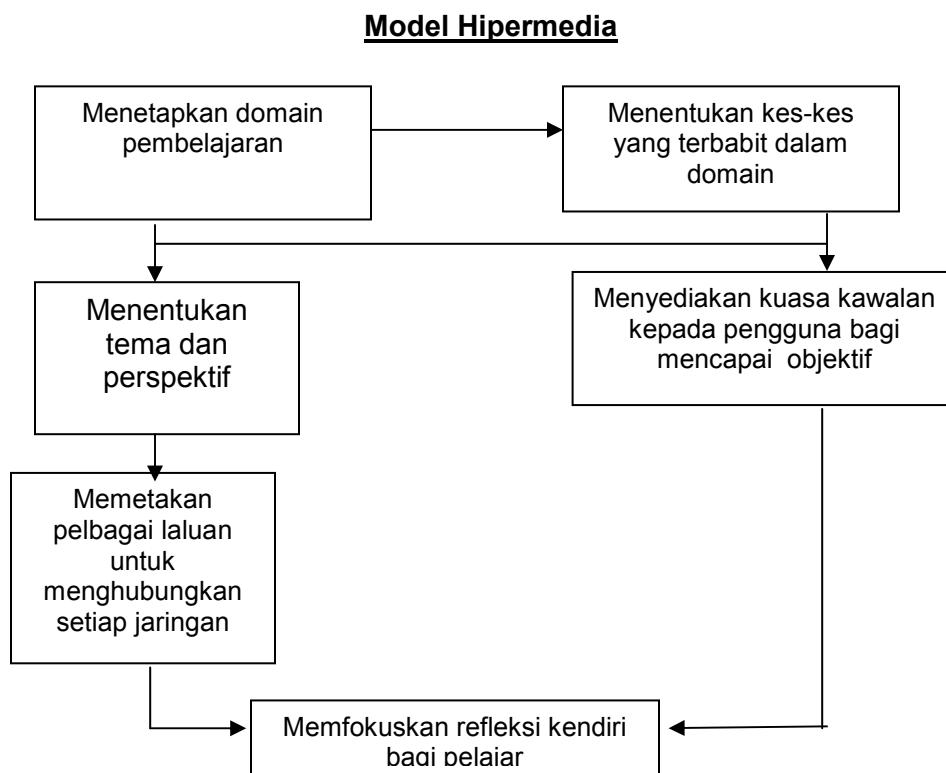


Model Konstruktivisme

Teori konstruktivisme melihat pembelajaran sebagai proses mencari makna yang berkaitan dengan isu-isu yang berlaku di sekitar kehidupan pelajar. Teori ini juga menekankan aspek pengalaman dan persekitaran yang dapat menggalakkan pembelajaran. Salah satu bentuk model pembelajaran yang menyokong teori konstruktivisme ialah model hipermedia yang diperkenalkan oleh Spiro (Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003).

Model Hipermedia

Model ini berperanan pembelajaran boleh berlaku pada aras yang lebih tinggi seperti yang ditekankan oleh teori konstruktivisme. Model ini memberi tumpuan kepada proses pembelajaran berasaskan teknologi multi media dan internet. Proses pengajaran dan pembelajaran melibatkan perkara-perkara berikut.



(Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003).

a Menetapkan Domain

- Tiga domain iaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor
- Menentukan kes-kes yang terbabit di dalam domain
- Mengenal pasti kelemahan pelajar.
- Merancang aktiviti pengajaran sama ada di peringkat pendedahan, pengayaan atau pemulihan yang bersesuaian dengan taksonomi Bloom dan juga KBT

a Menentukan tema dan perspektif

- Menetapkan apa yang hendak dicapai selepas sesuatu pengajaran.
- Mengolah bahan.
- Bahan bersifat autentik bagi membantu pelajar memindahkan maklumat yang diperolehi keluar daripada ruang lingkup pembelajaran.

a Kuasa kawalan

- Murid-murid meneroka alam siber berdasarkan tugasan yang diberikan oleh guru.
- Guru bertugas sebagai moderator dan juga fasilitator.
- Guru turut sama mengambil bahagian.

a Pemetaan laluan

- Menyedia dan menyusun alamat-alamat tapak yang perlu dilawati.
- Memberikan kata kunci kepada murid-murid untuk digunakan pada kotak pencari seperti *Yahoo* atau *Alta Vista* dan mesin pencari serta jaringan perayau yang lain.
- Menyelesaikan tugasan.

a Refleksi

- Membuat kesimpulan berdasarkan objektif pengajaran.
- Menyedarkan murid-murid tentang proses dan aktiviti yang telah mereka lalui berdasarkan domain pembelajaran.