



MODUL PENGGUNAAN

# ARTIFICIAL INTELLIGENCE

*dalam transformasi*

PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

e ISBN 978-629-98089-4-7



9 786299 808947

Pusat Sumber Pengajaran dan e-Pembelajaran (PSPe)  
Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah



TEKNOLOGI  
UNTUK  
MASYARAKAT



4 QUALITY  
EDUCATION





e ISBN 978-629-98089-4-7



**©2024 Hakcipta 2024 Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran (PSPe)**

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Copyright ©2024 daripada Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran (PSPe) terlebih dahulu.

Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran (PSPe)  
Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah  
26600 Pekan, Pahang, Malaysia



# Sidang Redaksi

## MODUL PENGUNAAN AI DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

---

### **Pengarang**

Profesor Madya Ts. Dr. Awanis Romli

### **Penyunting**

Mohd Shahri Mohd Akhir  
Siti Sara Aishah Binti Zainal

### **Rekabentuk**

Nursurainie Mohamed Shateri

### **Webmaster**

Mohd Amerul Shuib

# Kandungan



## Kata Aluan Pengarah

### Modul Penggunaan AI dalam Transformasi Pendidikan dan Pengajaran

- Pengenalan dan Objektif Pembelajaran ..... 1
- Manfaat Penggunaan Aplikasi AI Dalam Pengajaran ..... 2

### Pembangunan Kandungan Digital Pengajaran Menggunakan Aplikasi AI

#### Kajian Kes: "Pengajaran Konsep Kitar Semula"

- **ChatGPT** ..... 3
  - 1.0 Penghasilan Kandungan dengan ChatGPT
    - 1.1 Menggunakan ChatGPT untuk Merancang Pengajaran
    - 1.2 Hasil kandungan dari ChatGPT
- **Lumen5** ..... 6
  - 2.0 Penghasilan Video dengan Lumen5
    - 2.1 Langkah-langkah Menghasilkan Video Pengajaran
- **Canva** ..... 13
  - 3.0 Menghasilkan Pembentangan dengan Canva
    - 3.1 Langkah-langkah untuk Membuat Slide Pembentangan
    - 3.2 Langkah-langkah untuk Membuat Video
- **Heyzine** ..... 22
  - 4.0 Menjadikan Pembentangan ke dalam Buku Digital menggunakan Heyzine
    - 4.1 Langkah-langkah untuk Membuat Buku Digital (Flipbook)
- **Kesimpulan** ..... 31

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh dan salam sejahtera

Alhamdulillah, syukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan limpah dan kurniaNya, kita dapat bersama-sama dalam Bengkel Penggunaan AI Dalam Transformasi Pendidikan dan Pengajaran yang dianjurkan oleh Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA) di bawah program Profesor Turun Padang. Saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada pihak penganjur, khususnya Fakulti Komputeran dengan kerjasama Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran (PSPe) dan Kesatuan Perkhidmatan Perguruan Kebangsaan (NUTP) Pahang, atas usaha yang murni ini.

Bengkel ini adalah satu inisiatif yang amat signifikan dalam usaha kita untuk mendepani cabaran pendidikan di era digital ini. Teknologi kecerdasan buatan (AI) memainkan peranan penting dalam merevolusi kaedah pengajaran dan pembelajaran. Melalui bengkel ini, para guru akan didedahkan dengan penggunaan AI untuk meningkatkan keberkesanan penyampaian ilmu, mencipta pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, serta membina kemahiran teknologi yang relevan untuk generasi masa hadapan.

Sebagai Pengarah di Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran (PSPe), saya melihat peranan guru sebagai agen perubahan amat kritikal dalam era transformasi ini. Penguasaan teknologi AI akan memberi peluang kepada guru-guru untuk menjadi pendidik yang lebih inovatif dan efisien, seterusnya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah-sekolah.

Saya berharap agar bengkel ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin oleh para guru, dan ilmu yang diperolehi akan terus diaplikasikan dalam proses pengajaran harian. Semoga usaha ini menjadi pencetus kepada pelbagai inovasi dalam pendidikan dan memberi impak yang positif kepada pembangunan pendidikan negara.

Akhir kata, saya ucapkan selamat maju jaya kepada semua peserta bengkel. Teruskan komitmen dan dedikasi anda dalam mempersiapkan anak-anak kita dengan kemahiran dan pengetahuan yang diperlukan untuk masa depan yang lebih cemerlang.

**"Meneroka Teknologi, Memacu Pendidikan Masa Hadapan."**



## Pengarah Projek

**Prof. Madya Ts. Dr. Awanis Romli**

Pengarah  
Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran  
Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah  
(UMPSA)

## Pengenalan & **INISIATIF PROGRAM PROFESOR TURUN PADANG UMPSA 2024**

---

Program Profesor Turun Padang adalah salah satu inisiatif yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi untuk dilaksanakan oleh IPTA dengan tujuan berkongsi ilmu dan kepakaran oleh tenaga pakar di IPTA mengikut bidang masing-masing kepada/bersama komuniti.

Antara platform perkongsian yang boleh dijalankan oleh pihak IPTA adalah seperti sesi bengkel, seminar pendek, ceramah, khidmat sosial atau sebarang aktiviti yang berkonsepkan perkongsian kepakaran. Inisiatif ini secara tidak langsung dapat mempertingkatkan penjenamaan UMPSA serta mengembangkan kepakaran tenaga pakar UMPSA sekaligus memberikan impak yang lebih baik kepada komuniti untuk lebih berinovasi.

Objektif utama bagi inisiatif ini adalah untuk membina hubungan universiti-komuniti yang berkesinambungan sehingga berupaya mengubah lanskap ekonomi, budaya dan cara fikir komuniti ke arah yang lebih baik.

Bagi inisiatif Program Profesor Turun Padang UMPSA 2024 yang diketuai oleh Prof. Madya Ts. Dr. Awanis Romli (Pengarah, Pusat Sumber Pengajaran & e-Pembelajaran), satu bengkel dianjurkan bersama warga pendidik sekitar negeri Pahang dengan kerjasama Kesatuan Perkhidmatan Perguruan Kebangsaan (NUTP) cawangan Pahang. Bengkel ini bertujuan memperkasakan para pendidik dalam menghasilkan pengajaran yang lebih inovatif dan berkesan melalui penerapan teknologi AI. Hasilnya, peserta akan mampu menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus meningkatkan kualiti pendidikan di peringkat sekolah.

# Pengenalan & Objektif Pembelajaran

---

## Pengenalan

Modul penggunaan AI dalam transformasi pendidikan dan pengajaran bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep asas AI dan aplikasinya dalam pendidikan, serta meningkatkan kemahiran digital mereka. AI menawarkan manfaat seperti pembelajaran yang dipersonalisasi, automasi tugas pentadbiran, dan akses kepada sumber pendidikan yang luas, serta contoh aplikasi seperti chatbot pelajar dan platform pembelajaran adaptif. Namun, implementasi AI juga menghadapi cabaran seperti kekurangan pengetahuan guru, isu privasi data, dan akses teknologi. Melalui modul ini, diharapkan guru dapat memahami dan memanfaatkan teknologi AI untuk memperbaiki kualiti pendidikan.

Modul ini bertujuan untuk membantu guru-guru memahami dan menggunakan alat kecerdasan buatan (AI) dalam pengajaran untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berkesan. Aplikasi AI yang akan digunakan termasuklah ChatGPT, Canva, Suno, Lumen5, dan Heyzine.

## Objektif Pembelajaran:



## Manfaat Penggunaan Aplikasi AI Dalam Pengajaran

---

Penggunaan aplikasi AI dalam pengajaran memberi manfaat di antaranya adalah:



- **Penjimatan Masa dan Usaha**

AI boleh membantu guru menjimatkan masa dan usaha dengan mengautomasikan tugas pentadbiran, membuat laporan prestasi, memberikan maklum balas, dan membangunkan kandungan digital.



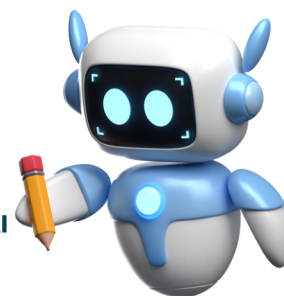
- **Kandungan Pendidikan yang Menarik**

Aplikasi AI seperti ChatGPT, Lumen5 dan Canva boleh digunakan untuk mencipta kandungan pendidikan yang menarik dan informatif, serta dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran.



- **Pembelajaran Berterusan**

Aplikasi AI membolehkan pelajar mengakses bahan pembelajaran dan mendapatkan bantuan di luar waktu kelas, menggalakkan pembelajaran berterusan tanpa sempadan masa dan tempat.



## Pembangunan Kandungan Digital Pengajaran Menggunakan Aplikasi AI

Kajian Kes: "Pengajaran Konsep Kitar Semula"

Di dalam modul ini, kita akan menggunakan "Pengajaran Konsep Kitar Semula" sebagai kajian kes untuk pembangunan kandungan pengajaran dalam bentuk buku digital (flipbook). Empat (4) aplikasi AI yang akan digunakan adalah ChatGPT, Lumens, Canva dan Heyzine. Gabungan aplikasi ini akan membantu menghasilkan bahan pengajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan kepada keperluan semasa.

### 1.0 Penghasilan Kandungan dengan ChatGPT (<https://chat.openai.com/>)

ChatGPT ialah sebuah model bahasa (AI) yang dikuasakan oleh teknologi pemrosesan bahasa alami. Model ini berupaya memahami konteks dan menghasilkan teks yang mirip dengan tulisan manusia. Aplikasi ini sesuai digunakan untuk pelbagai tujuan, termasuk:

- **Pembangunan Kandungan Digital:** Membantu mencipta kandungan seperti artikel, blog, dan bahan rujukan pendidikan.
- **Reka Bentuk Rancangan Pengajaran:** Memudahkan guru merancang langkah-langkah pembelajaran berdasarkan keperluan pelajar.
- **Penulisan Akademik:** Menghasilkan kertas kerja, laporan kajian, atau cadangan penyelidikan dengan format yang sesuai.
- **Pembangunan Buku Digital (e-Book):** Menulis dan menyusun kandungan untuk e-book dalam pelbagai bidang, termasuk pendidikan, teknologi, dan kreativiti.

### Pengenalan Ringkas kepada Teknik RTF

Teknik RTF ialah singkatan untuk **Role** (Peranan), **Task** (Tugas), dan **Format** (Format). Pendekatan ini berfungsi sebagai panduan untuk memberi arahan yang lebih tersusun kepada ChatGPT. Dengan menerapkan RTF, pengguna dapat:

- **Menghasilkan Kandungan yang Berfokus:** Peranan menentukan siapa yang akan melaksanakan tugas, tugas menjelaskan apa yang perlu dilakukan, dan format menetapkan bagaimana hasil akhir akan disampaikan.
- **Menyusun Pemikiran Secara Sistematik:** Mempermudahkan proses penyediaan kandungan dengan struktur yang lebih jelas.

**Struktur RTF:**

**Peranan (Role):** Siapa yang akan menjalankan tugas? Contohnya, Guru, Pemasar, Pelajar, atau Penyunting.

**Tugas (Task):** Apakah tugas yang perlu dilaksanakan? Contohnya, Reka slide pembentangan, tulis laporan ringkas, atau sediakan jadual aktiviti.

**Format (Format):** Bagaimana tugas ini perlu dihantar? Contohnya, dalam bentuk teks, slaid PowerPoint, laporan bertulis, peta minda, dan sebagainya.

**Contoh:**

**Peranan:** Guru Sekolah Menengah.

**Tugas:** Reka pelan pengajaran dalam bentuk slide tentang konsep kitar semula untuk pelajar sekolah menengah.

**Format:** Sediakan slide pembentangan yang mengandungi penerangan tentang kitar semula, aktiviti utama, dan kesimpulan yang menyokong pembelajaran.

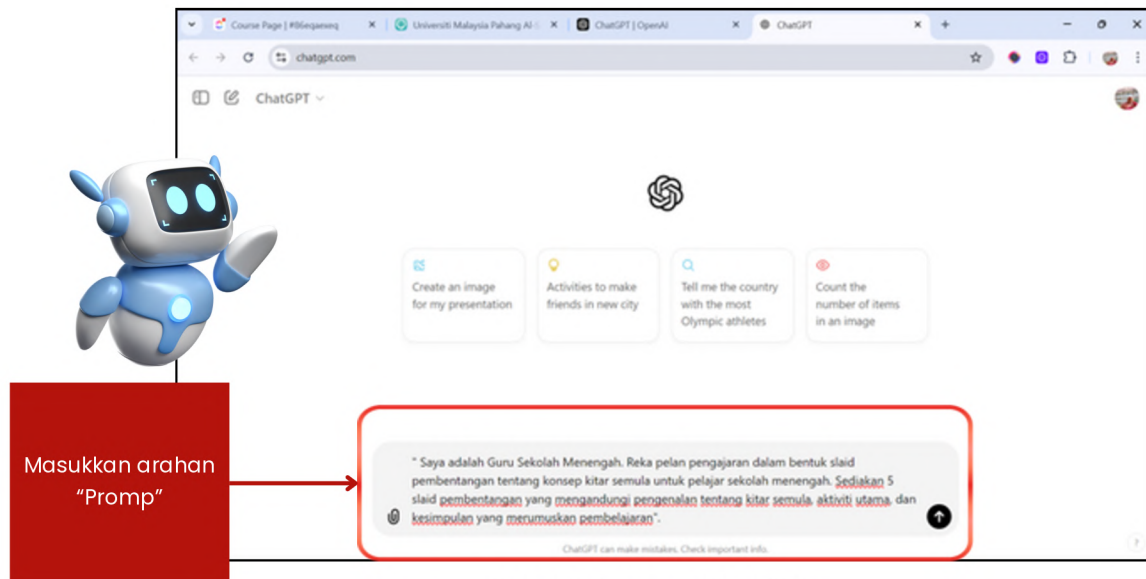
**Manfaat RTF kepada Pendidikan:**

- Membantu guru mencipta bahan pengajaran yang sesuai dengan tahap pembelajaran pelajar.
- Memberikan hasil yang lebih konsisten dan teratur apabila digunakan untuk pelbagai tugas.
- Mendorong pemikiran sistematik dalam menyediakan kandungan digital.

## 1.1 Menggunakan ChatGPT untuk Merancang Pengajaran

Contoh Arahan (prompt) kepada ChatGPT seperti di Rajah 1.0:

"Saya adalah **Guru Sekolah Menengah. Reka pelan pengajaran** dalam bentuk slide pembentangan tentang **konsep kitar semula** untuk pelajar sekolah menengah. **Sediakan 5 slide pembentangan** yang mengandungi penerangan tentang kitar semula, aktiviti utama, dan kesimpulan yang menyokong pembelajaran."



Rajah 1: Paparan ChatGPT

## 1.2 Hasil Kandungan dari ChatGPT:

**Pengenalan:** Terangkan tentang kepentingan kitar semula dalam menjaga alam sekitar.

**Aktiviti Utama:** Sesi diskusi tentang jenis-jenis bahan yang boleh dikitar semula, diikuti dengan aktiviti amali mengasingkan bahan kitar semula.

**Kesimpulan:** Pelajar diminta untuk berkongsi idea mereka tentang cara memperbaiki amalan kitar semula di sekolah.



## 2.0 Penghasilan Video dengan Lumen5 (<https://lumen5.com/>)

Lumen5 merupakan sebuah platform pembuatan video yang mesra pengguna dan sangat sesuai untuk guru-guru yang ingin menghasilkan kandungan pendidikan berkualiti tinggi dengan cara yang mudah dan efisien. Platform ini menawarkan pelbagai alat untuk mencipta video profesional tanpa memerlukan kemahiran teknikal yang mendalam atau pengalaman dalam pengeditan video.

Melalui Lumen5, guru dapat mengubah teks seperti nota, artikel, atau bahan pengajaran kepada bentuk visual dalam masa yang singkat. Dengan pelbagai templat menarik, pilihan muzik latar, imej, dan animasi, ia membolehkan penciptaan video yang mampu memikat perhatian pelajar dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, ciri drag-and-drop pada platform ini memudahkan penghasilan video, menjadikannya sesuai untuk semua guru, tidak kira tahap penguasaan teknologi mereka.

### **Manfaat Utama Lumen5 untuk Guru:**

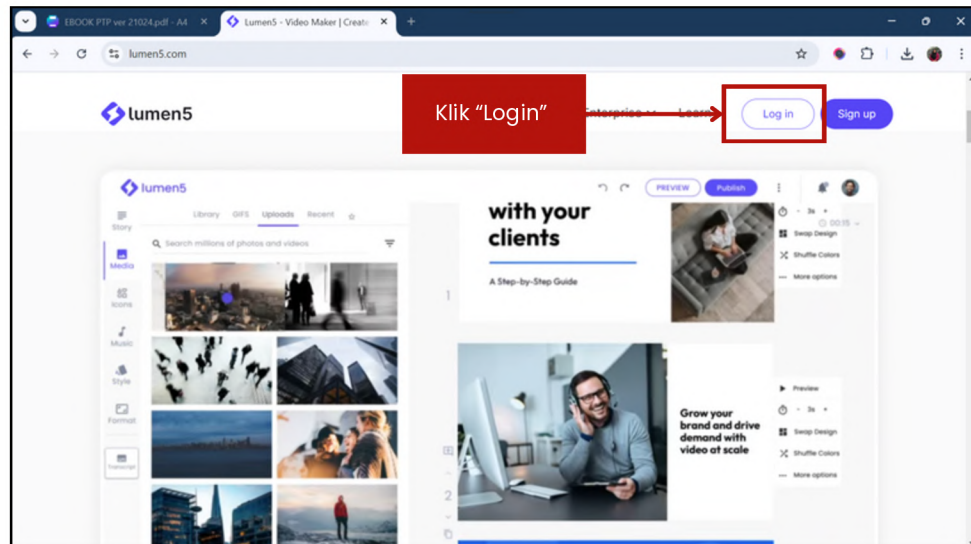
- **Menjadikan Topik Lebih Menarik:** Video yang kaya dengan visual dan animasi dapat membantu menerangkan konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan mudah difahami.
- **Meningkatkan Penglibatan Pelajar:** Kandungan multimedia seperti video interaktif mampu menarik perhatian pelajar lebih lama berbanding bahan bacaan atau nota sahaja.
- **Menyokong Pelajar Visual dan Auditori:** Lumen5 memudahkan guru mencipta video yang bukan sahaja padat dengan informasi teks, tetapi juga dibantu dengan elemen visual dan bunyi untuk memenuhi keperluan pembelajaran pelajar yang berbeza.
- **Mengurangkan Beban Kerja Guru:** Dengan automasi pintar, proses penciptaan video menjadi pantas dan kurang memakan masa, membolehkan guru memberi fokus kepada aspek lain dalam perancangan pembelajaran.
- **Bersesuaian dengan Trend Pembelajaran Digital:** Dalam era pendidikan digital, penyediaan bahan pembelajaran dalam format video membantu guru lebih relevan dengan cara pembelajaran generasi baharu.

**Manfaat Penggunaan Lumen5 dalam Pendidikan:**

- **Menjadikan Topik Lebih Menarik:** Video yang kaya dengan visual dan animasi dapat membantu menerangkan konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan mudah difahami.
- **Meningkatkan Penglibatan Pelajar:** Kandungan multimedia seperti video interaktif mampu menarik perhatian pelajar lebih lama berbanding bahan bacaan atau nota sahaja.
- **Menyokong Pelajar Visual dan Auditori:** Lumen5 memudahkan guru mencipta video yang bukan sahaja padat dengan informasi teks, tetapi juga dibantu dengan elemen visual dan bunyi untuk memenuhi keperluan pembelajaran pelajar yang berbeza.
- **Mengurangkan Beban Kerja Guru:** Dengan automasi pintar, proses penciptaan video menjadi pantas dan kurang memakan masa, membolehkan guru memberi fokus kepada aspek lain dalam perancangan pembelajaran.
- **Bersesuaian dengan Trend Pembelajaran Digital:** Dalam era pendidikan digital, penyediaan bahan pembelajaran dalam format video membantu guru lebih relevan dengan cara pembelajaran generasi baharu.

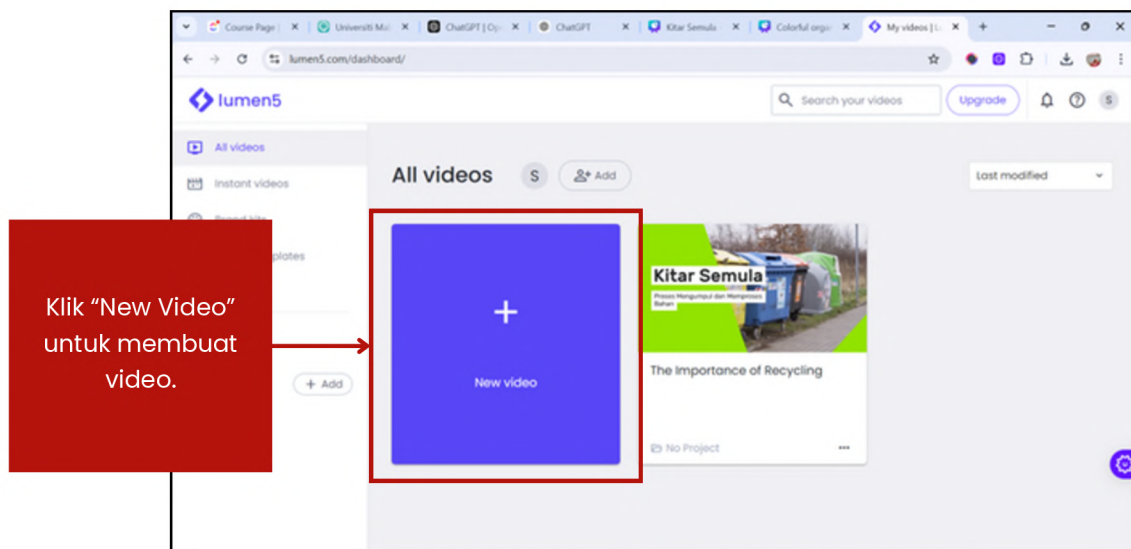
## 2.1 Langkah-Langkah Menghasilkan Video Pengajaran

- **Buka Lumen5:** Layari [Lumen5.com](https://lumen5.com) dan log masuk ke akaun anda.

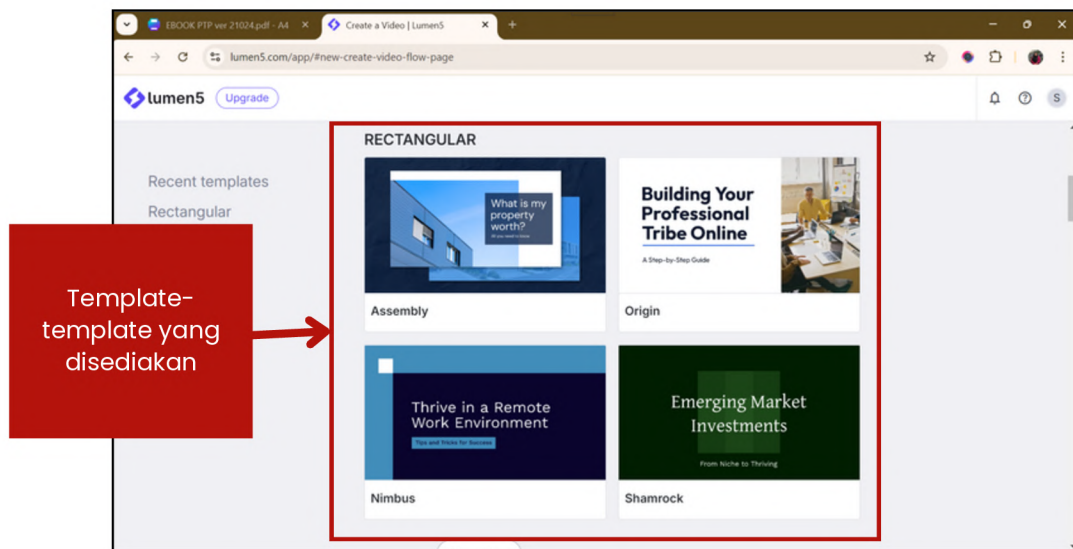


Rajah 2.0: Paparan menunjukkan laman utama Lumen5 untuk log masuk

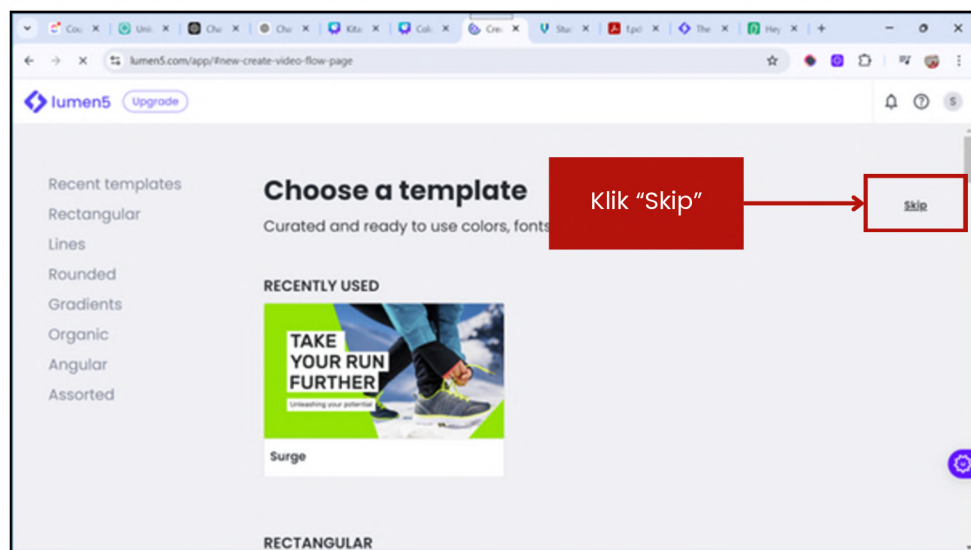
- **Pilih Template Video:** Pilih template video yang sesuai untuk topik "Kitar Semula". Langkah-langkah untuk memilih jenis video boleh dirujuk pada Rajah 2.1, Rajah 2.2 dan Rajah 2.3.



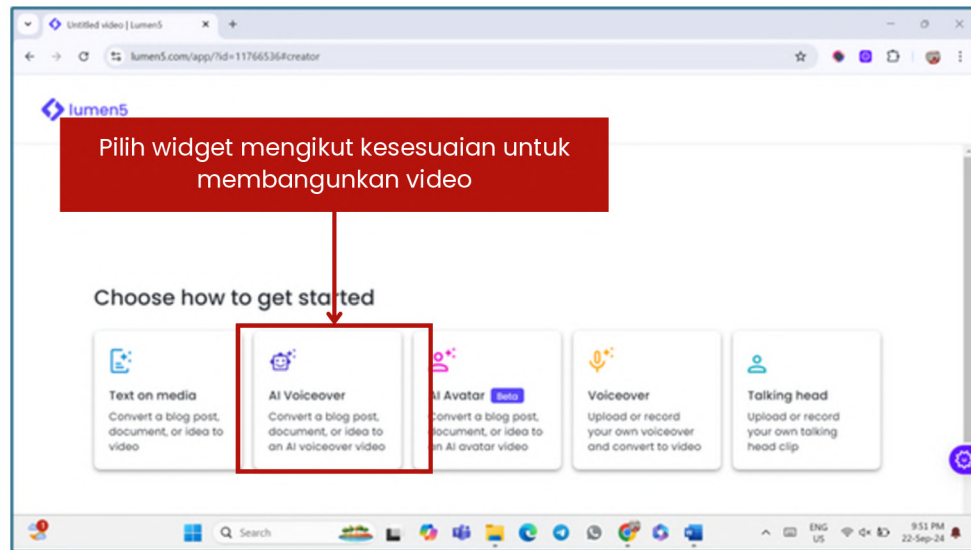
Rajah 2.1: Paparan untuk membuat video baru



Rajah 2.2: Paparan untuk memilih templat yang disediakan.

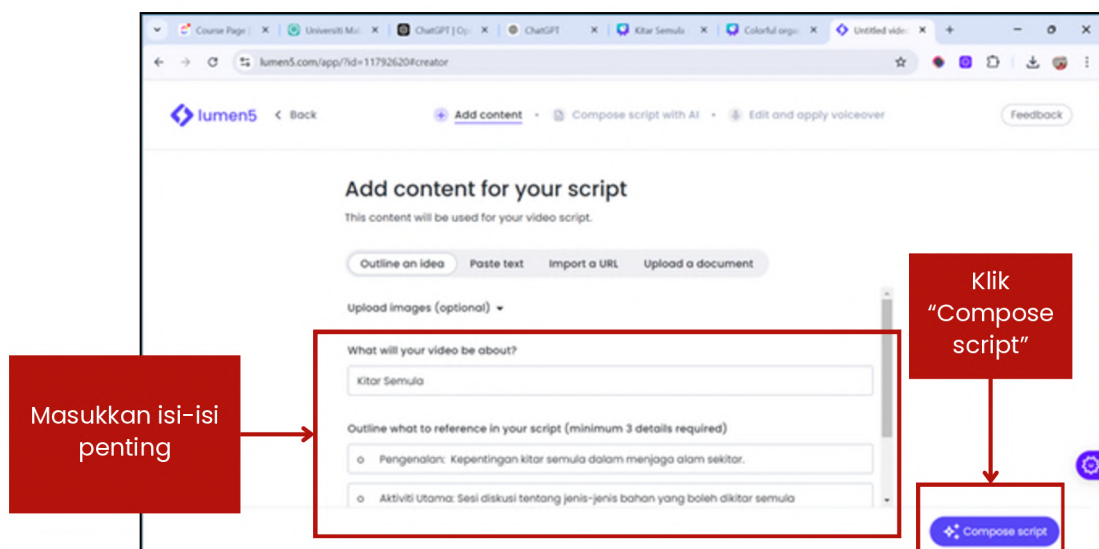


Rajah 2.3: Paparan untuk "skip" proses.

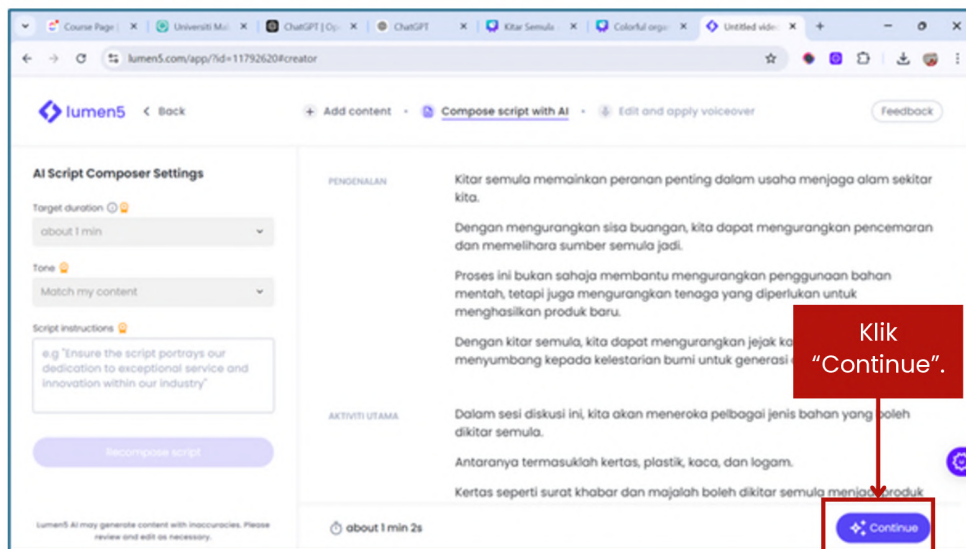


Rajah 2.4: Paparan untuk memilih jenis video

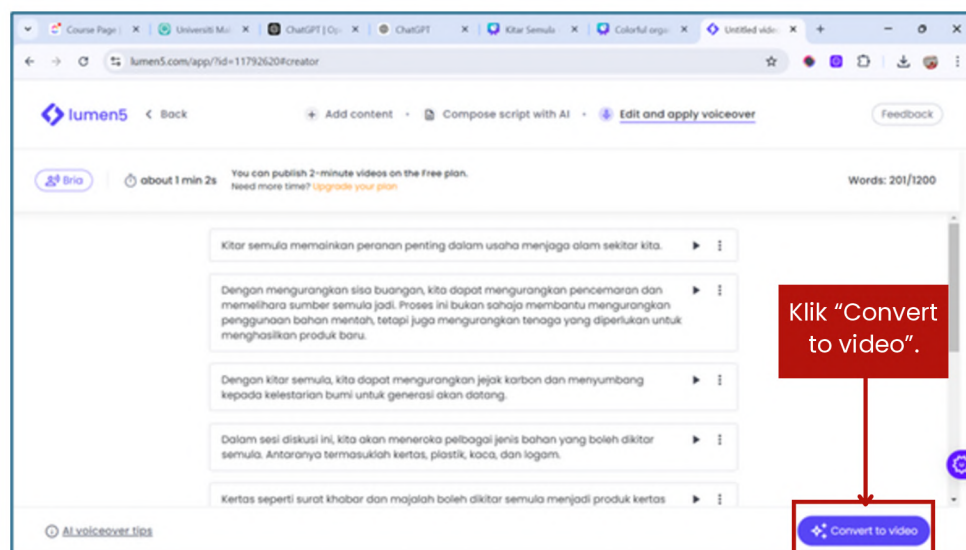
- **Masukkan Teks** : Gunakan isi-isi penting yang dihasilkan oleh ChatGPT dan masukkan ke dalam Outline sebagai skrip. Rujuk langkah langkah menghasilkan video pengajaran Kitar Semula di Rajah 2.5, Rajah 2.6 dan Rajah 2.7.
  - **Pengenalan** tentang kepentingan kitar semula dalam menjaga alam sekitar
  - **Aktiviti** tentang jenis-jenis bahan yang boleh dikitar semula.
  - **Kesimpulan** tentang cara memperbaiki amalan kitar semula di sekolah



Rajah 2.5: Langkah - langkah untuk menghasilkan video kitar semula.

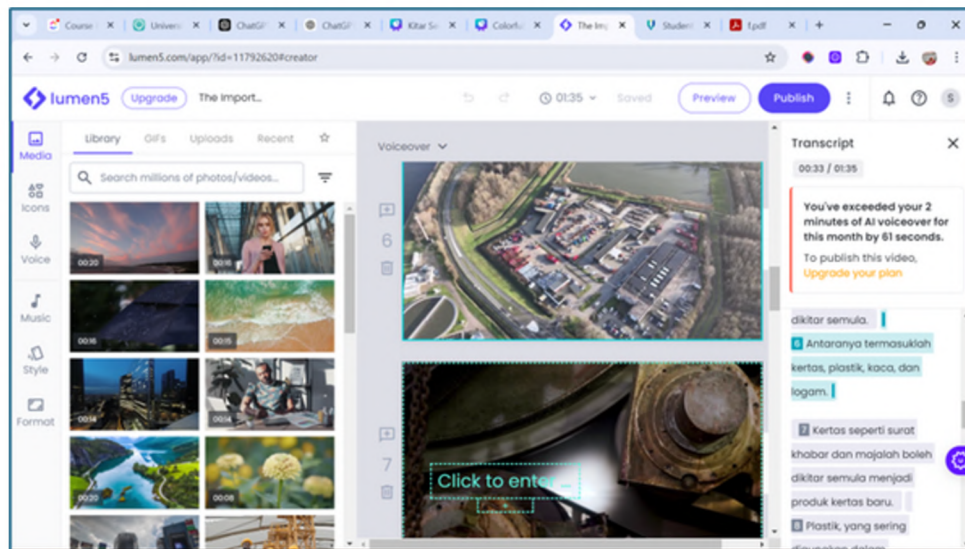


Rajah 2.6: Langkah - langkah untuk menghasilkan video kitar semula.

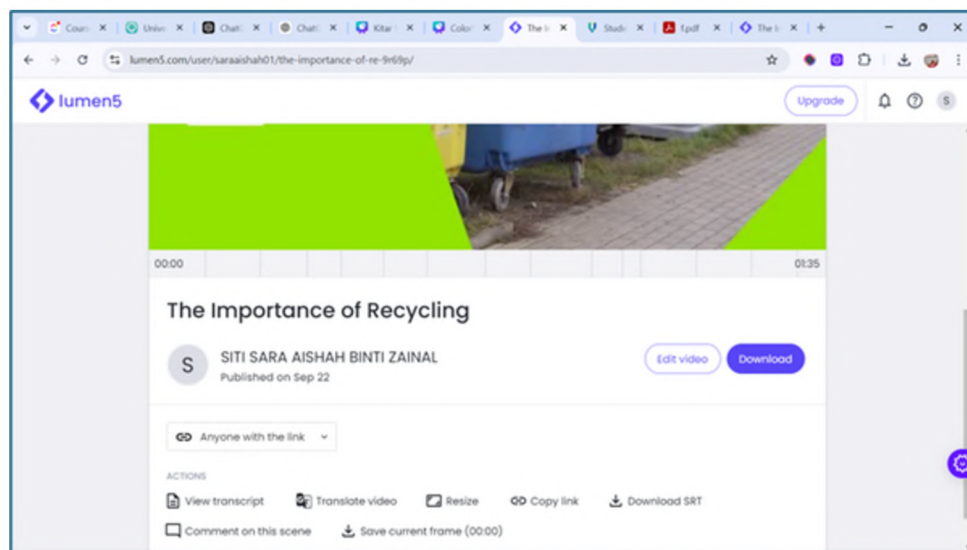


Rajah 2.7: Langkah - langkah untuk menghasilkan video kitar semula.

- **Simpan Video** : Klik " Publish" untuk menyimpan (save) video seperti di Rajah 2.8 dan klik "download" seperti di Rajah 2.9



Rajah 2.8: Paparan antaramuka Lumen5 untuk publish.



Rajah 2.8: Paparan antaramuka Lumen5 untuk download video.

# Canva

## 3.0 Mencipta Pembentangan dengan Canva (<https://www.canva.com/>)

Canva merupakan sebuah platform reka bentuk grafik yang mesra pengguna, direka untuk memenuhi pelbagai keperluan reka bentuk dengan kemudahan dan kesan profesional. Platform ini menawarkan pelbagai pilihan templat siap guna, yang sesuai untuk pelbagai jenis projek, termasuk poster, bahan promosi, e-buku, dan pembentangan.

Melalui Canva, guru boleh mencipta pembentangan yang menarik, interaktif, dan profesional dengan cepat tanpa memerlukan kemahiran reka bentuk yang mendalam. Canva menyediakan alat penyuntingan yang mudah difahami, seperti fungsi seret dan lepaskan, pelarasan warna, dan penyertaan elemen grafik seperti ikon, ilustrasi, dan animasi. Selain itu, Canva mempunyai perpustakaan gambar dan fon yang luas, membolehkan pengguna menyesuaikan pembentangan mereka agar sesuai dengan keperluan pengajaran atau tema pembelajaran.

Kelebihan lain Canva ialah ia membolehkan pengguna bekerjasama secara serentak dalam satu projek. Guru boleh bekerja secara berkumpulan dengan rakan sekerja untuk menghasilkan pembentangan yang lebih kreatif dan menyeluruh. Ini amat berguna untuk sesi pengajaran atau bengkel yang memerlukan kolaborasi antara guru.

Dengan ciri-ciri inovatif seperti penambahan video, infografik, dan elemen interaktif, Canva menjadikan pembentangan lebih menarik perhatian pelajar dan mendorong pemahaman yang lebih baik. Selain itu, pembentangan yang dihasilkan melalui Canva boleh dimuat turun dalam pelbagai format (seperti PDF, PPT, atau MP4), memudahkan pengguna untuk berkongsi bahan dengan mudah.

Ringkasnya, Canva bukan sahaja membantu menjimatkan masa guru dalam proses penciptaan pembentangan, tetapi juga meningkatkan kualiti penyampaian pembelajaran dengan memberi sentuhan visual yang kreatif dan profesional. Dengan hanya beberapa langkah mudah, guru dapat mencipta pembentangan yang menarik, memperkukuh impak pengajaran mereka kepada pelajar.

### **Kelebihan Menggunakan Canva untuk Pembelajaran:**

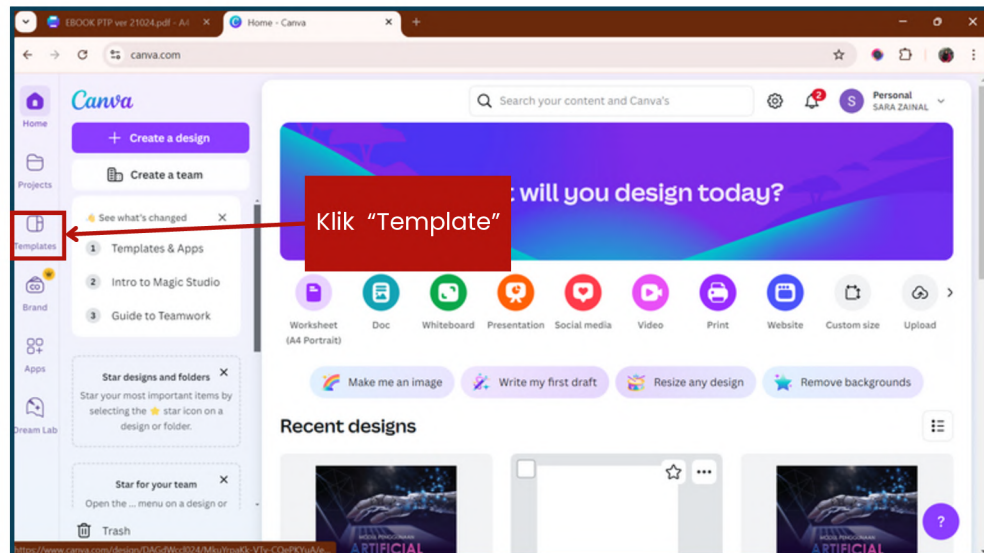
- **Visual yang Menarik untuk Pengajaran:** Pembentangan yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian pelajar dan memudahkan mereka memahami kandungan yang disampaikan.
- **Cepat dan Mudah:** Dengan reka bentuk automatik, guru tidak perlu menghabiskan banyak masa untuk membina slaid dari awal.
- **Melibatkan Pelajar:** Slaid yang interaktif dan direka dengan baik boleh mencetuskan minat pelajar, terutamanya apabila ia disertakan dengan grafik, animasi, atau elemen multimedia.
- **Menyokong Inovasi Pengajaran:** Canva memudahkan guru untuk mencuba pendekatan baru dalam penyampaian maklumat, contohnya melalui infografik atau storyboard.

**Ciri-Ciri Utama Canva untuk Guru:**

- **Pustaka Templat Pelbagai Guna:** Canva menawarkan pelbagai templat untuk pembentangan, termasuk slaid formal, pembelajaran interaktif, papan cerita, dan banyak lagi. Semua templat direka secara profesional untuk memastikan setiap pembentangan kelihatan menarik.
- **Reka Bentuk Drag-and-Drop:** Sistem drag-and-drop Canva membolehkan guru menambah elemen seperti teks, imej, ikon, grafik, atau animasi dengan mudah. Guru juga boleh menyusun semula elemen pada slaid dengan beberapa klik sahaja, menjadikannya alat yang sesuai untuk pengguna pemula dan mahir.
- **Pustaka Media yang Kaya:** Canva menyediakan koleksi imej, ikon, ilustrasi, dan video berkualiti tinggi, termasuk pilihan percuma dan premium. Ini membolehkan guru meningkatkan daya tarikan visual pembentangan tanpa perlu mencari bahan dari sumber luar.
- **Kustomisasi Penuh:** Guru boleh menyesuaikan setiap elemen dalam pembentangan, termasuk warna, fon, saiz teks, dan elemen grafik. Ciri ini sangat berguna untuk menyelaraskan pembentangan dengan identiti visual sekolah atau tema pengajaran tertentu.
- **Pengintegrasian dengan Platform Lain:** Canva membolehkan eksport mudah ke format PowerPoint (PPT) atau PDF, selain menyokong penggunaan pembentangan langsung melalui pelayar web. Guru juga boleh berkongsi pembentangan secara terus melalui pautan atau memuat naik ke platform pendidikan seperti Google Classroom atau Microsoft Teams.

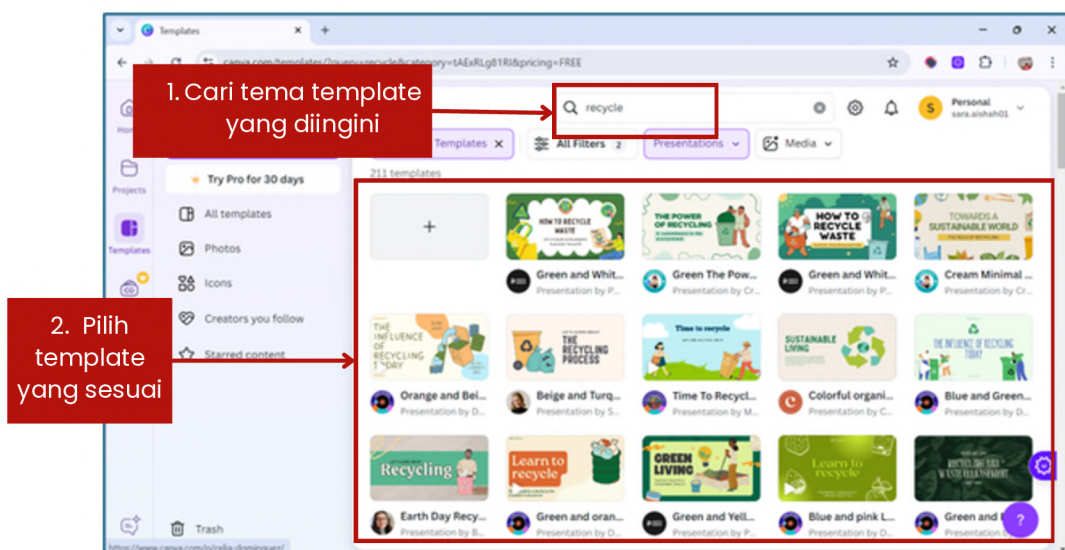
### 3.1 Langkah-langkah untuk Membuat Slide Pembentangan

- **Buka Canva** : layari Canva.com dan log masuk ke akaun anda
- **Pilih Jenis Dokumen**: Pilih jenis dokumen yang ingin digunakan seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.0.

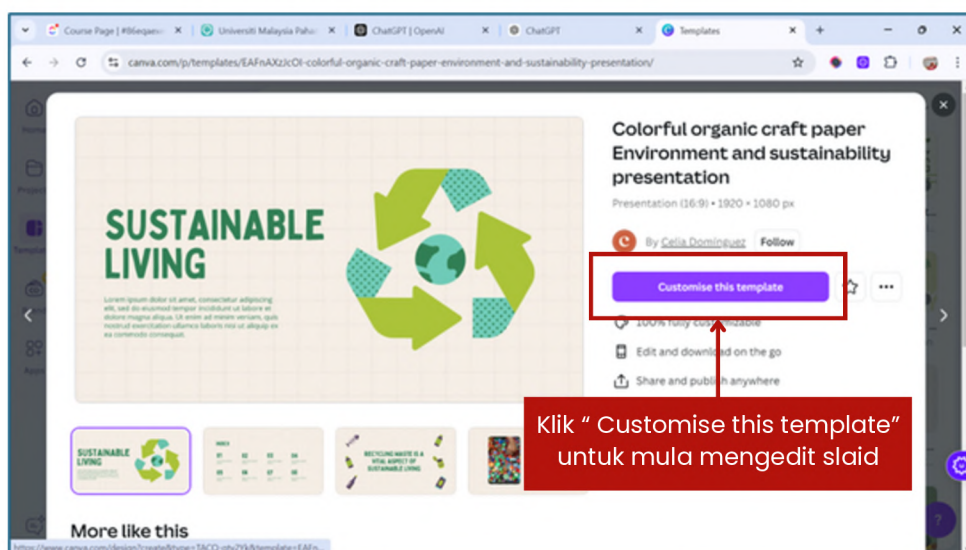


Rajah 3.0 : Paparan untuk memilih jenis dokumen

- **Taip Carian**: Masukkan tema template yang diinginkan (Contoh: Recycle). Rujuk Rajah 3.1
- **Pilih Template**: Pilih template pembentangan yang sesuai dengan topik " Kitar Semula ." Rujuk Rajah 3.1 .
- **Customise Slide**: Untuk memasukkan isi kandungan dari ChatGPT ke dalam template canva yang dipilih. Rujuk Rajah 3.2

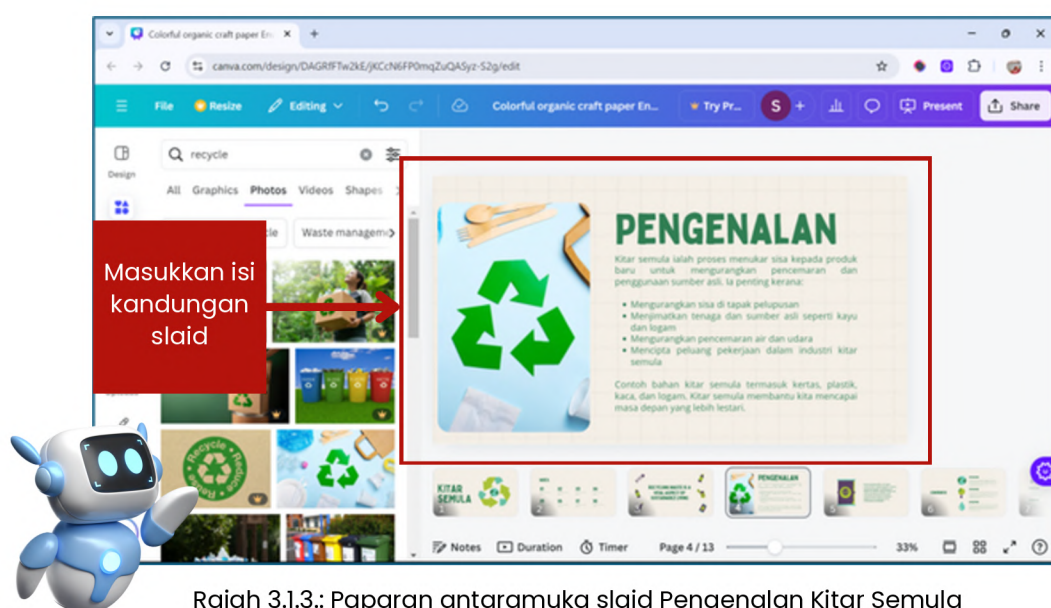


Rajah 3.1 : Pemilihan template mengikut topik pengajaran



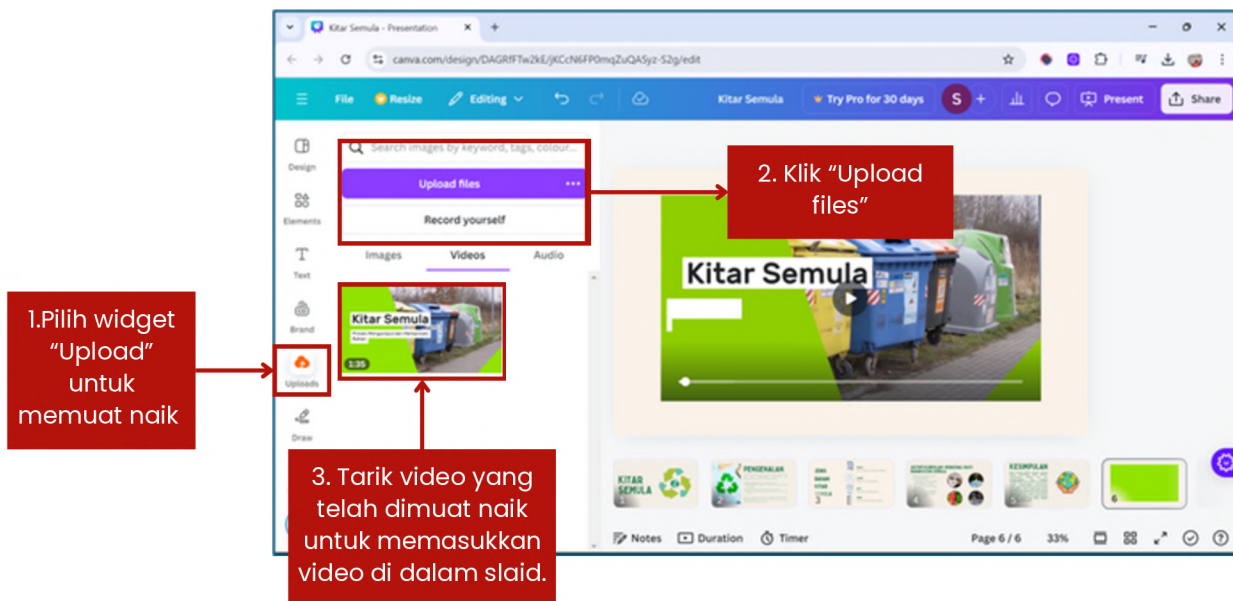
Rajah 3.1.2: : Klik " Customise this template" untuk memasukkan isi kandungan

- **Masukkan Kandungan:** Tambah kandungan yang dihasilkan oleh ChatGPT ke dalam slaid. Sertakan gambar, grafik, dan elemen visual lain untuk menambah daya tarik pembentangan. Rujuk Rajah 3.3.
- **Reka Bentuk Slaid:**
  - Slaid 1 : tajuk Pembentangan
  - Slaid 2: Pengenalan kepada Kitar Semula
  - Slaid 3: jenis Bahan yang Boleh Dikitar Semula.
  - Slaid 4: Aktiviti Kumpulan- Mengenal Pasti Bahan Kitar Semula
  - Slaid 5: Kesimpulan dan Refleksi



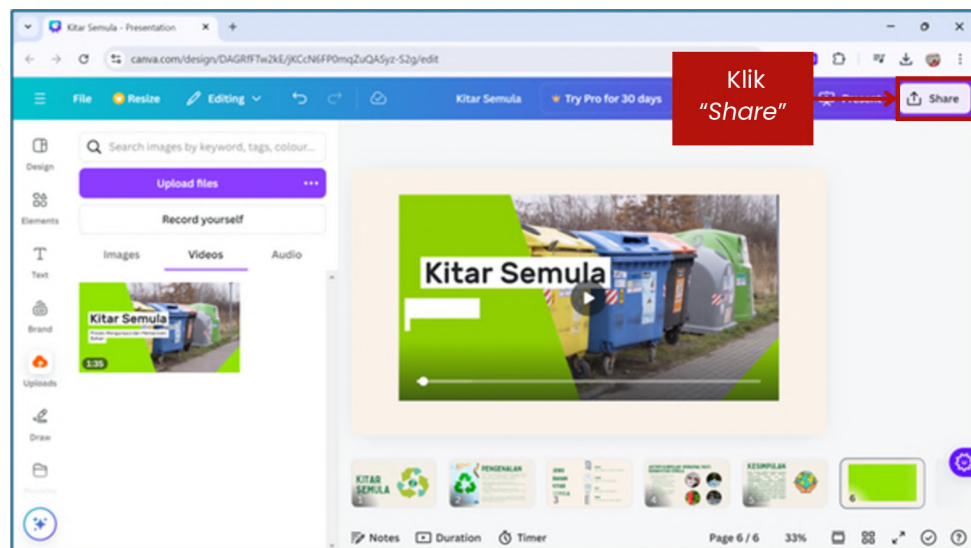
Rajah 3.1.3.: Paparan antaramuka slaid Pengenalan Kitar Semula

- **Muatnaik Video:** Muatnaik video yang telah dimuat turun daripada Lumen5 ke dalam Canva. Rujuk 3.4



Rajah 3.1.4 : Langkah-langkah memuat naik video di Canva

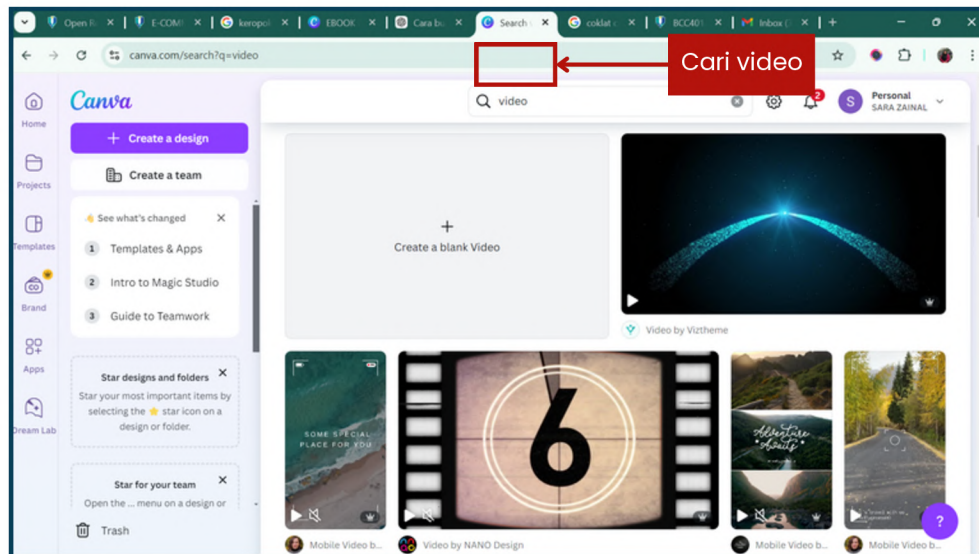
- **Klik Share :** *Download* slaid dan dan pilih *file type* \*PDF untuk di upload ke Heyzine.com. Platform Heyzine akan digunakan sebagai tempat untuk dijadikan *flipbook*. Rujuk Rajah 3.5.



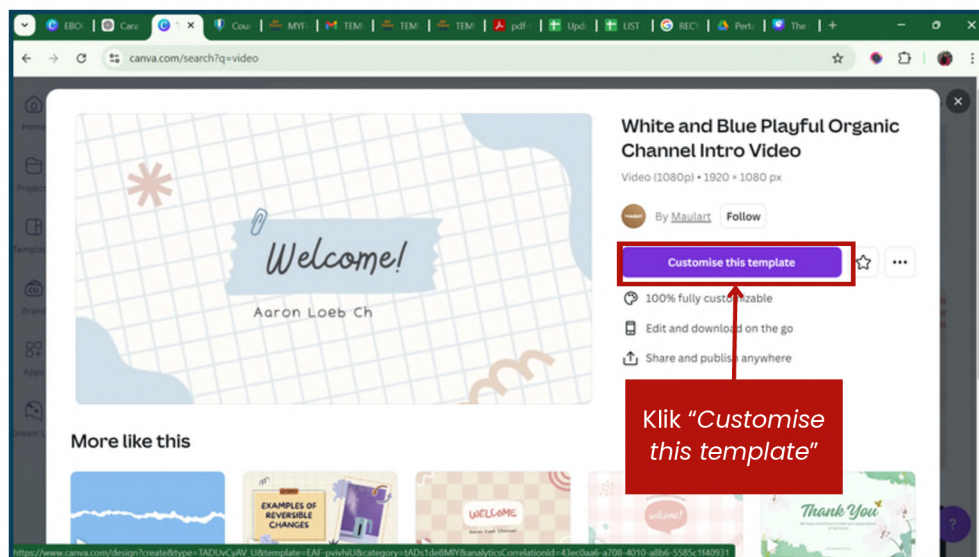
Rajah 3.1.5: Langkah-langkah memuat turun fail di Canva

### 3.2 Langkah-langkah untuk Membuat Video

- **Taip Carian** : Di bar carian, taip "Video" dan pilih templat yang sesuai. Rujuk Rajah 3.20 dan Rajah 3.2.1.

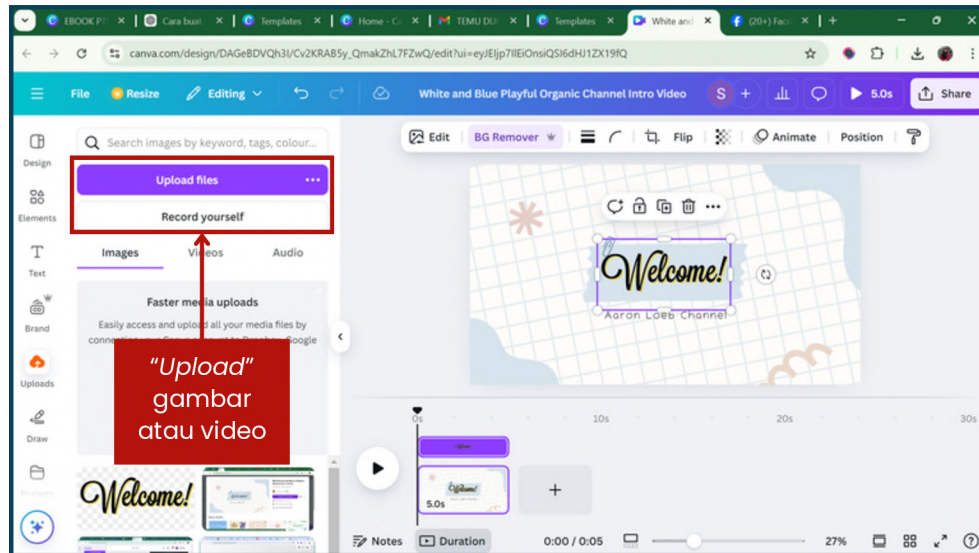


Rajah 3.2.0: Paparan menunjukkan cara mencari video template



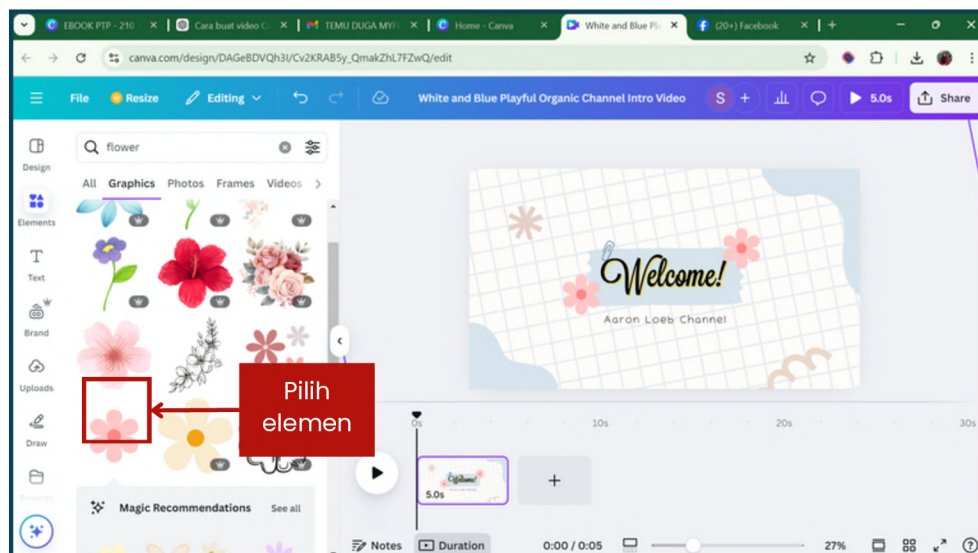
Rajah 3.2.1: Paparan menunjukkan pilihan template untuk diubah suai

- **Muat naik video atau gambar:** Muatnaik video atau gambar yang dikehendaki ke dalam template anda. Rujuk Rajah 3.2.2.



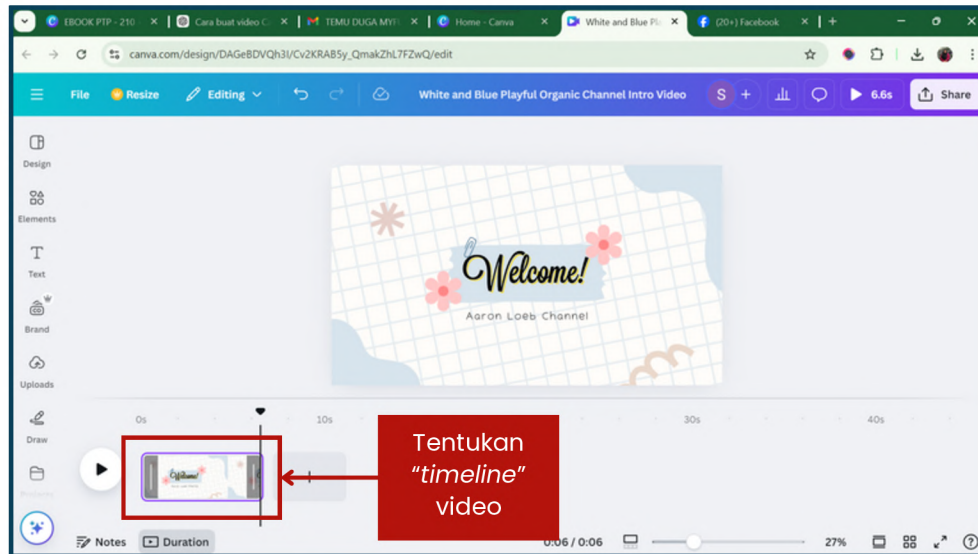
Rajah 3.2.2: Langkah-langkah memuat naik gambar ke dalam video

- **Masukkan Elemen:** Gunakan elemen grafik, ikon, dan animasi dari Perpustakaan Canva. Rujuk Rajah 3.2.3



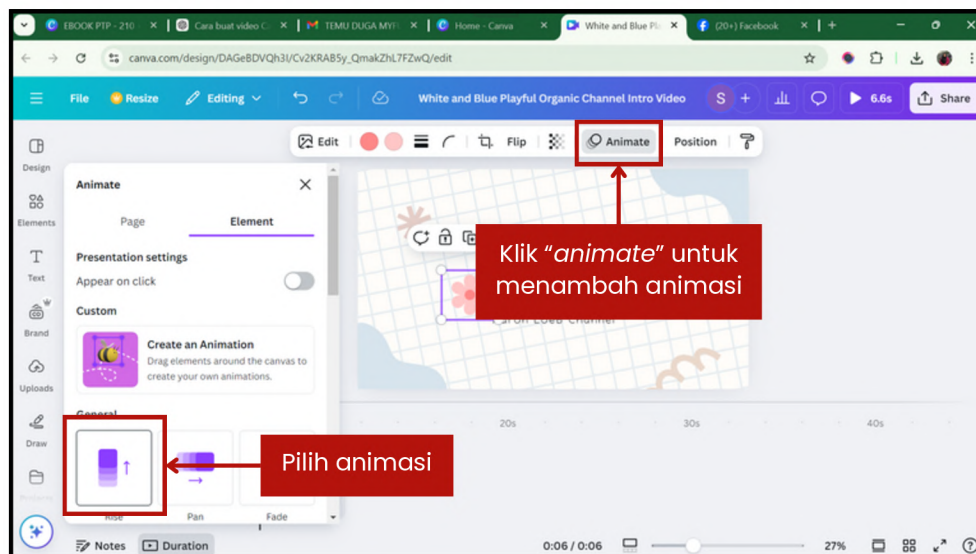
Rajah 3.2.3: Langkah-langkah memasukkan elemen ke dalam video

- **Tentukan timeline:** Seret & lepas video atau gambar ke atas timeline. Rujuk Rajah 3.2.4



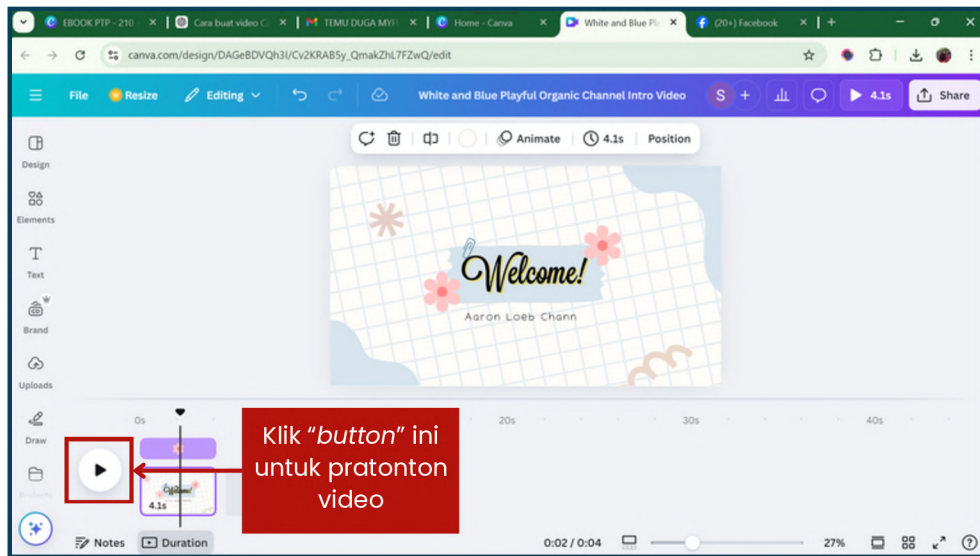
Rajah 3.2.4: Langkah-langkah menentukan *timeline* video

- **Tambah animasi:** Tambahkan animasi pada teks dan elemen grafik untuk visual lebih menarik Rujuk Rajah 3.2.5



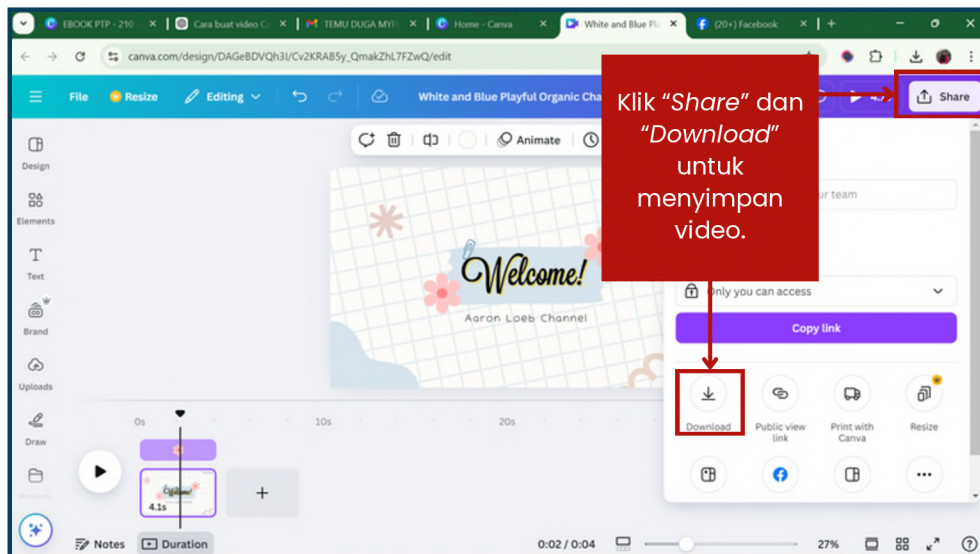
Rajah 3.2.5: Langkah-langkah menambah animasi ke elemen atau teks di dalam video

- **Lihat Hasil Video:** Klik Pratonton untuk melihat hasil akhir. Rujuk Rajah 3.2.6



Rajah 3.2.6: Langkah-langkah pratonton video

- **Simpan Video:** Jika puas hati, klik "Download" dan pilih format MP4 untuk video berkualiti tinggi. Rujuk Rajah 3.2.7



Rajah 3.2.7: Langkah-langkah menyimpan video



#### 4.0 Menjadikan Pembentangan ke dalam Buku Digital menggunakan Heyzine (<https://heyzine.com/>)

Heyzine adalah platform dalam talian yang membolehkan pengguna menukar fail PDF ke dalam format flipbook interaktif dengan mudah. Flipbook merupakan buku digital yang memberikan pengalaman interaktif dengan kesan animasi seperti menyelak halaman, menjadikannya lebih menarik berbanding PDF tradisional. Guru boleh menggunakan Heyzine untuk mencipta buku teks digital interaktif, nota pembelajaran, atau bahan rujukan tambahan yang mampu meningkatkan daya tarikan dan pengalaman pembelajaran pelajar.

##### **Kelebihan Menggunakan Heyzine untuk Guru:**

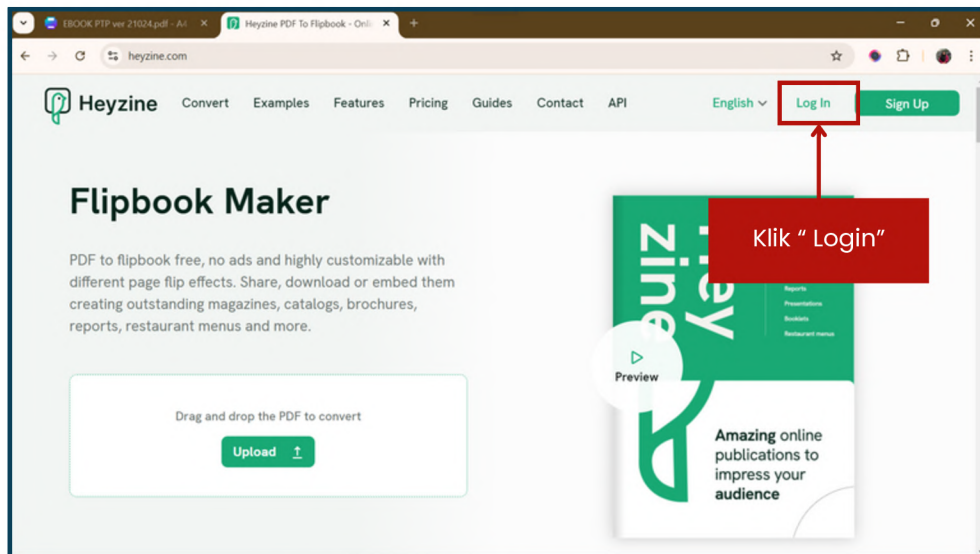
- **Penyampaian Kandungan yang Dinamik:** Flipbook interaktif menambahkan dimensi visual kepada bahan pembelajaran, membantu menarik perhatian pelajar. Animasi menyelak halaman, pautan interaktif, dan elemen multimedia menjadikan bahan pembelajaran lebih engaging dan mudah digunakan.
- **Mudah Digunakan:** Heyzine membolehkan guru memuat naik fail PDF secara langsung dan secara automatik menukar kandungan ke dalam format flipbook. Proses ini tidak memerlukan pengetahuan teknikal, menjadikannya ideal untuk pengguna baru.
- **Pautan dan Elemen Interaktif:** Guru boleh menambah pautan, video, dan imej ke dalam flipbook untuk menjadikannya lebih interaktif dan informatif. Contohnya, pautan ke video YouTube atau penjelasan lanjut tentang konsep tertentu boleh dimasukkan dalam buku teks digital.
- **Akses Dalam Talian dan Luar Talian:** Flipbook yang dicipta menggunakan Heyzine boleh diakses dalam talian melalui pautan langsung atau dimuat turun untuk kegunaan luar talian. Ini memastikan pelajar dapat menggunakan bahan pembelajaran walaupun tanpa sambungan internet.
- **Mesra Semua Peranti:** Buku digital yang dihasilkan sesuai untuk dilihat pada pelbagai peranti, termasuk komputer riba, tablet, dan telefon pintar. Guru boleh memastikan bahan tersebut mudah diakses oleh pelajar tanpa batasan peranti.

**Manfaat Buku Digital Interaktif dalam Pembelajaran:**

- **Meningkatkan Keberkesanan Pembelajaran:** Kandungan multimedia dan visual menarik membantu pelajar memahami topik dengan lebih mudah.
- **Menggalakkan Pembelajaran Kendiri:** *Flipbook* interaktif menyediakan peluang kepada pelajar untuk meneroka bahan pembelajaran secara bebas pada kadar mereka sendiri.
- **Fleksibiliti dan Kemudahan Akses:** Buku digital boleh diakses pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja, menjadikannya sesuai untuk pembelajaran jarak jauh atau pelajar yang ingin mengulang kaji bahan selepas kelas.
- **Mesra Alam:** Penggunaan *flipbook* mengurangkan keperluan untuk mencetak buku, seterusnya menjadikannya pilihan yang mesra alam.

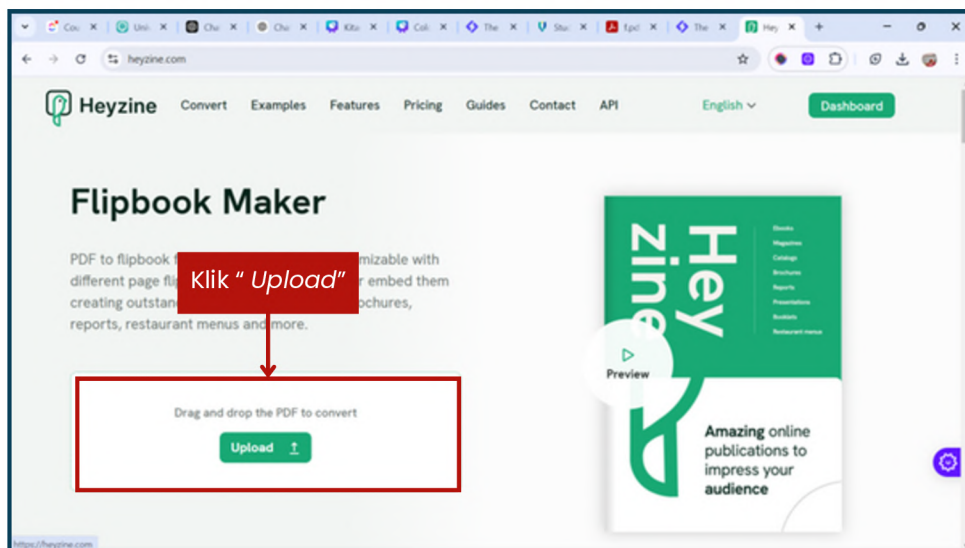
#### 4.1 Langkah-langkah Membuat Buku Digital (*Flipbook*)

- **Buka Heyzine:** Layari Heyzine.com dan log masuk ke akaun anda. Rujuk Rajah 4.0

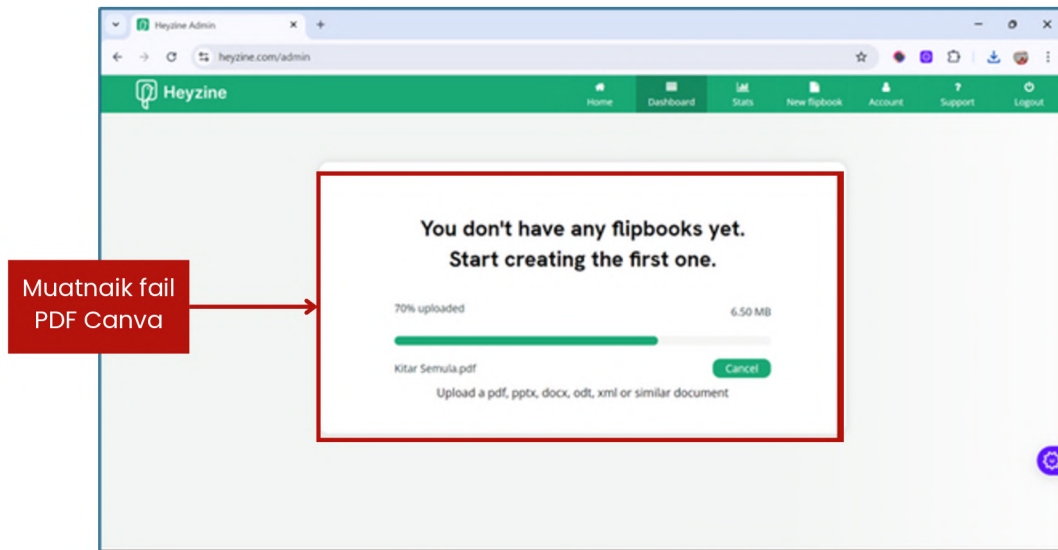


Rajah 4.0: Paparan untuk log masuk ke akaun

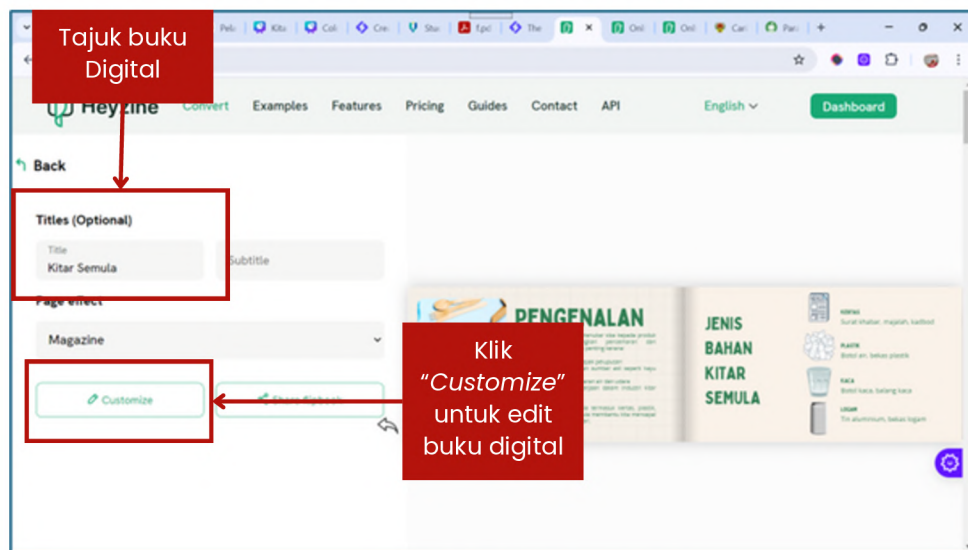
- **Upload PDF:** Muat naik fail PDF yang dimuat turun dari Canva ke Heyzine untuk dijadikan buku digital (*flipbook*). Rujuk Rajah 4.1, Rajah 4.2 dan Rajah 4.3



Rajah 4.1: Paparan antaramuka *Flipbook Maker*

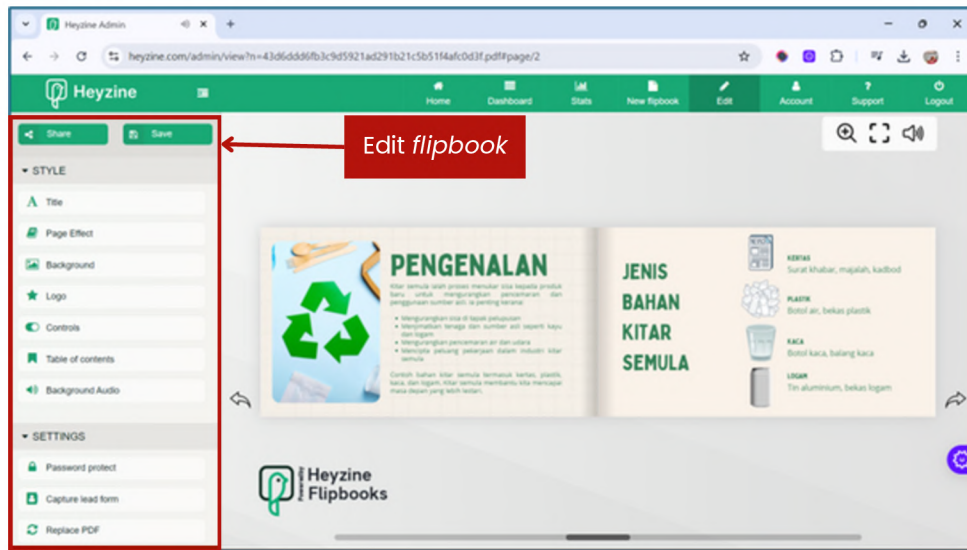


Rajah 4.2: Muat naik fail PDF Canva



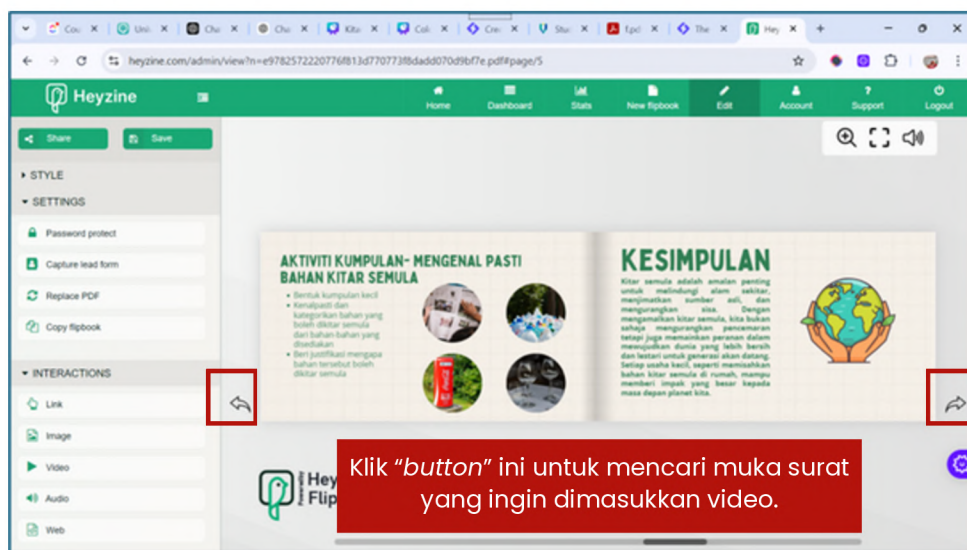
Rajah 4.3: Tajuk Buku Digital

- **Tambah baik Buku Digital (flipbook):** Gunakan menu yang disediakan di sebelah kiri Heyzine untuk menjadikan buku digital interaktif lebih menarik ( Contoh: proses tambah video). Rujuk Rajah 4.4 dan Rajah 4.5



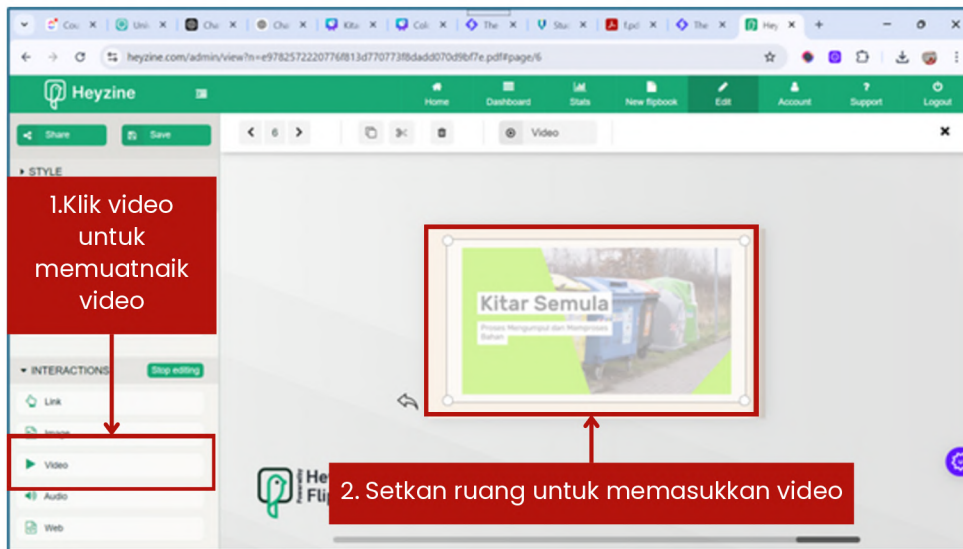
Rajah 4.4: Buku Digital (Flipbook)

- **Pilih Muka Surat Untuk Tambah Video:** Cari muka surat yang ingin dimasukkan video dalam buku digital. Rujuk Rajah 4.5

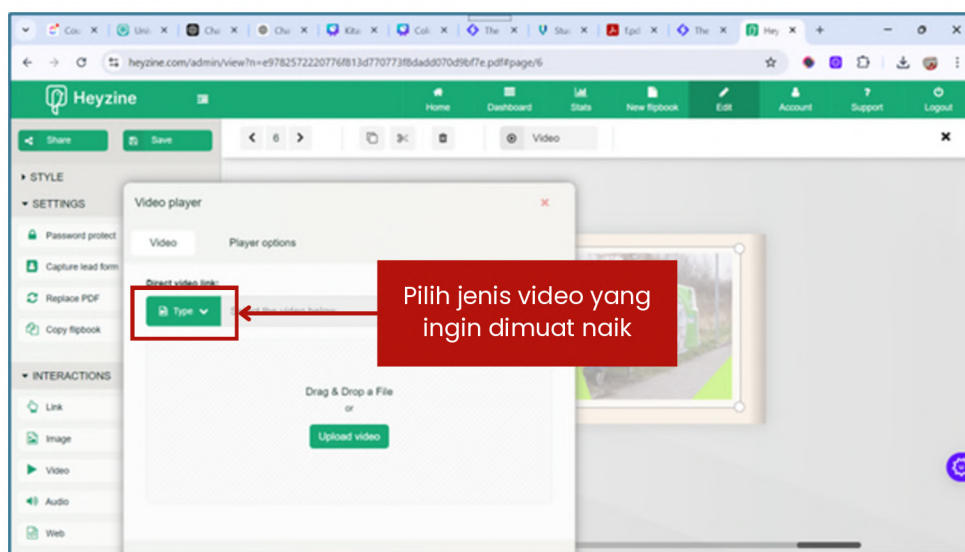


Rajah 4.5: Carian muka surat untuk memasukkan video

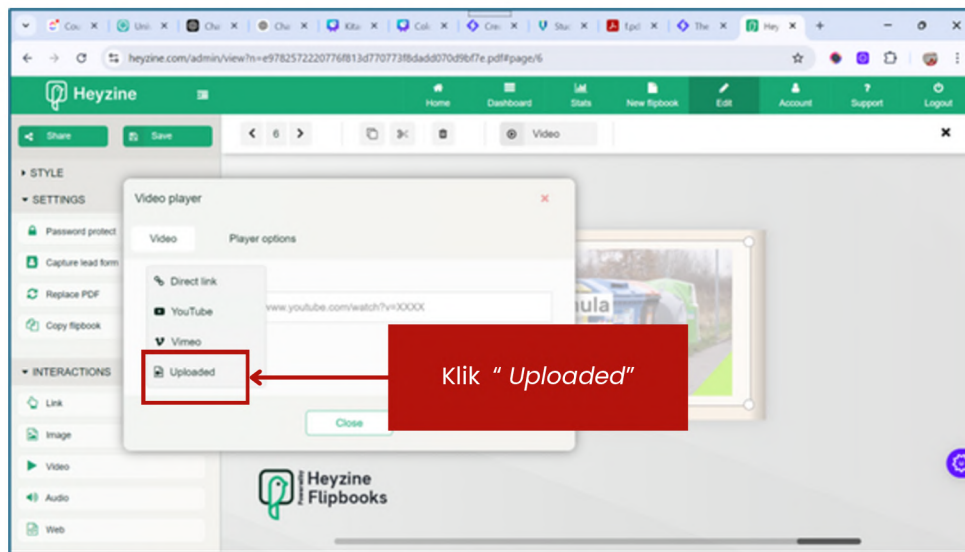
- **Muat Naik Video:** jejak lokasi video Lumen5 yang telah disimpan di dalam komputer/laptop untuk dimasukkan ke dalam muka surat buku digita. Klik Video dan setkan keluasan ruang untuk memasukkan video ke dalam *flipbook*. Langkah-langkah untuk memuat naik video boleh dirujuk pada Rajah 4.6–Rajah 4.9



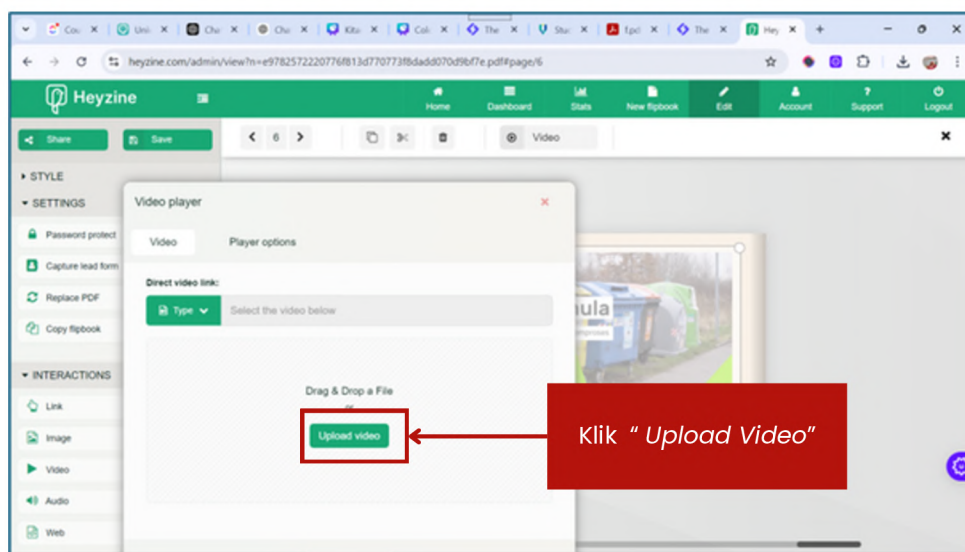
Rajah 4.6: Memasukkan video ke dalam flipbook



Rajah 4.7: Pilih jenis video

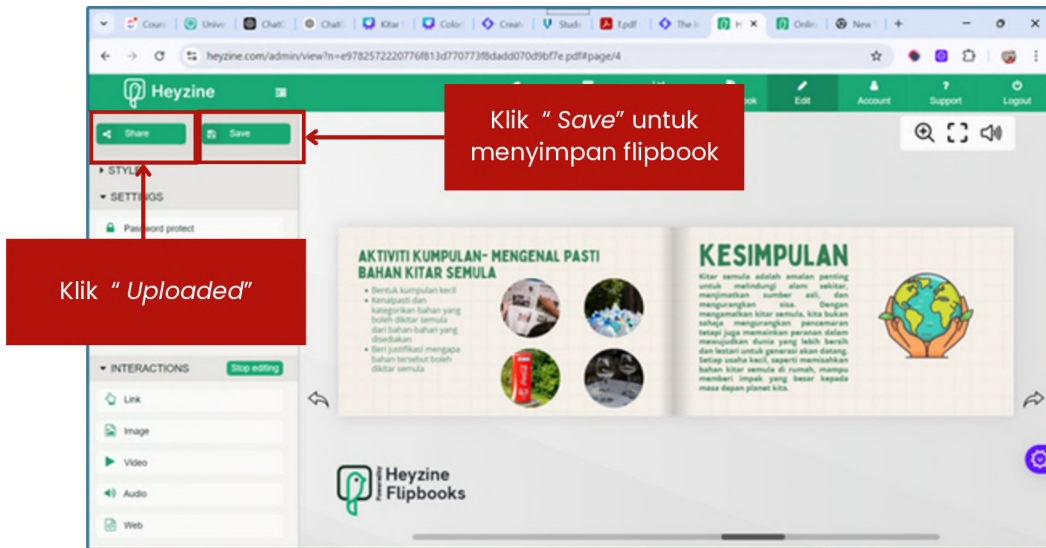


Rajah 4.8: Klik *Uploaded*- Jejak fail video Lumen5 yang disimpan dalam komputer/laptop

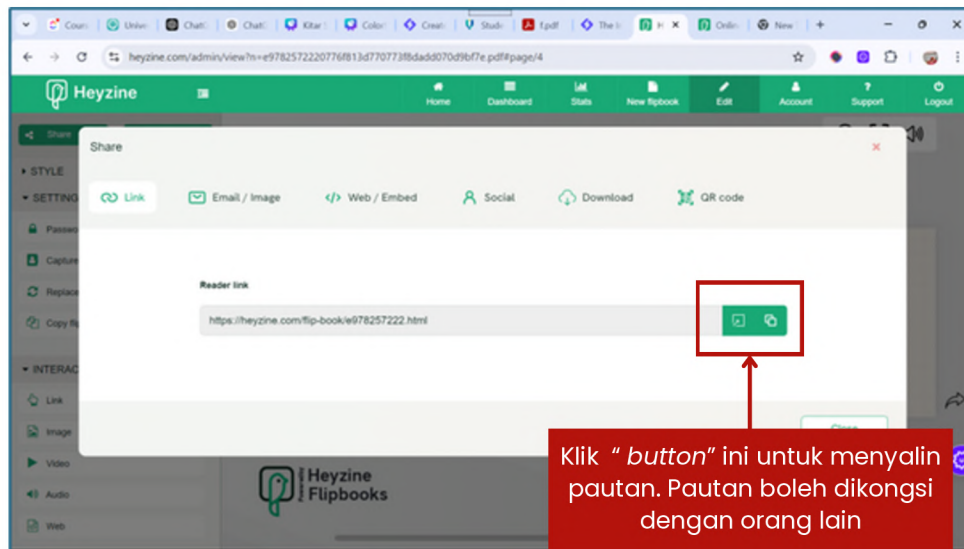


Rajah 4.9: *Upload Video*

- **Simpan dan Kongsi Buku Digital:** Simpan buku digital tersebut dan kongsi kepada pelajar atau rakan guru. Rujuk Rajah 4.10



Rajah 4.10: Klik " share" untuk Kongsi buku digital (Flipbook)



Rajah 4.11: Menyalin pautan (link) untuk berkongsi Flipbook

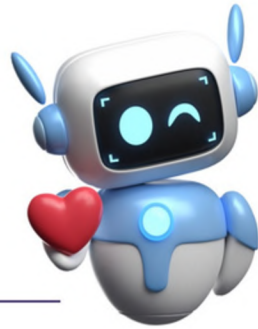
- **Akses Buku Digital:** Buku Digital boleh diakses dengan menampal pautan (*link*) di laman sesawang. Rujuk Rajah 4.12



Rajah 4.12: Akses Buku Digital (*Flipbook*) di laman Sesawang

## Kesimpulan Pembelajaran

---



Melalui modul ini, guru-guru dapat memanfaatkan teknologi AI untuk mencipta pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta memperkasakan diri dengan teknologi pendidikan yang relevan untuk era digital. ChatGPT membantu mencipta kandungan, Lumen5 menghasilkan video pembelajaran, Canva menjadikan kandungan lebih visual, dan Heyzine menggabungkan semuanya menjadi flipBook digital interaktif yang boleh diakses oleh guru dan pelajar.

Dengan menggunakan teknologi ini, guru-guru dapat meningkatkan keterlibatan pelajar, memudahkan pemahaman konsep yang kompleks, dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamik dan berkesan. Ini bukan sahaja memperkaya proses pengajaran, tetapi juga membantu guru-guru untuk terus relevan dan berdaya saing dalam dunia pendidikan yang semakin digital.

